

Regeln für das Rapierechten in Drachenwald: Deutsche Übersetzung

Agilmar von Sevelingen*
Kingdom Deputy Marshal for Schläger
(elvogt@debitel.net)

Regelversion: 2001-07-28, Datum der Übersetzung: 2001-12-27

. Vorbemerkung des Übersetzers:

Dies ist kein offizielles Dokument der SCA, inc., sondern eine private informelle Übersetzung der offiziellen Regeln ins Deutsche. Sie dient lediglich der Veranschaulichung der Regeln, und trotz aller Sorgfalt kann keine Gewähr für die Korrektheit dieser Übersetzung übernommen werden. Insbesondere heißt das, dass Widersprüche zwischen der Übersetzung und dem Original auftreten können. In diesem Fall hat das Original immer recht. (Mit anderen Worten: Wer sich auf die Übersetzung beruft, soll selber sehen, was er davon hat.)¹

Nach den im Sommer 2001 durchgeführten Regeländerungen stand ich vor der Frage, ob ich die bereits existierende Übersetzung nur modifizieren oder eine komplett neue anfertigen sollte. Ich entschied mich für Letzteres; hauptsächlich, um meinen Umgang mit \LaTeX (womit dieses Dokument erstellt wurde) ein wenig zu trainieren... Gleichzeitig wurde mir so die Gelegenheit gegeben, das Dokument an die reformierte Rechtschreibung anzupassen.

. Einführung

Ziel dieser Regeln ist es, das sichere Rapierechten in Drachenwald zu fördern. Egal wie deutlich oder genau sie auch sein mögen, Regeln können

*Dieses Dokument wurde mit $\LaTeX 2_{\epsilon}$, dem kostenlosen Satzsystem erstellt; die Sourcen wurden mit dem „Boxer“ Texteditor bearbeitet. Beide sind einfach klasse.

¹Gelegentlich erschien es mir allerdings sinnvoll, eigene Anmerkungen einzufügen und das Original zu ergänzen– typischerweise dann, wenn Details für einen Deutschen oder einen Anfänger im Fechten hätten unklar bleiben können. Derartige Anmerkungen finden sich in Form von Fußnoten wie dieser im Text.

nie den gesunden Menschenverstand, ein gutes Augenmaß und Rücksicht auf die Teilnehmenden ersetzen. Sollten sich Zweifel bei der Anwendung dieser Standards aufwerfen, so ist die Option zu wählen, die das größte Maß an Sicherheit für alle Teilnehmer gewährleistet.

I. Allgemeine Information

- A. Alle Kämpfer haben vor dem Beginn jedes Gefechts und jedes Trainings sicher zu stellen, dass ihre Ausrüstung sicher und in guter Verfassung ist und durch ein hierfür autorisiertes Mitglied des *Kingdom Marshalates* inspiziert wurde.²
- B. Es wird von allen Fechtern erwartet, dass sie sich an die Turnierregeln und die Regeln für Gefechte in der SCA inc. sowie etwaige weitere durch das Königreich Drachenwald festgelegte Regeln halten.³

II. Verhalten im Gefecht

- A. Alle Kämpfer haben den Anweisungen der Aufsicht führenden Marschälle zu folgen, widrigenfalls sie des Feldes verwiesen werden und weiteren disziplinarischen Maßnahmen unterworfen werden können.
- B. Falls es zu Meinungsverschiedenheiten mit den das Gefecht überwachenden Marschällen kommt, sollen diese geregelt werden, wie es in den *Marshalate Procedures* der SCA, inc. niedergelegt ist.
- C. Kein Kämpfer darf zu irgend einem Zeitpunkt die Kontrolle über seinen Charakter und sein Verhalten verlieren.⁴ Des Weiteren soll kein Kämpfer zu irgend einem Zeitpunkt die Kontrolle über seinen Körper verlieren.⁵
- D. Es ist verboten, den Gegner mit übermäßiger Gewalt oder dem Vorsatz, ihn zu verletzen, anzugreifen.

²Zu den Mitgliedern des *Marshalates*, also des Körpers der Marschälle, gehören –in diesem Kontext– die *Warranted Fencing Marshals*, nicht jedoch die Marschälle des Heavy Fighting. Zu den Marschällen, vgl. auch die Anmerkungen zur Organisation der Marschälle, S. 12f.

³Relevante Dokumente sind das *Marshal's Handbook, Corpora*, die *By-Laws* etc. Nähere Auskunft können die einzelnen Marschälle erteilen.

⁴Gemeint sind Wutausbrüche, Amokläufe, etc.

⁵Dies bezieht sich auf wildes Herumspringen während des Gefechts, das leicht zu unkontrollierbaren Situationen führen kann.

- E. Sobald sie den Ruf *Hold!* hören,⁶ haben alle Kämpfer augenblicklich das Gefecht einzustellen. Sie sollen dann still stehen, ihre unmittelbare Umgebung auf Gefahren überprüfen, und dann eine Haltung einnehmen, in der ihre Waffen den Gegner nicht länger bedrohen, und zwar indem die Spitzen von ihnen weg deuten. Ein Treffer, der nach einem *Hold* gesetzt wurde, zählt nicht mehr.⁷
- F. Verhalten, das den regulären Ablauf der Rapiergefechte verhindert (wie das beständige Ignorieren von Treffern, der vorsätzliche Missbrauch der Regeln (indem z.B. ein *Hold!* von einem Kämpfer gerufen wird, wann immer er unter Druck geärt) und dergleichen mehr), ist verboten.

III. Gebrauch der Waffen und Pariergegenstände

8

- A. Treffer werden gesetzt durch Stöße mit der Spitze der Waffe (*Thrusts*), oder durch Schnitte, wobei entweder die Kante der Waffe (*Draw Cut*) oder ihre Spitze (*Tip Cut*) über den Körper des Gegners gezogen wird.⁹
- B. In keinem Fall sind Schläge oder Hiebe erlaubt.¹⁰
- C. Pariergegenstände können eingesetzt werden, um die Waffen oder Pariergegenstände des Gegners zu bewegen, abzulenken oder unbeweglich zu machen, solange dadurch die Sicherheit der Kämpfer nicht gefährdet wird.
- D. Es ist verboten, den Gegner mit irgendeinem Teil der Waffe oder eines Pariergegenstandes zu treffen, der hierfür nicht vorgesehen ist.¹¹

⁶svw. „Halt!“

⁷Nach längerer Diskussion wurde entschieden, dass die Berührung der Klinge mit dem gegnerischen Körper der Ausschlag gebende Zeitpunkt sein soll.

