

<b>Altersklassen</b>	Fechtturniere werden in der Regel in einzelnen Altersklassen ausgetragen bzw. erfolgt bei Turnieren eine getrennte Bewertung der jeweiligen Wettbewerbe nach folgenden Altersklassen : Schüler (10 bis 12 Jahre) B - Jugend (12 bis 14 Jahre) A - Jugend (14 bis 17 Jahre) Junioren (17 bis 19 Jahre) Aktive (ab 19 Jahren) Senioren (ab 40 Jahren bzw. Sonderklasse ab 30 Jahren)
<b>Allez</b>	Entspricht dem Kommando " Los " zu Beginn oder nach einer Unterbrechung des Gefechtes
<b>Anfängerprüfung</b>	Bestätigung der Turnierreife nach erfolgreichem Abschluss der fechterischen Grundausbildung
<b>Angriff</b>	Offensive Aktion, bei der die gegnerische Trefffläche durch eine Vorwärtsbewegung und gleichzeitige Streckung des Waffenarmes bedroht wird.
<b>Angriff erster Absicht</b>	siehe Intention
<b>Angriff zweiter Absicht</b>	siehe Intention
<b>Angriffsvorrecht</b>	siehe Treffervorrecht
<b>Appell</b>	Einfache Beinbewegung mit dem Ausfallbein, Vortäuschung einer Angriffsbewegung, um eine gegnerische Reaktion zu provozieren.
<b>Assaut (Freigefecht)</b>	Übungsgefecht
<b>Arret-Stoß</b>	Zwischen- oder Aufhaltstoß in einen zu kurz vorgetragenen gegnerischen Angriff hinein
<b>Aufruf</b>	1. In der Wettkampfausschreibung ausgewiesener Zeitpunkt, zu dem alle Fechter sich vor Turnierbeginn angemeldet und ihren Fechtpass abgegeben haben müssen. Säumige Fechter werden nochmals ausgerufen und nach einer festgelegten Frist von der Teilnahme am Wettkampf ausgeschlossen. 2. Zu Beginn jeder Wettkampfrunde ruft der Obmann alle beteiligten Fechter auf, sich an der Fechtbahn zu melden. Nicht erschienene Fechter werden nach wiederholtem zweimaligen Aufruf ausgeschlossen.
<b>Aufstellung</b>	Auf der Fechtbahn nehmen die Fechter so Aufstellung, dass immer der zuerst aufgerufene Fechter eines Gefechts sich rechts vom Obmann anschnallt. Ist unter den beiden Fechtern jedoch ein Linkshänder, stellt dieser sich links vom Obmann auf. Dadurch wird vermieden, dass beide Fechter mit dem Rücken zum Obmann stehen.
<b>Ausfall Ausfallstellung</b>	Ein für den Fechter sehr wichtiges Element der Beinarbeit. Die meisten Angriffe sind abschließend mit einem Ausfall, d.h. einem plötzlichen Vorschnellen des Oberkörpers verbunden. Durch den Ausfall versucht der Fechter in eine enge Mensur zu gelangen, um einen Treffer zu erzielen. Ausgangspunkt für die Ausfallstellung ist die Fechtstellung.

<b>Ausfallbein</b>	Das vordere Bein eines Fechters in Fechtstellung bezeichnet man als Ausfallbein. Entsprechend dem Waffenarm ist es beim Rechtshänder das rechte und beim Linkshänder das Linke Bein.
<b>Ausforschen</b>	Das Ausforschen von Stärken und Schwächen des Gegners gehört zu den strategisch-taktischen Verhaltensweisen in einem Gefecht. Jeder Fechter versucht möglichst viele Informationen über das Kampfverhalten seines Gegners, über sein technisches und athletisches Vermögen sowie seinen konditionellen und moralischen Zustand aufzunehmen.
<b>Auslage</b>	Position des Fecht- und Waffenarmes. In der Normalauslage ist der Waffenarm leicht gebeugt, und die Waffenspitze zeigt in Richtung gegnerischen Trefffläche. Wird der Arm gestreckt, befindet er sich in Linie. Bei allen anderen Positionen (siehe auch Einladungen) zeigt die Waffenspitze an der gegnerischen Trefffläche vorbei.
<b>Ausrüstungs - vorschriften</b>	Die Ausrüstungsvorschriften des DFB beinhalten die Sicherheitsnormen für alle Bestandteile der Fecht- und Schutzkleidung sowie für die Waffen. Die Einhaltung dieser Normen ist für Turniere verbindlich und wird ebenso für den Trainingsbetrieb empfohlen: Ausrüstungsvorschriften des DFB vom 01.01.2006
<b>Battuta</b>	Kurzer kräftiger Schlag auf die gegnerische Klinge, wodurch diese aus ihrer bedrohenden Richtung entfernt werden oder die durch den Gegner dargebotene Blöße (freie Trefffläche) vergrößert werden soll oder auch eine Reflexbewegung des Gegners beabsichtigt wird.
<b>Ballestra</b>	Sprung vorwärts mit unmittelbar anschließendem Ausfall
<b>Beinarbeit</b>	Aus der Fechtstellung heraus ausgeführte Beinbewegungen wie beispielsweise Schritt, Sprung oder Ausfall.
<b>Bindung</b>	Erfassen und Beherrschen der gegnerischen Klinge mit der eigenen Klinge, um die gegnerische Klingenspitze aus der bedrohenden Angriffslinie abzudrängen. Nach erfolgreicher Bindung kann der Angriff beispielsweise durch einen Stoß fortgesetzt werden (Bindungsangriff). Eine besondere Form der Bindung ist die Übertragung.
<b>Blockadezeit</b>	Die Blockadezeit ist die Zeit, ab der ein Treffermeldegerät nur noch den Treffer anzeigen darf, der zuerst aufkommt. Auf der Seite des Mitstoßenden Fechters dürfen dann keine Lampen mehr aufleuchten. Für die einzelnen Waffen sind folgende Blockadezeiten festgelegt: <b>Florett</b> :mehr als 300 Millisekunden (seit 01.10.2004 für FIE -Turniere, zuvor 750 Millisekunden) <b>Degen</b> : mehr als 50 Millisekunden (1/20 Sekunde) <b>Säbel</b> :mehr als 120 Millisekunden (seit 1.10.2004 für FIE -Turniere, zuvor 325 Millisekunden) siehe auch Doppeltrefferzeit
<b>Blößen</b>	Teile der gültigen Trefffläche. Es gibt zwei obere und zwei untere Blößen, die jeweils nach innerer bzw. äußerer Körperlage unterschieden werden.
<b>Bodenrichter</b>	Zusätzliche Assistenten, die den Obmann bei der Leitung eines Gefechts unterstützen und insbesondere darauf achten, dass nicht durch