⁸*Keiner* von euch hat mir einen besseren Vorschlag für 'Parierinstrumente' angeboten, und ich hab' mich selber mit einer Alternative abmühen müssen- jetzt könnt ihr sehen, was ihr davon habt!

⁹Bei einem *Draw Cut* kann die Klinge entweder gezogen oder geschoben werden; im letzteren Fall spricht man auch gelegentlich von einem *Push Cut*. Da beide Formen jedoch identisch behandelt werden, wird in diesem Dokument der Ausdruck *Draw Cut* für beide Aktionen verwendet.

Hier wie im Folgenden bezeichnet „Körper“ den gesamten Gegner, also Leib, Kopf und Gliedmaßen. Ist nur vom Torso die Rede, wird dieser als „Rumpf“ bezeichnet.

¹⁰Dies wären Attacken, bei denen die Kante der Klinge den Körper des Gegners mit nennenswerter Energie trifft. Der Einsatz größerer Wucht ist nie nötig; in der Tat genügt bereits eine vergleichsweise leichte Berührung für einen gültigen Treffer.

¹¹Gemeint ist, dem Gegner eines mit dem Schild über den Schädel zu ziehen, oder ihm die Parierstange des Rapiers zwischen die Rippen zu jagen.

IV. Trefferansage

- A. Um die Wirkung eines Treffers einzuschätzen, wird davon ausgegangen, dass alle Kämpfer die Kleidung eines Bürgers der entsprechenden Ära¹² tragen (d.h. ein Hemd und eine Hose oder ein Rock), aber nicht gerüstet sind.¹³
- B. Turniere können mit besonderen Regeln durchgeführt werden, nach denen einzelne Teile des Körpers als gepanzert zu betrachten wären. In diesem Fall müssen alle Beteiligten vor dem Beginn der Gefechte über diese besonderen Bedingungen aufgeklärt werden.
- C. Im Rapierfechten werden die Treffer so gezählt, als seien sie tatsächlich mit einer an Kante und Spitze überaus scharfen Klinge erzielt worden. Jeder Treffer, der in diesem Fall die Haut durchstoßen hätte, zählt als gut. Ein Treffer, der die Maske, den Helm oder das Gorget trifft, wird gezählt, als habe er Fleisch getroffen. Jeder Stoß, bei dem die Spitze der Waffe beginnt, durch Kleidung, Maske, Gorget oder Helm hindurch Druck auf den Gegner auszuüben, ist gültig. Ein beiläufiger Streifen genügt hierbei nicht; vielmehr ist der Beginn eines Drucks notwendig.
- D. Schnitte müssen einen dem Stoß vergleichbaren Druck ausüben (siehe oben), um gültig zu sein. Dies gilt für Schnitte mit der Kante wie mit der Spitze. Um gezählt zu werden, muss ein Schnitt eine Länge von wenigstens 20 cm aufweisen.¹⁴
- E. Ein gültiger Treffer auf
- den Kopf,
 - den Hals,
 - den Leib,
 - die Leistengegend (d.h. die Innenseite der Oberschenkel, ca. eine Handbreit ab der Lende), oder
 - die Achselhöhle (eine Handbreit entlang der Innenseite des Oberarms ab der Schulter)

¹²Gemeint ist die Renaissance.

¹³Das bedeutet, dass alle Fechter die Treffer ungeachtet der Kleidung und Schutzausrüstung, die sie tatsächlich tragen, gleich ansagen sollen. Zur Wirkung eines Rapier-Treffers siehe auch Risteards Artikel im „Collegium of Defense IV“-Booklet von Ld. Tomas Pancaldo.

¹⁴Die alte Regel, nach der zwei Schnitte von 10 cm ebenfalls einen gültigen Treffer ergaben, wurde abgeschafft.

setzt den Getroffenen außer Gefecht, bzw. tötet ihn. Ein gültiger Schnitt von wenigstens 20cm Länge auf eine dieser Körperpartien tötet ihn ebenfalls.¹⁵

- F. Ein gültiger Treffer auf den Arm macht diesen unbrauchbar. Ein gültiger Treffer auf die Hand verhindert, dass diese im Gefecht weiter gebraucht werden darf; der Arm selber kann jedoch noch zur Parade verwendet werden.
- G. Ein gültiger Treffer auf den Fuß oder das Bein macht das Bein unbrauchbar. Der Fechter muss dann kniend oder sitzend weiterkämpfen. Auf einem Bein zu stehen oder zu hüpfen ist ebenso wenig erlaubt, wie aus einer hockenden Position vorwärts zu springen, oder eine andere Aktion durchzuführen, durch die der Kämpfer die Kontrolle über seinen Körper verliert.
- H. Paraden können mit den Waffen, den Pariergegenständen oder der behandschuhten Hand durchgeführt werden. Obwohl die behandschuhte Hand zur Parade verwendet werden kann, darf der Gegner mit ihr nicht gestoßen, festgehalten oder geschlagen werden.
- I. *Optionale Regel:* (Beide Kämpfer müssen sich ggf. vor dem Gefecht auf diese Regel geeinigt und den Marshal darüber informiert haben.) Die Kämpfer können sich darauf verständigen, nicht nur das Parieren, sondern auch das Festhalten der gegnerischen Klinge zu erlauben, solange es sich dabei um „schwere Klingen“ (d.h. Schläger oder DelTin-Rapier) handelt. Bewegt sich die Klinge, während die Hand sie im Griff hält, zählt dies als gültiger Treffer auf die Hand. Die Klinge darf nur festgehalten werden, um die Waffe zu blockieren, nicht, um sie dem Gegner zu entwenden. Klingen dürfen nur für maximal drei Sekunden festgehalten werden.
- J. Kommt ein Körperteil oder ein weicher Pariergegenstand mit dem Körper in Kontakt, und wird ein gültiger Treffer auf dem Glied oder dem Gegenstand gesetzt, so wird der Treffer so gezählt, als habe der Körper getroffen.¹⁶

¹⁵Mir ist nicht ganz klar, warum Schnitte noch einmal gesondert aufgeführt werden. Die zu Beginn der Aufzählung verwendete Bezeichnung 'blow' umfasst normalerweise bereits Stöße und Schnitte gleichermaßen.

¹⁶Klartext: Wird die Hand zur Parade vor die Kehle gehalten, und trifft ein Stoß die Hand, zählt dies so, als habe die Klinge die Hand durchbohrt und den dahinter liegenden Hals getroffen.

V. Waffen und Pariergegenstände

- A. An keiner Stelle der Waffen oder der Ausrüstung dürfen sich Spitzen oder scharfe Kanten befinden.
- B. Die Ausrüstung darf nicht Gefahr laufen, durch die übliche Belastung eines Gefechts zu Bruch zu gehen.
- C. Ausrüstung, die die Gefahr birgt, dass durch sie die Klinge des Gegners abgebrochen oder seine Ausrüstung sonstwie beschädigt wird, ist verboten. Solche Ausrüstungsteile, die kleine starre Öffnungen enthalten, die groß genug sind, dass durch sie die Spitze eines Rapiers eintreten kann, dürfen nicht gegen *FIE-Rapier*¹⁷, wie sie im Folgenden spezifiziert sind, eingesetzt werden. (Dies betrifft z.B. kleine Löcher in geschlossenen Glocken, Öffnungen zwischen den Stangen eines Korbs oder andere Vorrichtungen, bei denen scharfe Winkel eine Klinge leicht fangen könnten.) Bis zum Knauf verlaufenden säbelartige Glocken werden als für *FIE-Rapier* sicher eingestuft.
- D. Klingen:
 - 1. Die folgenden Klingenklassen werden verwendet:
 - a. *FIE*¹⁸-Rapier:
 - Floretts,
 - Degen.
 - b. *Schwere* Rapier:
 - Schläger mit ovalem Klingenquerschnitt,
 - Schläger mit rautenförmigem Klingenquerschnitt,
 - Del Tin-Übungsrapier.
 - c. Dolche:
 - *Flexidagger*-Parierdolche
 - 2. Alle Klingen sind den folgenden Regeln unterworfen:
 - a. Ein Rapier einer bestimmten Klasse darf nur gegen Rapier derselben Klasse, nicht aber gegen Rapier der anderen Klasse verwendet werden. Dolche können gegen beide Rapierklassen eingesetzt werden.¹⁹

¹⁷Ich habe diese Bezeichnung gewählt, da die wörtliche Übersetzung –„Fechtklingen“– sehr nichtssagend gewesen wäre. Sie bezieht sich auf die „F.I.E.“, die internationale Vereinigung der Sportfechter.

¹⁸„Fédération International d’Escrime“. Gemeint sind handelsübliche Sportfechtwaffen.

¹⁹Ein Degen kann also gegen ein Florett verwendet werden, aber nicht gegen ein *Del Tin*-Rapier.

- b. Stahlklingen müssen von kommerziellen Anbietern hergestellt worden sein. Ausnahmen werden nur in Einzelfällen gemacht, und müssen durch den *Deputy Society Marshal* genehmigt werden.²⁰
- c. Stählerne Klingen dürfen nicht durch Schleifen, Schneiden, Erhitzen, Hämmern oder auf sonstige Art so bearbeitet werden, dass sich ihre mechanischen Eigenschaften ändern. Die in einem Gefecht üblicherweise zu erwartenden Belastungen haben auf diese Eigenschaften keinen Einfluss. Ausnahmen sind:
 - Die Angel²¹ der Waffe darf modifiziert werden.
 - Die Klingen von *schweren Rapieren* dürfen verkürzt werden, solange der verbleibende Klingenrest dadurch nicht zu steif wird.
 - Die Spitzen von *schweren Rapieren* **müssen** (rechtwinklig zur Längsachse der Klinge) abgeflacht sein. Alle Ecken müssen so abgerundet werden, dass nirgends scharfe Kanten übrig bleiben.

Bearbeitete Klingen müssen durch die Marschälle inspiziert werden. Es liegt in der Verantwortung der Kämpfenden, die Marschälle über Manipulationen zu informieren.

- d. Alle Stahlklingen müssen hinreichend biegsam sein. Nur zur Parade zu verwendbare Dolche mit starren Klingen, die aus verkürzten (Rapier-)Klingen bestehen, sind nicht erlaubt.
- e. Alle Klingenenden müssen mit einer Kappe aus Gummi, Plastik oder Leder versehen sein. Im Einzelnen gilt Folgendes:
 - i. Die Spitzen von Floretts, Degen und *Flexidaggen* müssen an der einen abgeflachten Querschnitt von wenigstens 9 mm Durchmesser aufweisen,
 - ii. Die Spitzen von *schweren Rapieren* müssen einen abgeflachten Querschnitt von mindestens 13 mm besitzen,
 - iii. Alle Spitzen müssen durch Klebeband oder Klebstoff fest mit dem Klingeende verbunden sein. Die Farbe der Spitze muss im Kontrast zur Farbe der Klinge stehen, damit ein Fehlen der Spitze sofort offensichtlich wird. Falls Klebeband verwendet wird²², so muss dieses Band

²⁰Beachte, dass nicht der Marshal des Königreiches, sondern der Society für eine solche Genehmigung notwendig ist!

²¹der Teil der Klinge zwischen Parierstange und Knauf, über den das Griffholz geschoben wird

²²um die Spitze mit der Klinge zu verbinden

sowohl mit der Klinge als auch mit der Spitze kontrastieren.

- f. Es ist verboten, Klingen mit Knicken, scharfen Krümmungen oder Kerben zu verwenden. Stahlklingen mit solchen Defekten können nicht repariert werden, sondern müssen sofort ausgesondert werden. *FIE-Rapier* und *Flexidagger* mit „S“-förmiger Krümmung können nicht verwendet werden, wenn ihre korrekte Krümmung nicht soweit wieder hergestellt werden kann, dass sie die Prüfung durch die Marschälle bestehen.
- g. Waffen können über einen Schutz für die Hand verfügen wie z.B. Glocken, Parierstangen, Körbe etc. Die Enden von Parierstangen müssen abgerundet sein. In keinem Fall darf die Länge der Parierstange 30,5 cm überschreiten, und ihre Enden müssen abgerundet sein.²³
- h. Orthopädische, sog. *Pistolen-Griffe* dürfen nicht verwendet werden, es sei denn, dass der Kämpfer gesundheitliche Gründe hierfür vorbringen kann. Um die Erlaubnis für derartige Griffe zu erhalten, ist dem Fechtmarschall des Königreiches das Schreiben eines Gesundheitsdienstes vorzulegen, in dem die Notwendigkeit eines solchen Griffs erörtert wird.

E. Pariergegenstände:

1. *Feste Pariergegenstände* sind aus widerstandsfähigem leichtem Material herzustellen, das nicht zu Bruch oder Splitterung neigt. Nirgendwo dürfen scharfe Spitzen, Kanten oder Ecken vorhanden sein. Die Ausrüstung darf nicht Gefahr laufen, durch die reguläre Belastung im Gefecht zu Bruch zu gehen. Bem: Tartschen²⁴ dürfen einen Durchmesser von 51 cm nicht überschreiten.
2. *Weiche Pariergegenstände* wie z.B. Mäntel können aus Stoff, Schaum, Leder oder ähnlichem Material hergestellt werden. Sie können mit leichten Materialien wie Seil oder zusammengerolltem Gewebe beschwert werden. Es ist jedoch verboten, sie mit einem Material beschweren, das fest oder gewichtig genug ist, den Gegenstand zu einer Schlagwaffe zu machen.
3. Gegenstände, in denen sich dank der Konstruktion oder durch Missgeschicke die gegnerische Ausrüstung leicht verfangen kann, sind verboten.