	Bodenstöße außerhalb der Wettkampfbahn die elektrische Trefferanzeige ausgelöst wird. Bodenrichter sind heute im modernen Sportfechten nur noch beim Degenfechten in Ausnahmefällen erforderlich.
<b>Bodentreffer</b>	Als Bodentreffer bezeichnet man Stöße, die auf dem Boden neben der Fechtbahn aufkommen. Je nach Waffenart lösen Bodentreffer aufgrund der unterschiedlichen elektrischen Schaltungen folgende Reaktionen aus: <b>Beim Florettfechten</b> leuchtet die weiße Lampe des elektrischen Treffermelders auf, die einen ungültigen Treffersignalisiert und der Obmann unterbricht das Gefecht. <b>Beim Degenfechten</b> leuchtet die gültige Trefferlampe (rot bzw. grün) auf. Das Gefecht wird unterbrochen, der Treffer aber nicht gezählt. Zur Unterstützung des Obmanns kann ein Bodenrichter eingesetzt werden. Stöße auf die Fechtbahn (Metallbahn) werden durch den Treffermelder nicht angezeigt und führen nicht zu einer Unterbrechung des Gefechts
<b>Bodenverlust</b>	Verlässt ein Fechter seitlich die Fechtbahn mit einem oder beiden Füßen, wird das Gefecht sofort unterbrochen und der betroffene Fechter wird mit einem Meter Bodenverlust bestraft (d.h. er muss sich einen Meter zurück auf der Fechtbahn aufstellen). Erfolgt das seitliche Verlassen der Fechtbahn mit der Absicht, einem Treffer zu entgehen, so wird diese Aktion zusätzlich mit einer Gelben Karte bestraft.
<b>Brokatweste Elektroweste</b>	Überziehweste aus einem leitenden Metallgeflecht für Florett- und Säbelfechter, die zugleich die gültige Trefffläche darstellt. Auf der Überziehweste aufkommende Treffer werden durch die rote bzw. grüne Lampe des Treffermeldegerätes signalisiert. Treffer, die auf der ungültigen Trefffläche aufkommen, werden beim Florettfechten durch eine weiße Lampe angezeigt. Beim Säbel erfolgt keine Anzeige von Treffern, die außerhalb der gültigen Trefffläche aufkommen. beim Säbelfechten gehören außerdem die Maske und ein Teil der Waffenführenden Hand zur gültigen Trefffläche
<b>Brustschutz</b>	Zusätzliche Sicherheitsbekleidung unter der Fechtjacke, die insbesondere Fechterinnen neben der Unterziehweste zum Schutz des Brustbereiches tragen
<b>Cavation</b>	Umgehung der gegnerischen Klinge mit der eigenen Waffe (Waffenspitze) um die Glocke des Gegners herum
<b>Cedierung- parade</b>	Cedierungsparaden werden vor allem bei der Abwehr von Gleitstößen im Degenfechten angewendet. Im Unterschied zu den üblichen Paraden bewegt sich bei Cedierungsparaden die Klinge nicht entgegen der gegnerischen Klinge, sondern der gegnerischen Bindung wird stetig nachgegeben. Erst im letzten Moment, wenn sich die eigene Klinge soweit um die gegnerische Klinge gedreht hat, dass der Zugang zur eigenen Blöße versperrt ist, erfolgt der Stoß auf die frei gewordene Blöße des Gegners.
<b>CEE</b>	Confédération Européenne d' Escrime / Europäischer Fechtverband

<b>Circulation</b>	Umgehung gegen eine kreisförmige Querbewegung der gegnerischen Klinge (Kreisumgehung)
<b>Coupé</b>	Umgehung der gegnerischen Klinge mit der eigenen Waffe (Waffenspitze) um die Klingenspitze des Gegners herum. Da bei einem Coupé-Stoß die Bewegung vorrangig aus dem Unterarm und dem Handgelenk heraus kommt, wird er auch als Wurfstoß bezeichnet.
<b>Defait</b>	Niederlage verlorenes Gefecht Im Tableau wird ein verlorenes Gefecht mit einem "D" und der Zahl der ausgeteilten Treffer eingetragen.
<b>Degen</b>	Der Degen ist mit fast 770 Gramm die schwerste Sportwaffe. Um einen Treffer mit dieser reinen Stoßwaffe zu erzielen, muss auf die Degenspitze ein Druck von mehr als 750 Gramm wirken. Die Gesamtlänge des Degens von der Klingenspitze bis zum Griffende darf höchstens 110 cm betragen. Die Degenklinge selbst ist von der Spitze bis zur Glocke maximal 90 cm lang. der Glockendurchmesser beträgt maximal 13,5 cm.
<b>DFB</b>	Deutscher Fechterbund e.V. → <a href="http://www.fechten.org">www.fechten.org</a>
<b>Direktausscheid</b>	Der Direktausscheid ist ein K.O. - System, bei dem nur die Sieger des jeweiligen Gefechtes in die nächste Ausscheidungsrunde weiter kommen. Die Paarungen für die einzelnen Gefechte des Direktausscheides werden auf der Grundlage einer in der Einordnungs- bzw. Vorrunde ermittelten Rangliste zusammengestellt (Erster gegen Letzter usw.) Ein Direktausscheid kann auch mit einem Hoffnungslauf durchgeführt werden. Je nach Anzahl der Starter qualifizieren sich die jeweils besten 64, 32 oder 16 Fechter nach der Einordnungsrunde für den Direktausscheid. Im Direktausscheid der letzten 16 Fechter werden dann die 8 Teilnehmer der Endrunde ermittelt. Gefochten wird im Direktausscheid auf : 10 Treffer B - Jugend (2 x 3Minuten) und auf : 15 Treffer ab A - Jugend (3 x 3 Minuten).
<b>Double (Doppeltreffer)</b>	Der Double oder Doppeltreffer ist eine Spezifik des Degenfechtens. Setzen beide Fechter innerhalb einer viertel Sekunde gleichzeitig einen Treffer, so wird dieser auch beiden gutgeschrieben. Doppeltreffer beim Florett und Säbel werden bei einer gleichzeitigen Angriffsaktion beider Fechter annulliert. Stößt ein Fechter unberechtigt mit, so zählt der Treffer nur für den angreifenden Fechter (siehe auch Treffervorrecht).
<b>Doppeltrefferzeit</b>	Die Doppeltrefferzeit ist die Zeit, innerhalb der ein Treffermeldegerät noch einen Doppeltreffer auf beiden Seiten anzeigen darf. Für die einzelnen Waffen gelten folgende Zeitintervalle : <b>Florett:</b> weniger als 300 Millisekunden (seit 1.10.04 für FIE - Turniere, zuvor 750 Millisekunden) <b>Degen:</b> weniger als 40 Millisekunden (1/25 Sekunde) <b>Säbel:</b>