²³Das steht wirklich zweimal in den Regeln. Das steht wirklich zweimal in den Regeln.

²⁴„Bucklers“, d.s. kleine Parierschilde

F. Wurf- und Schusswaffen:

1. Der Gebrauch jeglicher Wurf- und Schusswaffen ist im Rahmen förmlicher Turniere (d.h. in Einzelgefechten²⁵) ebenso verboten wie bei solchen Gruppenkämpfen, bei denen die Zuschauer nicht weiter vom Kampfgeschehen entfernt sind, als die effektive Reichweite der Waffen beträgt.
2. Wurfwaffen und Pseudo-Schusswaffen (wie Gummiband-Pistolen) können in Rapier-Mêlées verwendet werden, falls der zuständige Marschall vor dem Gefecht zustimmt.
3. Wurfwaffen haben aus weichem Material wie Stoff, Klebeband, Schaum oder Golfröhren²⁶ zu bestehen und müssen in jedem Fall vor dem Gefecht durch den zuständigen Marschall inspiziert und genehmigt werden.

VI. Schutzausrüstung

- A. Materialien. In der Reihenfolge zunehmender Widerstandskraft wird definiert:

Widerstandsfähiges Material²⁷: Jedes Material, das den gewöhnlichen Belastungen eines Gefechts ohne Beschädigung widersteht. Beispiele dafür sind *Broadcloth* (ein fester Wollstoff), eine einzelne Lage von schwerem Popelin-Gewebe (35% Baumwolle/65% Polyester, sog. *Trigger*), Hosen von Trainingsanzügen, Strumpfhosen aus Strickgewebe (?) oder Lycra/Spandex-Mischung. Strumpfhosen aus Nylon (Leggings) und Hemden aus Baumwoll-Gaze (?) sind Beispiele für inakzeptable Materialien.²⁸

Stichfestes Material: Jedes Gewebe und jede Kombination von Geweben, die mit Sicherheit nicht durchstochen werden.²⁹ Beispiele dafür sind Leder von wenigstens 2 mm Dicke, vier Lagen

²⁵im Gegensatz zu *Mêlées*- „Scharmützel“, also Kämpfen mit mehr als zwei Beteiligten auf dem Feld

²⁶Bei den berühmt/berüchtigten „Golf Tubes“, die das Original erwähnt, handelt es sich vermutlich –niemand weiß es genau zu sagen– um Röhren, die über die Golfschläger geschoben werden, um diese zu schonen. Sie sind in Deutschland praktisch nicht erhältlich.

²⁸Die meisten der als Beispiele angeführten Gewebe sind in Deutschland weitgehend unbekannt; deshalb sind auch die Übersetzungen entsprechend vage ausgefallen. Der Gedanke ist, dass das ‘widerstandsfähige Material’ durch einen gewöhnlichen Treffer nicht beschädigt wird. Wenn ich persönlich als Marschall eine Inspektion durchführe, genügen mir fester Denim (Jeansstoff), eine dünne Wolldecke o.ä. Ein bloßes Hemd erfüllt m.E. die Anforderungen **nicht**.

²⁹Gemeint ist ein Stich durch eine abgebrochene Klinge.

schweren Popelin-Gewebes (*Trigger*), ballistisches Nylon mit wenigstens 550 N, kommerzielle Fechtkleidung mit wenigstens 550 N.³⁰ Kevlar ist kein akzeptables Material, da es schnell altert. Diese Materialien brauchen nur auf besonderen Wunsch der Marschälle getestet zu werden; alle anderen Materialien müssen vor ihrem ersten Einsatz einem Stichtest unterzogen werden. Ein Stichtest wird auch fällig, oder falls der Marschall sich nicht im Klaren ist, ob bereits ein Test an diesem Ausrüstungsgegenstand durchgeführt wurde.³¹

Starres Material: Stichfestes Material, das sich unter einer wiederholten Belastung von 12 kg auf beliebige Punkte nicht nennenswert verbiegt, aufspreizt oder verformt. Beispiele für solche Materialien sind:

1. „22 gauge“ rostfreies Stahlblech (entspr. 0,8 mm Dicke)³²
2. „20 gauge“ Stahlblech (entspr. 1,0 mm Dicke)
3. „16 gauge“ Aluminium-, Kupfer- oder Messingblech (entspr. 1,6 mm Dicke)
4. Eine Lage schweres Leder („8 Unzen“, entspr. 4 mm Dicke)

B. Kopf und Hals:

1. Vorder- und Oberseite des Kopfes müssen bis unter den Kiefer und hinter die Ohren mit festem Material geschützt sein. „12 kg“-Fechtmasken erfüllen diese Anforderungen. Entsprechend angefertigte Fechthelme sind ebenfalls akzeptabel.³³
2. Das Gesicht muss entweder durch „12 kg“-Maskengitter (z.B. eine Standard-Fechtmaske) oder durch Lochbleche geschützt sein. Solche Lochbleche müssen aus o.a. starrem Material bestehen

³⁰Die Klassifizierung der Fechtkleidung entspricht dem FIE-System. 550 N – „N“ steht für „Newton“ – bedeutet im Wesentlichen, dass eine (stumpf) abgebrochene Klinge bei einer Schubkraft von 550 N (entsprechend einem Gewicht von ca. 50 kg) das getestete Gewebe noch nicht durchdringt.

³¹Der Gebrauch von Leder ist umstritten, da es zum einen durch seine Steifheit die korrekte Trefferansage erschwert, zum anderen kann es stark altern und spröde werden. Ich persönlich empfehle die Investition in eine Fechtjacke oder Fecht Tuch – während der Träger eine garantierte Sicherheit genießt, bleiben ihm doch alle Freiheiten, darüber noch „period Garb“ zu tragen.

³²Das amerikanische „gauge“-Maß gibt Dicken in Bruchteilen von Zoll an, d.h. $d/[cm] = 2,54 \text{ cm}/N\text{gauge}$. Die Schwere von Leder wird in „Unzen“ angegeben, vermutlich Unzen/Quadratfuß, d.h.: 1 „Unze“ $\approx 300 \text{ g}/\text{cm}^2$.

In der obigen Auflistung fehlt natürlich... konventionelles Gitter für Fechtmasken.

³³In Deutschland werden entsprechende Masken von kommerziellen Anbietern unter Bezeichnungen wie *Kombi-*, *Universal-* oder *3-Waffen-Masken* vertrieben. Reine Florettmasken erfüllen die Anforderungen **nicht**; ihre Maskengitter sind schwächer und der Latz, der den Kehlkopf schützen soll, ist zu klein.

und dürfen keine Löcher haben, die größer als 3 mm (1/8 Zoll) im Durchmesser sind. Die einzelnen Löcher müssen zueinander einen Absatz von jeweils 5 mm (3/16 Zoll) aufweisen.

3. Masken und Helme müssen so am Kopf befestigt sein, dass sie sich nicht ohne Weiteres im Verlauf eines Gefechtes verschieben oder lösen können. Eine eng anliegende Fechtmaske mit Federbügel am Hinterkopf genügt hierfür noch **nicht**.³⁴
4. Sowohl Fechtmasken als auch Rapierhelme haben bei der Inspektion den Standards für starres Material zu genügen, das Gesicht hinreichend zu schützen, und dürfen keine Hinweise auf bevorstehenden Bruch (wie z.B. Roststellen, die das Metall schwächen, Beulen oder andere Beschädigungen, durch die das Maskengitter aufgespreizt wird, geborstene Schweißnähte, etc.) liefern. Falls Zweifel an der Widerstandskraft einer modernen Fechtmaske bestehen, ist ein Stoßtest mit einem kommerziellen „12 kg“-Maskentester durchzuführen. Die Marschälle, die den Test durchführen, haben im Umgang mit dem Gerät geübt zu sein.
5. Der übrige Kopf muss wenigstens mit stichfestem Material bedeckt sein. Falls *schwere Rapiere* verwendet werden, ist ein zusätzlicher Schutz der Kehle notwendig.³⁵ Dieser muss aus starrem Material (s.o.) bestehen (Metall wird empfohlen), die gesamte Kehle abdecken, und muss auf der Rückseite gepolstert sein. Das Polster kann entweder aus stichfestem Material bestehen, aus wenigstens 6 mm dickem Schaumstoff³⁶, oder entsprechendem Stoff. Die Nackenwirbel müssen ebenfalls durch starres Material geschützt werden; entweder durch das Gorget, den Helm, oder eine Einlage in der Haube³⁷.

C. Der Rumpf und andere tödliche Trefferzonen

1. Der gesamte Rumpf (die Brust, der Rücken, der Unterleib, die Lenden, die Flanken und die Achselhöhlen) muss mit stichfestem Material bedeckt sein. Weibliche Fechter seien daran erinnert, dass ihre Brüste eine hervorragende Trefferzone darstellen,³⁸ und es wird ihnen dringend nahegelegt, zusätzliche Pols-

³⁴Eine Schnur, die an dem Bügel befestigt, über beide Seiten nach vorne zur Kehle geführt und dann im Nacken zusammengebunden wird, erfüllt die Anforderungen.

³⁵Ein sog. *Gorget*.

³⁶svw. Isomatten-Gewebe

³⁷Dies ist der notwendige Schutz für den von kommerziellen Fechtmasken unbedeckten Hinterkopf, der hier aber nicht ausdrücklich aufgeführt wurde

³⁸Wortspiel beabsichtigt...

- terung oder einen anderen Schutz anzulegen. Starres Material wird in dieser Zone empfohlen, ist jedoch nicht vorgeschrieben.
2. Das akzeptable Minimum zum Schutz der Achselhöhlen besteht aus einem Dreieck, das sich von der Achselnaht entlang der Innenseite des Oberarms über wenigstens ein Drittel der Strecke zum Ellenbogen erstreckt und dabei die untere Hälfte des Ärmels an der Naht abdeckt.³⁹
 3. Männliche Fechter haben einen Unterleibsschutz aus starrem Material zu tragen. Luftlöcher⁴⁰, die groß genug sind, eine abgebrochene Klinge durchzulassen, müssen von der Außenseite wenigstens mit stichfestem Material abgedeckt sein.⁴¹ Weibliche Fechter haben einen Unterleibsschutz aus stichfestem Material zu tragen.⁴²

D. Arme und Beine

1. Die Hände haben durch Handschuhe aus widerstandsfähigem Material geschützt zu sein, die etwaige Öffnungen der Ärmel abdecken. Die Füße haben durch Stiefel, Schuhe oder Sandalen aus wenigstens widerstandsfähigem Material geschützt zu sein.
2. Widerstandsfähiges Material wird für die Arme (mit Ausnahme der Achselhöhlen, s.o.), die Beine, sowie alle anderen nicht ausdrücklich erwähnten Körperpartien benötigt.
3. In keiem Fall darf die Haut entblößt werden. Die Schutzkleidung der Fechter hat sich soweit zu überlappen, dass der minimale Schutz des Körpers unabhängig von Stellung oder Bewegung des Fechters erhalten bleibt.

VII. Betreffend die Marschälle beim Rapierechten

A. Marschälle:

1. Fecht-Marschälle sind den *Knight Marshals* nicht untergeordnet, sondern stellen eine eigene Gruppe dar.⁴³

³⁹Es ist nicht ganz konsequent, dass zwar die Innenseite der Oberarme und der Oberschenkel beide als tödliche Trefferzonen gezählt werden, aber nur die Arme geschützt werden müssen.

⁴⁰Die alte Übersetzung hatte hier den Ausdruck „Atemlöcher“. Hm. Wo habe ich da meinen Kopf gehabt...?

⁴¹Es klingt wenig glaubhaft, aber der Standard-Unterleibsschutz für Fechter von kommerziellen Anbieter besitzt tatsächlich derartige Löcher...

⁴²Das ist *nicht* dasselbe wie ein starrer sog. „Cup“.

⁴³*Knight Marshals* sind die Marschälle des Heavy Fighting.

Auf Königreichs-Ebene ist der *Kingdom Marshal of Fence* übrigens dem *Earl Marshal*, dem obersten Marschall der Heavies, untergeordnet.