	weniger als 120 Millisekunden (seit 1.10.04 , zuvor 325 Millisekunden) siehe auch : Blockadezeit
<b>Einladung</b>	Eine Einladung ist eine Klingen- und Faustlage, durch die eine oder mehrere Blößen für einen gegnerischen Angriff geöffnet werden. Dabei zeigt die Klingenspitze nicht wie bei der Normalauslage auf die gegnerische Trefffläche sondern an ihr vorbei. Die Positionen der einzelnen Einladungen (siehe : Faustlagen) entsprechen zugleich den Endstellungen der jeweiligen Bindungen oder Paraden, die deshalb auch den gleichen Namen (Zahl) tragen.
<b>Einordnungsrunde</b>	Um ein Fechtturnier im Direktausscheid austragen zu können, ist eine Rangliste aller Teilnehmer erforderlich, aus der sich die Aufstellung der Paarungen für die erste Direktausscheidungsrunde ergibt (Erster gegen Letzter usw.). Diese Rangliste wird mit Hilfe des Index über eine Einordnungsrunde ermittelt, in der alle Fechter zunächst in Rundenfechten.
<b>Elektrische Trefferanzeige</b>	Elektrische Anzeigegeräte (Treffermelder) sorgen im modernen Sportfechten bei allen drei Waffen für eine bessere Wahrnehmung der fechterischen Aktionen. Eine rote bzw. eine grüne Lampe signalisieren auf der gültigen Trefffläche des einen bzw. des anderen Fechters aufgekommene Treffer. Beim Florettfechten gibt es zusätzlich auf beiden Seiten eine weiße Lampe, die auf der ungültigen Trefffläche aufgekommene Treffer anzeigt.
<b>Endrunde</b>	Bei Rundengefechten qualifizieren sich nach Vor- und Zwischenrunden sechs Fechter für die Endrunde. Die Endrunde wird nach dem Modus "Jeder gegen Jeden" ausgefochten, und über den Index erfolgt die Ermittlung der einzelnen Platzierungen. Dieses System von Rundengefechten mit einer 6er-Endrunde wird in der Regel bei den Altersklassen Schüler und Senioren angewendet. In den Altersklassen B-Jugend bis Aktive erfolgt die Qualifizierung meist durch eine oder mehrere Direktausscheidungsrunden, über die acht besten Fechter für die Endrunde ermittelt werden. 8er-Endrunden nach einem Direktausscheid werden dann im K.O. - System ausgefochten.
<b>En garde Fechtstellung</b>	Entspricht dem Kommando "Fechtstellung" zu Beginn oder bei Fortsetzung eines Gefechtes. siehe auch : Fechtstellung
<b>Faustlagen</b>	Verschiedene Positionen der Faust, die durch Drehen des Unterarmes mit der Waffe eingenommen werden. Die Faustlagen werden in der Fechttheorie durch Zahlen gekennzeichnet und dienen in erster Linie bei der fechterischen Ausbildung zur besseren Verständigung. Man unterscheidet nach sechs oder auch acht möglichen Faustlagen bzw. Positionen : Prim (1. Faustlage), Second (2.), Terz (3.), Quart (4.), Quint (5.), Sixt (6.) sowie Septim (7.) und Oktav (8.)
<b>Fechtbahn</b>	siehe : Planche
<b>Fechterbund</b>	Dachorganisation der Fechter auf Landes- und Bundesebene, bei uns WFB Württembergischer Fechterbund , Bezirk Neckar Fils

	<p>→ <a href="http://www.fechten-wuerttemberg.de">www.fechten-wuerttemberg.de</a>  siehe auch Deutscher Fechterbund</p>
<b>Fechtgruß</b>	Zu Beginn eines Gefechtes grüßen beide Fechter mit der Waffe ihren Gegner, den Obmann und die Zuschauer
<b>Fechtkleidung</b>	Die Fechtkleidung besteht aus einem sehr reißfesten Stoff und muss ab der Altersklasse B-Jugend (12 Jahre) den Sicherheitsvorschriften von FIE und DFB entsprechen (Festigkeit von 800 Newton, die auf einem aufgenähten F.I.E. - Siegel bescheinigt wird). Das F.I.E. - Siegel muss auf der Fechtjacke, der Fechthose und der Unterziehweste angebracht sein. Weiterhin gehören zur Fecht- und Schutzkleidung: weiße Kniestrümpfe, ein Fechthandschuh, ein Brustschutz für Fechterinnen, eine Maske (Maskenlatz mit einer Festigkeit von 1600 Newton und entsprechendem FIE - Siegel) und eine Elektroweste für Florett- und Säbelfechter.
<b>Fechtpass</b>	Nach bestandener Anfänger- oder Turnierreifepfung erhält jeder Fechter einen Fechtpass des DFB, in den alle Starts bei Turnieren und die Ergebnisse eingetragen werden. Der Fechtpass muss vor Beginn eines Turniers zur Kontrolle der ärztlichen Bescheinigung der Sporttauglichkeit (für Jugendliche unter 18 Jahren) und der Lizenzmarke vorgelegt werden.
<b>Fechtstellung</b>	Bei der Körperhaltung eines Fechters unterscheidet man vor allem zwischen Ausfallstellung (Ausfall) und Fechtstellung. Die Fechtstellung ist für den Fechter die typische Körperhaltung und Beinstellung und zugleich Ausgangs- und Endstellung für alle weiteren Bein- und Körperbewegungen auf der Fechtbahn. Beide Füße stehen in einem rechten Winkel zueinander. Die Fersen sind etwa ein bis eineinhalb Fußlängen voneinander entfernt und befinden sich auf der so genannten, gedachten Gefechtslinie. Die Beine sind in den Knien gebeugt, wobei der Unterschenkel des Ausfallbeins senkrecht steht. Das Knie des Standbeins befindet sich etwa über der Fußspitze. Becken und Schulter sind seitlich zur Gefechtslinie gedreht, so dass die Schmalseite des Körpers mit dem Waffenarm zum Gegner zugewandt ist. Der Körperschwerpunkt befindet sich zwischen beiden Beinen. siehe auch : En Garde
<b>Fechttempo</b>	Zeitdauer für eine einfache Aktion. Das Fechttempo ist vor allem bei der Bewertung von Zwischenaktionen im Florett- und Säbelfechten von Bedeutung. Wird beispielsweise ein Angriff oder eine Riposte verzögert vorgetragen, so hat der Gegner das Recht zu einem Zwischenstoß bzw. Zwischenhieb. Diese Zwischenaktion bleibt jedoch nur berechtigt, wenn sie ein Fechttempo früher aufkommt.
<b>F.I.E.</b>	Fédération International d' Escrime (Internationaler Fechtverband)
<b>Filo</b>	Ein Filo ist ein Gleitstoß, bei dem die eigene Klinge an der gegnerischen Klinge nach einer genommenen Bindung oder Parade starr entlang gleitet, bis die Klingenspitze die gegnerische Blöße erreicht.
<b>Finte</b>	Angriffsaktion, bei der eine Täuschung des Gegners hinsichtlich der anvisierten Blöße erfolgt
<b>Flanke</b>	Als Flanke wird die auf der Seite des Waffenarmes liegende obere und