2. Die Marschälle haben für das Rapierechten besonders ausgebildet und bevollmächtigt zu sein.⁴⁴ *Local Marshals* („örtliche Marschälle“) werden durch den *Regional Marshal* („Bereichsmarschall“) bevollmächtigt (*warranted*), *Regional Marshals* und *Marshals at Large* („Marschälle auf freiem Fuß“) werden wiederum vom *Kingdom Marshal of Fence* („Marschall des Königreichs“) bevollmächtigt. Dieser hingegen wird von der Krone ernannt.⁴⁵
 3. Die Marschälle haben in den Fechtregeln Drachenwalds gut bewandert zu sein und sollen die Anwendung dieser Regeln bewirken.
 4. Marschälle haben den Richtlinien, die in Drachenwalds *Marshal's Handbook* niedergelegt sind, zu folgen.
- B. Authorisierungen: Fechtauthorisierungen werden durch einen beobachtenden bevollmächtigten Marschall und einen authorisierten Marschall, der dem Kandidaten gegenübertritt, durchgeführt. Kompetenz in anderen Kampfsportarten der SCA bedeutet nicht gleichzeitig Kompetenz im Rapierechten. Separate Authorisierungen im Rapierechten sind nötig.
- C. Inspektion der Ausrüstung: Vor Beginn eines jeden Turniers hat der zuständige Marschall die komplette Ausrüstung (Schutzkleidung, Waffen und Pariergegenstände) aller teilnehmenden Fechter zu inspizieren. Dies ist als Dienst an den Fechtern zu verstehen, um sicher zu stellen, dass sie unter den sichersten möglichen Bedingungen kämpfen. Es ändert jedoch nichts daran, dass jeder Fechter selbst voll für die Sicherheit seiner Ausrüstung und seines Verhaltens verantwortlich ist.
- D. Überwachung der Kämpfe: Bei allen Turniergefechten hat jeweils wenigstens ein Rapiere marschall anwesend zu sein. Es wird dringend empfohlen, einen zweiten Marschall oder einen Marschalls-Anwärter zur Seite zu haben. Der Marschall, der ein Gefecht überwacht, hat die volle Kontrolle über das Verhalten der Fechter auf dem Feld.
1. Vor dem Beginn oder der Wiederaufnahme des Gefechts hat der Marschall die mündliche Bestätigung aller Fechter einzuholen,

⁴⁴Insbesondere sind „Heavy“ Marschälle nicht automatisch Rapiere marschälle!

⁴⁵*Local Marshals* sind einem Shire oder einer Baronie zugeordnete Marschälle, die den drei *Regional Marshals* –je einem für die Britischen Inseln, Skandinavien und dem Kontinent– unterstehen. *Marshals at Large* besitzen die Vollmachten eines *Regional Marshals*, sind aber keiner lokalen Gruppe zugeordnet, sondern können im ganzen Königreich tätig werden. Augenblicklich (Winter 2001/02) findet eine Diskussion statt, deren Ziel die Umstrukturierung der Marschälle in eine übersichtlichere Organisation ist. Es steht noch nicht fest, ob und wann Änderungen tatsächlich eingeführt werden.

dass sie bereit sind, bevor das Gefecht beginnt.⁴⁶

2. Nach dem Ende jedes Gefechts hat sich der Marschall bei den Kämpfern zu erkundigen, ob sie mit dem Ausgang des Gefechts zufrieden sind, ehe er den Herold auf das Feld ruft⁴⁷. Ist ein Fechter nicht mit der Wertung einverstanden, so müssen seine Beschwerden geregelt werden, ehe er das Feld verlässt: Das Feld zu verlassen bedeutet, den Ausgang angenommen zu haben.
3. Während des Gefechts haben die Marschälle besonderes Augenmerk auf folgende Situationen zu richten:
 - a. Gebrochene Klingen: Marschälle und Fechter haben besonderes auf verloren gegangene Spitzen und abgebrochene Klingen zu achten.
 - b. Übermäßige Kraftanwendung: Kämpfen in der SCA stellt ein gewisses Risiko für die Teilnehmer dar. Dieses Erkenntnis entbindet die Kämpfer jedoch nicht von der Pflicht, Kontrolle über ihren Körpereinsatz zu haben. Setzt ein Kämpfer Treffer mit solcher Gewalt, dass sein Gegner durch eine entstandene Verletzung den Kampf aufgeben oder unterbrechen muss (sei es auch nur für kurze Zeit), so hat der verantwortliche Marschall angemessene Schritte zu unternehmen, um zu verhindern, dass das Problem wiederholt auftritt.
 - c. Mäntel: Werden Mäntel eingesetzt, so ist ein *Hold!* zu rufen, falls der Mantel sich um einen der Kämpfer oder so um seine Waffe wickelt, dass er sie nicht mehr zurückziehen kann. Ein *Hold!* ist nicht nötig, wenn sich der Mantel nur dem Gesicht nähert, wenn er eine Waffe ablenkt oder sie durch sein Gewicht nach unten drückt.
 - d. Ergreifen der Klinge: Werden *schwere Rapiere* verwendet, und wird eine davon vom Gegner festgehalten, so ist ein *Hold!* zu rufen, sobald ein Ringen um die Waffe einsetzt.
4. Möglichkeiten der Maßregelung:
 - a. Ein Marschall kann ein „Obacht!“ (*Caution*) aussprechen, falls einer der Kämpfenden wiederholt zu übermäßigem Hauen mit der Waffe, übermäßigem Krafteinsatz oder der Weigerung, Treffer anzunehmen, neigt.
 - b. Ein Marschall kann eine Warnung (*Warning*) aussprechen, falls einer der Kämpfer nach einem „Obacht!“ weiterhin Hiebe austeilt, übermäßig haut, Treffer ignoriert, den Marschällen nicht gehorcht, oder auf dem Feld die Fassung

⁴⁶Ein bloßes Kopfnicken –undeutlich genug durch eine Maske hindurch– genügt nicht.

⁴⁷um das Ergebnis zu verkünden

verliert. Von Warnungen muss dem *Marschall-in-Charge*⁴⁸ formell Bericht erstattet werden, den dieser weiter an die ranghöheren Marschälle leitet.

Ein Kämpfer darf das Gefecht nach der ersten Warnung fortsetzen; wird ihm jedoch eine zweite Warnung erteilt, verliert er den entsprechenden Kampf.