	untere Blöße bezeichnet.
Flèche	Sturzangriff, der mit einem seitlichen Vorbeilaufen am Gegner endet. Der Flèche stellt die schnellste Form der Vorwärtsbewegung dar. Beim Säbelfechten sind Flèche - Angriffe nicht erlaubt.
Florett	Das Florett ist eine Stoßwaffe. Die Gesamtlänge beträgt maximal 110 cm. Die Klinge darf von der Glocke bis zur Spitze höchstens 90 cm lang sein. Der Glockendurchmesser liegt zwischen 9,5 und 12 cm. Um einen Treffer auszulösen, muss auf die Klingenspitze ein Druck von mehr als 500 Gramm wirken.
Freier Angriff	Als freie Angriffe bezeichnet man Angriffsaktionen die ohne Berührung der gegnerischen Klinge (im Unterschied zum Klingenangriff) ausgeführt werden wie beispielsweise ein gerader Stoß oder Umgehungs-Angriffe.
Gefecht	Wettkampf zweier Fechter gegeneinander innerhalb einer Runde oder in einem Direktausscheid bei einer begrenzten Kampfzeit. In Rundengefechten wird bei Schülern auf vier Treffer und ab B-Jugend auf fünf Treffer gefochten. Bei Direktausscheiden, die in der Regel nach einer oder mehreren Einordnungsrunden durchgeführt werden, gehen die Gefechte in der B-Jugend bis 10 Treffer und in der Altersklasse A-Jugend aufwärts bis zu den Aktiven auf 15 Treffer
Gefechtslinie	Gedachte Linie, auf der sich ein in Fechthaltung stehenden Fechter auf der Fichtbahn vor- bzw. rückwärts bewegt. Beide Fersen des Fechters stehen dabei auf der Gefechtslinie.
Gegenangriff	Als Gegenangriffe oder Konteraktionen bezeichnet man offensive Aktionen bzw. Angriffe in die Vorbereitung des gegnerischen Angriffes oder auch in einen schon begonnenen zusammengesetzten gegnerischen Angriff hinein.
Gelbe Karte	Bei einem geringfügigen Verstoß gegen das Reglement erhält der Fechter durch den Obmann eine Verwarnung. Die Verwarnung wird durch eine Gelbe Karte angezeigt. Sie ist nur für das jeweilige Gefecht gültig. Eine Gelbe Karte gibt es beispielsweise für: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Defektes Material (Waffe, Körperkabel) zu Beginn eines Gefechts</li> <li>• Verdecken der Trefffläche und Gebrauch des unbewaffneten Armes</li> <li>• Seitliches Verlassen der Fichtbahn, um einen Treffer zu vermeiden</li> <li>• Nichterscheinen beim ersten Aufruf des Obmanns</li> <li>• Biegen der Klinge auf der Fichtbahn</li> <li>• Drehen des Rückens zum Gegner</li> <li>• Heben der Maske vor Unterbrechung des Gefechts durch den Obmann</li> <li>• Absichtliches Körper an Körper, um einen Treffer zu vermeiden</li> </ul> Ein Fechter, der im laufenden Gefecht bereits eine Gelbe Karte erhalten hat, wird bei einem erneuten geringfügigen Verstoß mit der Roten Karte (Straftreffer) bestraft.
Gesten	Zur Unterstützung der Anweisungen hat der Obmann bestimmte Gesten

	(Handzeichen) anzuwenden. Darstellung der <i>Gesten</i> siehe : <a href="#">Obmann Handzeichen</a>
<a href="#">Gleitstoß</a>	siehe <i>Filo</i>
<a href="#">Glocke</a>	Die <i>Glocke</i> befindet sich zwischen <i>Griff</i> und <i>Klinge</i> der <i>Fecht</i> waffe und dient dem Schutz der Hand und des Unterarmes. Insbesondere beim <i>Degen</i> und beim <i>Säbel</i> hat die <i>Glocke</i> aufgrund der spezifischen <i>Trefffläche</i> eine besondere <i>Abwehrfunktion</i> und ist deshalb im Vergleich zur <i>Florettglocke</i> größer.
<a href="#">Grundstellung</a>	<i>Ausgangsstellung</i> für die <i>Fechtstellung</i> . Beide <i>Füße</i> stehen mit den <i>Fersen</i> aneinander in einem rechten Winkel. Die <i>linke Schulter</i> (beim <i>Linkshänder</i> die <i>rechte Schulter</i> ) wird wie bei der <i>Fechtstellung</i> nach hinten gedreht. Zu Beginn eines jeden <i>Gefechtes</i> führen die <i>Fechter</i> in der <i>Grundstellung</i> den <i>Fechtgruß</i> aus.
<a href="#">Halbkreisparade</a>	<i>Deckungs-</i> und <i>Verteidigungsbewegung</i> mit der <i>Klinge</i> . Die <i>gegnerische Klinge</i> wird durch eine <i>halbkreisförmige Klingebewegung</i> in <i>diagonaler</i> oder <i>vertikaler</i> Richtung abgewehrt.
<a href="#">Halt</a>	Kommando des <i>Obmannes</i> zur <i>Unterbrechung</i> eines <i>Gefechtes</i>
<a href="#">Handschuh</a>	Der <i>Fechthandschuh</i> gehört zur <i>Fechtkleidung</i> beim <i>Sportfechten</i> und wird zum Schutz an der Hand des <i>Waffenarmes</i> getragen. Beim <i>Säbelfechten</i> besteht der <i>Handschuh</i> teilweise aus einem <i>elektrisch leitenden Metallgeflecht</i> , da der <i>Arm</i> zur <i>Trefffläche</i> gehört.
<a href="#">Hoffnungslauf</a>	Ein <i>Direktausscheid</i> kann auch mit einem <i>Hoffnungslauf</i> durchgeführt werden. Jeder <i>Fechter</i> tritt zunächst in zwei <i>Gefechten</i> an. Diejenigen, die beide <i>Gefechte</i> gewinnen, sind für die nächste <i>Ausscheidungsrunde</i> qualifiziert. Alle <i>Fechter</i> , die beide <i>Gefechte</i> verloren haben, scheidern aus. <i>Fechter</i> mit einem <i>Sieg</i> und einer <i>Niederlage</i> haben noch die Möglichkeit, sich über ein <i>drittes Gefecht</i> , den sog. <i>Hoffnungslauf</i> , für die folgende <i>Runde</i> zu qualifizieren
<a href="#">Index</a>	Der <i>Index</i> entscheidet über die <i>Rangfolge</i> der <i>Fechter</i> nach einer oder mehreren <i>Ausscheidungsrunden</i> . Zunächst wird der <i>Index 1</i> ermittelt ( <i>Verhältnis</i> der erzielten <i>Siege</i> zur <i>Anzahl</i> der insgesamt absolvierten <i>Gefechte</i> ). Soweit mehrere <i>Fechter</i> den gleichen <i>Index 1</i> haben, wird zur weiteren Festlegung der <i>Platzierung</i> der <i>Index 2</i> ( <i>ausgeteilte</i> minus <i>erhaltene Treffer</i> ) ermittelt
<a href="#">Inkontro</a>	Werden bei einer <i>Aktion</i> beide <i>Fechter</i> gleichzeitig getroffen (sowohl die <i>rote</i> als auch die <i>grüne Lampe</i> des <i>Treffermeldegerätes</i> leuchten auf), so liegt entweder ein <i>Simultané</i> ( <i>gleichzeitiger Angriff</i> beider <i>Fechter</i> , es wird kein <i>Treffer</i> registriert) oder ein <i>Inkontro</i> vor. <i>Inkontro</i> bedeutet, dass einer der beiden <i>Fechter</i> einen <i>Verstoß</i> gegen die <i>Fechtkonventionen</i> ( <i>Reglement</i> ) begangen hat. Das kann sowohl der <i>angreifende</i> als auch der <i>verteidigende</i> <i>Fechter</i> sein. Bei einem <i>Inkontro</i> entscheidet der <i>Obmann</i> , welcher der beiden <i>Fechter</i> den <i>Verstoß</i> begangen hat und einen <i>Treffer</i> erhält.
<a href="#">Intention</a>	Unter <i>Intention</i> versteht man die <i>Absicht</i> , in der ein <i>Angriff</i> eingeleitet wird. <i>Angriffe "erster Intention"</i> oder " <i>erster Absicht</i> " haben zum Ziel, den <i>Gegner</i> mit der <i>ersten Angriffsaktion</i> ( <i>direkter</i> oder <i>Finteangriff</i> )

	<p>sofort zu treffen. Bei Angriffen "zweiter Intention" oder "zweiter Absicht" wird zunächst ein Scheinangriff ausgeführt und erst mit dem zweiten Angriff oder der Konterriposte soll dann der eigentliche Treffer gesetzt werden.</p>
Kampfgericht	<p>Das Kampfgericht ist für die Leitung einer Runde bzw. eines Gefechts zuständig. In der Regel wird das Kampfgericht durch den Obmann gebildet. Zusätzlich können aber auch ein Zeitnehmer und Seitenrichter dem Obmann assistieren.</p>
Kampfzeit	<p>Effektive Zeit, die den beiden Fechtern während eines Gefechts zur Verfügung steht. Unterbrechungen während eines Gefechts werden der Kampfzeit nicht angerechnet. Die Kampfzeit bei Gefechten in Runden auf fünf Treffer ist auf 3 Minuten begrenzt.</p> <p><b>Schüler älterer Jahrgang und B - Jugend :</b> Bei Direktausscheiden auf 10 Treffer wird maximal in zwei Abschnitten zu je 3 Minuten mit einer einminütigen Kampfpause gefochten.</p> <p><b>ab A - Jugend :</b> Direktausscheide auf 15 Treffer enden spätestens nach drei Kampfab schnitten von je 3 Minuten. Zwischen den Abschnitten liegt jeweils eine einminütigen Kampfpause. Ist die jeweils vorgesehene Trefferzahl in einem Gefecht nach Ablauf der Kampfzeit nicht erreicht, hat der Fechter gewonnen, der die meisten Treffer setzen konnte. Bei Treffergleichstand wird die Kampfzeit um maximal eine Minute verlängert. Sieger ist der Fechter, der den nächsten Treffer setzt. Vor Beginn der Verlängerungsminute wird ein Fechter ausgelost, der dann als Sieger gilt, wenn innerhalb dieser Minute kein Treffer fällt.</p>
Klingenangriff	<p>Klingenangriffe wie beispielsweise Battuta-, Bindungs- oder Filoangriffe werden über einen Kontakt zur gegnerischen Klinge ausgeführt. Sie sind immer dann zwingend erforderlich, wenn die eigene Trefferfläche durch die gegnerische Klinge bedroht wird (z. B. gegnerische Linie).</p>
Klingenbiegung	<p>Die durch das Reglement vorgeschriebene maximale Klingenbiegung beträgt beim Degen 1 cm, beim Florett 2 cm und beim Säbel 4 cm.</p>
Klingengefühl	<p>Das Klingengefühl gehört neben dem Mensur- und dem Tempogefühl zu den wesentlichen Wahrnehmungsfunktionen, die ein Fechter über viele Wettkampfjahre hinweg immer stärker ausprägt und automatisiert. Klingengefühl bedeutet vor allem das Wahrnehmen der gegnerischen Reaktionen und Vorhaben durch die Beobachtung der gegnerischen Klinge und durch bewusst herbeigeführte Klingenkontakte.</p>
Klingenlage	<p>Position der Klinge, die sich aus der jeweiligen Faustlage, der gewählten Auslage bzw. Einladung ergibt</p>
Klingenschlag	<p>siehe Battuta</p>
Körper an Körper	<p>„Körper an Körper" (Körperberührung beider Fechtern) ist im Florett- und Säbelfechten generell untersagt und wird mit einer Gelben Karte (Verwarnung) bestraft Wird ein "Körper an Körper" absichtlich herbeigeführt, um einen Treffer zu vermeiden, erhält auch im Degenfechten der betreffende Fechter eine Gelbe Karte.</p>