Erhält ein Kämpfer innerhalb eines Events drei Warnungen, ist er für den Rest dieses Events von allen weiteren Fechtveranstaltungen ausgeschlossen. Erhält ein Kämpfer innerhalb von sechs Monaten drei Warnungen, so wird seine Autorisierung für sechs Monate suspendiert.⁴⁹

E. Scharmützel (*Mêlées*): Der Kampf im Scharmützel stellt besondere Anforderungen an alle Beteiligten. Die Regeln der SCA sind wie folgt:

1. Bei Scharmützeln nehmen alle Kämpfer das Gefecht augenblicklich auf, sobald as *Lay on!* ertönt.
2. Kämpfer können bei beliebigen Gegnern jederzeit gültige Treffer erzielen, solange sie sich innerhalb eines 180°-Bogens um die Front des Gegners herum befinden. Ein Kämpfer, der sich seinem Gegner von hinten nähert, darf solange keinen Treffer setzen, als er sich nicht innerhalb des vorderen Bogens befindet. Keinesfalls darf er seinen Gegner von hinten angreifen.
3. Den Gegner von hinten zu töten ist nur erlaubt, falls es vor dem Scharmützel angekündigt wurde. Die SCA-Regeln dafür sollen in Scharmützeln wie folgt sein: „Erlaubt ein Scharmützel-Szenario derartige *Kills from behind*, so muss ein Kämpfer hierfür seine Klinge (von hinten) über die Schulter des Gegners legen, so dass sie wenigstens zu einem Drittel darüber hervorragt, während er spricht: ‘Dead, my Lord’, oder ‘Tot, mein Herr’, oder eine vergleichbare kurze, aber höfliche Floskel, und zwar mit lauter und deutlicher Stimme. Es ist verboten, um den Hals herum zu greifen. Der Gegner gilt als tot von dem Moment an, in dem er auf der Schulter berührt wurde; es ist untersagt, sich herumzudrehen, zu ducken oder der Waffe sonstwie noch auszuweichen. Bem.: Ist in einem Scharmützel das töten von hinten nicht erlaubt, so wird ein Kämpfer wegen Missbrauchs der Regeln und Behinderung verwarnt werden, wenn er vorsätzlich

⁴⁸den mit der Leitung und Durchführung eines Turniers beauftragten Marschall

⁴⁹In vier Jahren als Marschall habe ich nur ein einziges Mal eine „Obacht!“ aussprechen müssen; das spricht wohl für die Disziplin der Fechter. Das *Marshal's Handbook* sieht übrigens darüber hinaus noch *Reprimands* („Ermahnungen“) vor, die hier jedoch keine Erwähnung finden.

hinter ihm stehende Angreifer ignoriert, oder wiederholt versucht, so zu manövrieren, dass er einem Angreifer den Rücken zuwendet, damit dieser ihn nicht bedrängen kann.“

4. In bestimmten Scharmützel-Szenarien (Kämpfen um Brücken oder in Städten) können die Marschälle den Kämpfern weitere Beschränkungen auferlegen, wie es ihnen notwendig erscheint.
- F. Regelmäßige Überprüfung der Schutzausrüstung: Die Königreiche haben sicher zu stellen, dass die Ausrüstung der Fechter wenigstens alle zwei Jahre einer förmlichen Überprüfung (einschließlich angemessenen Tests der Gewebe und der Masken) unterzogen werden. Sich den Tests zu unterziehen liegt in der Verantwortung der einzelnen Fechter. Gibt es Grund zu der Annahme, dass die Schutzausrüstung durch Alterung, Abnutzung oder andere Faktoren ihre Funktion verloren haben könnte, so kann die förmliche Prüfung jederzeit vorgenommen werden.

VIII. Qualifikationen für die Authorisierung

- A. *Waivers*: Dem *Kingdom Marshal of Fence* muss ein gültiger *Waiver* vorliegen, unabhängig davon, ob der Fechter schon andere derartige Dokumente unterschrieben hat.⁵⁰
- B. Minderjährige: Das Mindestalter für die Teilnahme am Training und die Authorisierung im Fechten ist 16 Jahre. Kämpfer, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, können an Training und Authorisierung teilnehmen, falls der *Kingdom Marshal of Fence* (oder sein designierter Stellvertreter) sicher gestellt haben, dass die Eltern oder der Vormund des Minderjährigen sich über Rapiersfechten in der SCA informiert hat, dass er über die Verletzungsrisiken, die diesem Kampfsport innewohnen, aufgeklärt wurde, und dass er ein entsprechendes Dokument unterzeichnet hat.⁵¹
- C. Der Fechter hat die Regeln und die Anforderungen an die Rüstung beim Fechten in Drachenwald zu kennen.
- D. Der Fechter stellt keine Gefahr für sich oder die anderen Beteiligten dar.

⁵⁰Ein *Waiver* (engl. „to waive“: etw. aufgeben, verzichten) ist ein Dokument, in dem der Betroffene erklärt, an Aktivitäten wie dem Fechten etc. auf eigenes Risiko und im Bewusstsein möglicher Gefahren teil zu nehmen. Obwohl die rechtliche Relevanz dieser Waiver in Deutschland sehr fraglich ist, sind sie doch nach SCA-Regeln unerlässlich.

⁵¹War das Mindestalter nicht irgendwo 14?

- E. Der Fechter kann gewisse defensive Aktionen beschreiben und ausführen (wenigstens zwei Paraden).
- F. Der Fechter kann außer einem direkten Angriff noch andere offensive Aktionen beschreiben und ausführen.
- G. Ist ein Fechter in *schweren Rapiere*n autorisiert, so kann er diese Klingen in all jenen Formen verwenden, für die er bereits in *FIE-Rapiere*n autorisiert ist. Eine Ausnahme stellt *Case of Rapier*⁵² dar; wegen des unterschiedlichen Gewichts ist hierfür eine separate Authorisierung mit *schweren Rapiere*n erforderlich.
- H. Kampfformen: (Bem.: Die verwendeten Abkürzungen finden sich auch auf der Authorisierungskarte wieder.)
1. *Foil/Epee* (F/E)— Gibt an, dass der Fechter alle autorisierten Formen mit *FIE-Rapiere*n verwenden darf.
 2. *Heavy Rapier* (Slgr)— Gibt an, dass der Fechter alle autorisierten Formen (mit Ausnahme von SR2) mit *schweren Rapiere*n verwenden darf.
 3. *Rapier* (Ra)— Diese Form besteht aus einem einzelnen Rapier und der leeren zweiten Hand. Der Fechter kann die freie Hand zur Verteidigung verwenden. Die Marschälle empfehlen, diese Form mit *FIE-Rapiere*n als die erste Authorisierung durchzuführen.
 4. *Two Rapiers* (R2)— Diese Form besteht aus zwei Rapiere.⁵³
 5. *Two Heavy Rapiers* (SR2)— Diese Form besteht aus zwei *schweren Rapiere*n.
 6. *Rapier and Rigid Parry Device* (Rr)— Diese Form besteht aus einem Rapier und einem festen Pariergegenstand, wie einer Tartsche, einer Scheide, einem Becher etc.
 7. *Rapier and Dagger* (Rd)— Diese Form besteht aus einem Rapier und einem Stoßdolch.⁵⁴
 8. *Rapier and Non-rigid Parrying Device* (Rnr)— Diese Form besteht aus einem Rapier und einem weichen Pariergegenstand, wie z.B. einem Mantel oder einem Hut.

⁵² „Florentiner Stil“ mit zwei Rapiere

⁵³ Äquivalente Bezeichnungen sind *Case of Rapiers* oder *Florentiner Stil*.