<b>Körperkabel</b>	Durch den Ärmel der Fechtjacke (Waffenarm) gezogenes elektrisches Verbindungskabel zwischen der Waffe und dem an der Rückseite der Fechtjacke festgeklemmten Anschlusskabel der Kabelrolle.
<b>Körperparade</b>	Zur Abwehr eines gegnerischen Angriffes wird anstatt einer Klingenbewegung (oder gleichzeitig mit dieser) mit dem Körper ausgewichen. Das Ausweichen (rückwärts, seitwärts oder nach unten) kann durch eine Bewegung des Oberkörpers erfolgen oder auch mit einer rückwärtigen Beinbewegung (z. B. Sprung zurück) verbunden sein.
<b>Kontaktzeit</b>	Als Kontaktzeit bezeichnet man die Berührungsdauer der Waffenspitze (Florett und Degen) bzw. der Klinge (Säbel) auf der gegnerischen Trefffläche, die mindestens erforderlich ist, um einen Treffer auszulösen. Die Einstellung der Kontaktzeit erfolgt am Treffermeldegerät. Beim <b>Florett</b> beträgt seit dem 1. Oktober 2004 entsprechend den neuen Vorschriften der F.I.E. 15 Millisekunden (vorher 1 - 5 Millisekunden).  Beim <b>Degen</b> beträgt die Kontaktzeit mindestens 2 Millisekunden.  Beim <b>Säbel</b> liegt die Kontaktzeit zwischen 0,1 und höchstens 1 Millisekunde. Ein Meldegerät bei dem ein Treffer bereits unter 0,1 Millisekunden möglich ist, darf nicht eingesetzt werden.
<b>Konterriposte</b>	Offensive Aktion nach einer erfolgreich abgewehrten Riposte
<b>KO</b>	Direktausscheidung mit oder ohne Hoffnungslauf, 16 , 32 ,64 ,128 Erklärung zum 16 KO der WFB RL : siehe auch Darstellung des KO 1.) Runde die gesetzten 16 gegeneinander 2.) Hauptlauf , Gewinner der 1. Runde , Verlierer kommen in Hoffnungslauf, 4 Gewinner kommen ins Finale 3.) Nebenlauf , Verlierer der 1. Runde , Gewinner kommen in Hoffnungslauf, Verlierer Platz 13 - 16 4.) Hoffnungslauf, Verlierer Hauptlauf mit Gewinnern Nebenlauf Gewinner kommen ins Finale , Verlierer Hoffnungslauf Platz 9 - 12 5.) $\frac{1}{4}$ Finale , Platz 5 - 8 6.) $\frac{1}{2}$ Finale , Platz 1 -4 7.) Finale um Platz 1 , Platz 3 wird in Württemberg nicht ausgefochten
<b>Kontrotempo</b>	Gegenaktion gegen einen Zwischenstoß oder eine andere Zwischenaktion des Gegners
<b>Kreisbindung</b>	Aus einer Bindung heraus wird mit der Klingenspitze eine kreisförmige Bewegung um die gegnerische Glocke ausgeführt, bis die Ausgangsstellung wieder erreicht ist (z. B.: Quart-Bindung, Kreis-Quart).
<b>Kreisparade</b>	Deckungs- und Verteidigungsbewegung mit der Klinge. Die Abwehr der gegnerischen Klinge erfolgt nach einer umgehenden Kreisbewegung in Entgegengesetzter Richtung zur möglichen direkten Parade.
<b>Kreuzschritt</b>	Beinbewegung (Beinarbeit) aus der Fechtstellung heraus, bei der durch ein Überkreuzen der Beine eine raumgreifende und schnelle Vor- oder

	Rückwärtsbewegung erreicht werden soll. Kreuzschritte werden beim modernen Sportfechten heute nur noch selten angewendet und sind beim Säbelfechten nicht mehr erlaubt.
Lektion	Einzelunterricht des Übungsleiters oder des Trainers mit einem Fechter
Linie	Linie oder Klinge in Linie ist eine gestreckte Position des Waffenarmes mit einer auf den Gegner gerichteten Klingenspitze.
Linkshänder	Linkshänder führen die Fechtwaffe mit der linken Hand. Daraus ergibt sich eine seitenverkehrte Körperhaltung und Fechtstellung gegenüber einem Rechtshänder. Ebenso werden die einzelnen Aktionen und Bewegungen mit dem Waffenarm und der Waffe in entgegengesetzter Richtung ausgeführt.
Lizenz	Um bei Turnieren starten zu können, muss jeder Fechter jährlich eine Lizenzmarke des Deutschen Fechterbundes erwerben, die in den Fechtpass eingeklebt wird.
Mal parée	Ungenügend pariert
Maragingklinge	Hochwertige Klingen aus einem in der Flugzeugindustrie entwickelten, besonders bruchsauren Stahl. Beim Florettfechten sind Maragingklingen vorgeschrieben.
Maske	Die Maske gehört zur Schutzbekleidung der Fechter und muss den aktuellen Sicherheitsbestimmungen entsprechen.
Maskenlatz	Dickes Stoffgewebe, das am unteren Teil der Fechtmaske angebracht ist, um den Halsbereich zu schützen. Die Festigkeit des Maskenlatzes muss 1600 Newton betragen.
Meisterschaft	Wettbewerb, der mit dem Ziel durchgeführt wird, in einer bestimmten Waffe den besten Einzelfechter oder die beste Mannschaft für einen Verband oder für ein bestimmtes Gebiet innerhalb eines bestimmten Zeitraumes (in der Regel für ein Wettkampfsjahr) zu ermitteln.
Mensur	Abstand der beiden Fechter zueinander. Man unterscheidet hauptsächlich zwischen naher, mittlerer und weiter Mensur. zwischen naher, mittlerer und weiter Mensur.
Mensurgefühl	Das Mensurgefühl gehört neben dem Klingen- und dem Tempogefühl zu den wesentlichen Wahrnehmungsfunktionen die ein Fechter über viele Wettkampfsjahre hinweg immer stärker ausprägt und automatisiert. Mensurgefühl bedeutet vor allem die Wahrnehmung von bewusst durch den Gegner herbeigeführten Mensurveränderungen und die Herstellung der erforderlichen Mensur bei der eigenen Angriffspräparation.
Mini - Waffen	In der Altersklasse Schüler (ca. 9 bis 11 Jahre) wird mit kleineren und leichteren Mini-Waffen gefochten.
Mitstoß	Unberechtigter Stoß (Hieb) in den gegnerischen Angriff hinein siehe auch : Treffervorrecht
Nachsetzen	Angriffsstrategisches Verhalten: Unter Nachsetzen versteht man eine Angriffsfortsetzung oder -verlängerung nach einem nicht erfolgreich abgeschlossenen Angriff (z.B. Rimesse). Nachsetzen sollte aber nur erfolgen, wenn keine Gegenaktion zu erwarten und damit ein Nachsichern nicht erforderlich ist
Nachsichern	Angriffsstrategisches Verhalten: Nachsichern bedeutet, im Falle eines nicht erfolgreich durchgeführten Angriffes sofort in Deckung zu gehen,

	um einen möglichen <i>Gegenangriff</i> abzuwehren.																
Nahkampf	In Nahkampfsituationen stehen sich beide Fechter noch enger als in der nahen Mensur gegenüber. Das Hauptproblem im Nahkampf besteht vor allem darin, die Klingenspitze angesichts der verengten Mensur zur gegnerischen Trefffläche zu führen. Aktionen in Nahkampfsituationen müssen deshalb speziell trainiert werden.																
Niederlage	Siehe : Defait																
Obmann	Kampfleiter eines <i>Gefechtes</i> , der entsprechend dem Reglement über die Treffer entscheidet und bei regelwidrigem Verhalten Bestrafungen, wie z. B. Straftreffer, erteilen kann.																
Oktav Oktavparade	Oktav: Achte Faustlage. Kennzeichnet eine untere Parade-, Einladungs- und Klingenposition. Die Oktavparade beispielsweise dient der Sicherung der unteren äußeren Blöße (gleiche Klingenlage aber andere Faustlage im Vergleich zur Secondparade).																
Oppositionsparade	Direkte Druckparade gegen eine gegnerische Bindung																
Parade	Abwehraktion, die einen Treffer des angreifenden Fechters verhindert. In erster Linie sind beim Fechten die Klingenparaden von Bedeutung. Sie werden u. a. nach den jeweiligen Faustpositionen unterschieden. Daneben werden Körperparaden zur Abwehr eingesetzt																
Patinando	Schritt vorwärts mit unmittelbar anschließendem Ausfall																
Planche (Fechtbahn)	Die Fechtbahn ist 14 m lang und 1,50 bis 2,00 m breit. Sie besteht aus einem elektrisch leitenden Material, wodurch Stöße auf den Boden abgeleitet und nicht durch den Treffermelder angezeigt werden. Zu Beginn eines <i>Gefechts</i> und nach jedem Treffer stellen sich beide Fechter jeweils an der Startlinie auf. Die Warnlinie bzw. seitliche Markierungen der letzten zwei Meter der Fechtbahn dienen den Fechtern zur besseren optischen Orientierung. Überschreitet ein Fechter die Endlinie mit beiden Füßen (hier der grau dargestellte Bereich), erhält er einen Straftreffer. Verlässt ein Fechter mit einem oder beiden Füßen die Fechtbahn seitlich, wird er einen Meter zurück gestellt.  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td style="background-color: #cccccc;">2m</td> <td style="background-color: #cccccc;">3m</td> <td style="background-color: #cccccc;">2m</td> <td style="background-color: #cccccc;">2m</td> <td style="background-color: #cccccc;">3m</td> <td style="background-color: #cccccc;">2m</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="background-color: #ffff00;">4</td> <td style="background-color: #ffff00;">3</td> <td style="background-color: #ffff00;">2</td> <td style="background-color: #ffff00;">1</td> <td style="background-color: #ffff00;">2</td> <td style="background-color: #ffff00;">3</td> <td style="background-color: #ffff00;">4</td> </tr> </table> <p>1 Mittellinie / 2 Startlinie / 3 Warnlinie / 4 Endlinie</p>		2m	3m	2m	2m	3m	2m			4	3	2	1	2	3	4
	2m	3m	2m	2m	3m	2m											
	4	3	2	1	2	3	4										
Plastron	Zusätzliche Schutzbekleidung für gefährdete Körperpartien insbesondere im Brust- und Halsbereich, siehe auch Unterziehweste und Brustschutz																
Positionen	Faust- und Waffenstellungen Siehe : Faustlegen / Auslage / Linie																
Präparation	Vorbereitung einer Aktion bzw. eines Angriffes																
Prim Primparade	Prim: Erste Faustlage. Kennzeichnet eine körpernahe Parade-, Einladungs- und Klingenposition. Die Primparade deckt vor allem die obere innere Blöße.																
Pris de fer	"Eisenübernahme" - d.h. Wegdrücken der gegnerischen Klinge aus ihrer																

	bedrohenden Position <i>Pris de fer</i> wird vor allem im Säbelfechten häufig als Beseitigungs- und <i>Gegenangriff</i> angewendet.
Prüfgewicht	Vor jedem Florett- und Degengefecht prüft der Obmann mit einem Prüfgewicht (500g beim Florett und 750g beim Degen), ob der Spitzendruck den jeweiligen Konventionen des Reglements entspricht
Quart Quartparade	Quart: Vierte Faustlage. Kennzeichnet eine obere Parade-, Einladungs- und Klingenposition. Die Quartauslage gehört neben der gegenüber liegenden Sixtauslage zu den am häufigsten gebrauchten Positionen. Die Quartparade deckt die obere innere Blöße.
Quint Quintparade	Quint: Fünfte Faustlage. Kennzeichnet eine obere Parade-, Einladungs- und Klingenposition. Die Quintparade wird bei den Stoßwaffen kaum noch angewendet. Sie hat eine ähnliche Position und Klingenlage wie die Quartparade, wird aber näher am Körper genommen. Die Quintparade im Säbelfechten hat eine völlig andere Klingen- und Faustlage. Sie dient der Abwehr von Kopfhieben, wobei die Faust in Kopfhöhe und die Klinge fast waagrecht gehalten werden.
Radoppio	Wiederholungsausfall - unmittelbar nach dem ersten Ausfall wird das Standbein bis zur normalen Fechtstellung nachgesetzt und ein zweiter Ausfall folgt. Das Radoppio wird vor allem bei einer Angriffsfortsetzung und bei weit zurückweichenden Gegnern angewendet
Rangliste	Ranglisten spiegeln das Leistungsniveau einzelner Fechter wider. Sie werden beispielsweise auf Vereinsebene, durch den Landesfechterbund, den DFB oder international durch die FIE erstellt. Je nach Art der Rangliste ist festgelegt, welche Fechtturniere in die Bewertung einbezogen werden. 2. Als Rangliste bezeichnet man auch die mit Hilfe des Index erstellte Platzierungsliste aller Teilnehmer eines Fechtwettbewerbes nach Abschluss einer Einordnungs-, Vor- oder Zwischenrunde.
Reglement	Das Reglement der F.I.E. enthält alle für das Sportfechten erforderlichen Festlegungen wie zum Beispiel: Beschaffenheit aller Waffen und Ausrüstungen, Trefferregelungen, Bestrafungen, Wettkampfororganisation u. a. Deutsche Übersetzung des F.I.E. Reglements → <a href="http://www.fechten.org">www.fechten.org</a>
Reprise	Wiederaufnahme einer Angriffsaktion
Rimesse	Angriffsfortsetzung in die anvisierte Blöße ohne den Waffenarm zurückzuziehen
Riposte	Gegenstoß oder -hieb, nachdem der gegnerische Angriff durch eine Parade erfolgreich abgewehrt wurde
Rote Karte	Begeht ein Fechter einen schwer wiegenderen Verstoß gegen das Reglement oder hat er in dem laufenden Gefecht bereits eine Gelbe Karte erhalten, so wird er mit einem Straftreffer bestraft. Der Obmann zeigt den Straftreffer durch eine Rote Karte an. Eine Rote Karte gibt es beispielsweise für folgende Verstöße : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überschreiten der Endlinie der Fechtbahn mit beiden Füßen</li> <li>• Fehlende Kontrollmarken auf dem Fechtmaterial</li> <li>• Vortäuschen einer Verletzung</li> <li>• Gefährliche oder brutale Fechtaktion</li> </ul>