⁵⁴ Äquivalente Bezeichnungen sind *Parrying dagger* oder *Main-gauche*.

A Anhang: Testverfahren für das SCA Papierfechten

A.1 Testverfahren für Gewebe für Schutzkleidung

Als das ursprüngliche SCA-Testverfahren für Schutzkleidungsgewebe (vier Lagen von schwerem Popeline oder *Trigger*-Tuch) überprüft wurde, war das Ergebnis, dass dieses Gewebe mit Sicherheit dem Stoß mit einer flachen, stumpfen Oberfläche von wenigstens 4 mm Durchmesser und einer Energie von 4 Joule widerstand, solange das Gewebe auf einem Rahmen eingespannt war. Höhere Energiemengen führten zum Durchstoßen des Gewebes, ebenso wie scharfe Kanten am Stoßobjekt. (4 Joule ist die Energie eines Masse von 1,4 kg, die aus einer Höhe von 30 cm fallen gelassen wird.)

Jedes Testgerät, das auf dem Feld Schutzkleidung testen sollte, muss also den folgenden Kriterien genügen:

- Es muss eine Energie von 4 Joule auf das Gewebe übertragen.
- Als Überträger der Energie wird ein zylindrischer Stab von 4 mm Durchmesser und einem stumpfen, flachen Ende gewählt.
- Die zu testende Gewebeprobe muss fest in einem Rahmen eingeklemmt sein, ohne jedoch unter Spannung zu stehen. Unter dem Gewebe darf sich nichts als Luft befinden.

Der „Newton“-Standard, wie er von kommerziellen Anbietern von moderner Fechtausrüstung verwendet wird, entspricht diesem Test nicht völlig. Es wurde jedoch festgestellt, dass kommerzielle Fechtausrüstung, die von den Anbietern mit 550 N oder mehr eingestuft wurde, das Verfahren für Vier-Lagen-Gewebe reproduzierbar ohne Schaden übersteht. Dementsprechend wird kommerzielle Fechtausrüstung, die durch ein Testlabor mit 550 N oder mehr klassifiziert wurde, als akzeptabler Schutz eingeschätzt.

Einzelne Königreiche mögen sich dafür entscheiden, weiterhin den traditionellen Vier-Stoß-Test, bei dem eine flach abgebrochene Florettklinge gegen das Testmaterial gestoßen wird, durchzuführen, solange für einen Test vor Ort kein geeigneteres Werkzeug verfügbar ist. Um diesen Test durchzuführen, wird das zu prüfende Gewebe flach auf festen Boden oder nachgiebiges Material (keinen zusammengebackenen Schmutz, Beton oder ähnlich harte Oberflächen) gelegt. Indem die gebrochene Klinge mit beiden Händen festgehalten wird, wird vier Mal versucht, das Gewebe zu durchstoßen, wobei die Kraft mit jedem Mal zunimmt. Nach jedem Stoß wird das Gewebe untersucht.

Falls das zu testende Material aus einer einzelnen Schicht besteht, hat es in dem Test versagt, wenn es von dem flachen 4 mm durchmessenden

Stab oder der abgebrochenen Florettklinge auch nur in einem der vier Fälle durchdrungen wurde. Besteht das Gewebe aus mehreren Schichten, wird der Test nur bestanden, wenn höchstens eine der Schichten durchdrungen wurde. Wurde mehr als eine Schicht durchdrungen, gilt der Test als gescheitert.

A.2 Prüfung der Klingenziegsamkeit

Falls Zweifel an der Biegsamkeit einer Klinge existieren, ist Folgendes ein annehmbarer Test vor Ort:

Die Waffe wird parallel zum Boden gehalten, wobei der Griff gegen eine Bank oder einen Tisch gehalten werden kann. Unmittelbar hinter der Spitze der Waffe wird ein Gewicht von 85 Gramm befestigt. Biegt sich bei einem Dolch (mit einer Klingenzänge bis 18 Zoll, entsprechend 45 cm) die Klinge sichtbar, d.h. um wenigstens 6 mm, gilt die Waffe als ausreichend biegsam. Für ein Rapier (mit einer Klingenzänge über 45 cm) muss die Biegung 12 mm oder mehr betragen.

B Anhang: Verfahren für experimentelle Formen im Rapierfechten

Bevor neue Waffen oder Techniken im SCA Rapierfechten eingeführt werden können, muss ein Testplan an den *Deputy Society Marshal for Rapier Combat* übermittelt werden. Der Testplan beinhaltet

- Die neue Waffe oder Technik,
- Eigenschaften der verwendeten Materialien, den Aufbau der Waffen etc., soweit angemessen,
- Im Fall neuer Klingensorten, ein Exemplar der neuen Klingensorte, um dem *Deputy Society Marshal* die Gelegenheit zu geben, die neue Waffe oder Technik selbst zu erproben,
- Sowie alle Beschränkungen, die im Rahmen der Testphase auferlegt werden, und die Dauer der Testphase.

Es ist das Vorrecht des *Kingdom Rapier Marshals*, unter Rücksicht auf obige Bedingungen und mit dem Einverständnis des jeweiligen *Earl Marshals*, den Test neuer Waffen oder Techniken innerhalb eines Königreiches zuzulassen. Der Umfang des Testes erstreckt sich dabei auf *Fighter's Practices* (Übungen), Turniere, und kleine Scharmützel, wobei alle beteiligten Kämpfer und Marschälle jeweils über die zu prüfenden Waffen oder Techniken informiert werden müssen, insbesondere dass sie nicht im Allgemeinen in

der SCA angewendet werden dürfen. Haben irgendwelche der Marschälle oder der Kämpfer Bedenken gegen die Verwendung der Waffen oder Techniken, so können sie nicht eingesetzt werden.

In regelmäßigen Abständen hat der *Kingdom Rapier Marshal* seinem *Earl Marshal* und dem *deputy Society Marshal* über den Fortgang und die Ergebnisse der Experimente Bericht zu erstatten. Am Ende der Testphase hat der *Kingdom Rapier Marshal* dem *Deputy Society Marshal* eine Testzusammenfassung vorzulegen, die ein Verzeichnis von Verletzungen infolge der neuen Waffen oder Techniken ebenso enthält wie Bedenken von Kämpfern und Marschällen, die das Ergebnis der Tests waren. Der *Deputy Society Marshal* hat dann nach Rücksprache mit dem *Kingdom Rapier Marshal* zu entscheiden, ob die Waffe oder Technik angemessen für Rapierfechten in der SCA erscheint. Er hat dann dem *Society Marshal* für dessen abschließendes Urteil Bericht zu erstatten.