	Ein Fechter, der im laufenden Gefecht bereits eine Rote Karte erhalten hat, wird bei einem erneuten Verstoß mit einer weiteren Roten Karte oder in schwerwiegenden Fällen mit einer Schwarzen Karte bestraft.
Runde	Wird ein Fechtwettkampf in Runden ausgetragen, so fechten alle Fechter einer Runde gegeneinander. Nach Abschluss aller Gefechte wird per Index eine Rangliste der Fechter aller Runden erstellt, aus der dann die Auf- und Absteiger hervorgehen. Anschließend kann dann weiter in Runden (Zwischenrunden und Endrunde) oder im Direktauscheid gefochten werden. Die Ergebnisse einer Runde werden in einem Tableau fest gehalten und vom Fechter unterschrieben.
Säbel	Der Säbel ist eine Hieb- und Stichwaffe. Die Gesamtlänge beträgt maximal 105 cm und die Klinge darf von der Glocke bis zur Spitze höchstens 88 cm lang sein. Die Glocke kann maximal 14 cm breit und 15 cm hoch sein. Um einen Treffer auszulösen, muss die Klinge die gegnerische Elektroweste berühren.
Schwarze Karte	Bei äußerst schwer wiegenden Verstößen gegen das Reglement können der Obmann oder das Technische Direktorium (TD) einen Fechter auch vom laufenden Wettbewerb oder vom gesamten Turnier ausschließen. Der Ausschluss wird durch eine Schwarze Karte angezeigt. Eine Schwarze Karte kann beispielsweise für folgende Verstöße erteilt werden : Im Wiederholungsfall nach einer Roten Karte bei: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nachgemachten Kontrollmarken oder absichtlichen Modifikationen am Fechtmaterial</li> <li>• Störung der Ordnung auf der Fechtbahn</li> </ul> Oder sofort bei folgenden Verstößen : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doping</li> <li>• Absichtliche Brutalität</li> <li>• Nichterscheinen zu Beginn eines Wettkampfes oder einer Runde</li> <li>• nach drei Aufruf</li> </ul>
Second Secondparade	Second: Zweite Faustlage. Kennzeichnet eine untere Parade-, Einladungs- und Klingenposition Die Secondparade beispielsweise dient der Sicherung der unteren äußeren Blöße (gleiche Klingelage aber andere Faustlage im Vergleich zur Oktavparade).
Seitenrichter	Ein Seitenrichter kann zur Unterstützung des Obmanns eingesetzt werden, um insbesondere bei dem Fechter, der mit seinem Rücken zum Obmann um insbesondere bei dem Fechter, der mit seinem Rücken zum Obmann steht, Regelwidrigkeiten besser zu erkennen (beispielsweise Verdecken der Trefffläche mit der unbewaffneten Hand beim Florett- und Säbelfechten). Beim Degenfechten geht es vor allem darum, Bodentreffer besser zu erkennen (siehe Bodenrichter).
Septim Septimparade	Septim: Siebente Faustlage. Kennzeichnet eine untere Parade-, Einladungs- und Klingenposition. Die Septimparade deckt die untere innere Blöße.
Sieg	Siehe : Victoire
Simultané	Gleichzeitige erfolgreiche Angriffsaktion beider Fechter beim Florett-

	und Säbelfechten. Die auf beiden Seiten bei einem Simultané erzielten Treffer werden nicht gezählt.														
Sixt Sixtparade	Sixt : Sechste Faustlage. Kennzeichnet eine obere Parade-, Einladungs- und Klingenposition. Die Sixtauslage gehört neben der gegenüber liegenden Quartauslage zu den am häufigsten gebrauchten Positionen. Die Sixtparade deckt die obere äußere Blöße, wobei die Klingenlage der Terzposition entspricht														
Sperrstoß	Stoß zur gegnerischen Blöße bei dem gleichzeitig der gegnerischen Klinge der Zugang zur eigenen Trefffläche versperrt wird														
Stafettenfechten	Form des Mannschaftskampfes (rencontre) beim Fechten, bei der jeder Mannschaft drei aktive Fechter und evtl. ein Ersatzfechter angehören. Jeder Fechter der einen Mannschaft fechtet gegen alle drei Fechter der anderen Mannschaft. gefochten wird auf fünf Treffer, wobei die Ergebnisse des vorangegangenen Gefechts immer ins nächste Gefecht übernommen werden. Sieger ist diejenige Mannschaft, die zuerst 45 Treffer erreicht hat, für Schüler 36 Treffer , bzw. nach Ablauf der regulären Kampfzeit in Führung liegt.														
Standbein	Das hintere Bein eines Fechters in Fechtstellung bezeichnet man als Standbein. Entsprechend dem Waffenarm ist es beim Rechtshänder das linke und beim Linkshänder das rechte Bein.														
Straftreffer	Bei bestimmten Regelverstößen (z. B. Überschreiten der hinteren Begrenzung der Fechtbahn mit beiden Füßen) wird sofort durch den Obmann ein Straftreffer vergeben. Die Vergabe eines Straftreffers wird durch eine Rote Karte angezeigt. Hat ein Fechter wegen eines geringfügigen Verstoßes in einem Gefecht bereits eine Verwarnung (Gelbe Karte) erhalten und folgt im gleichen Gefecht ein weiterer geringfügiger Verstoß, wird er mit einem Straftreffer (Rote Karte) bestraft														
Tableau	Rundenzettel für eine Ausscheidungsrunde, auf dem alle Fechter namentlich vermerkt sind und auf dem die Ergebnisse der einzelnen Gefechte eingetragen werden (Siege, Niederlagen sowie gegebene und erhaltene Treffer). Beispiel :  In einer Runde fechten vier Fechter. Die einzelnen Gefechte <table border="1" data-bbox="486 1630 1086 1962"> <thead> <tr> <th>Gefecht :</th> <th>Ergebnis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Meike : Johanna</td> <td>5 : 2</td> </tr> <tr> <td>Tina : Agathe</td> <td>5 : 0</td> </tr> <tr> <td>Johanna : Tina</td> <td>1 : 5</td> </tr> <tr> <td>Agathe : Meike</td> <td>0 : 5</td> </tr> <tr> <td>Meike : Tina</td> <td>5 : 3</td> </tr> <tr> <td>Agathe : Johanna</td> <td>5 : 2</td> </tr> </tbody> </table>	Gefecht :	Ergebnis	Meike : Johanna	5 : 2	Tina : Agathe	5 : 0	Johanna : Tina	1 : 5	Agathe : Meike	0 : 5	Meike : Tina	5 : 3	Agathe : Johanna	5 : 2
Gefecht :	Ergebnis														
Meike : Johanna	5 : 2														
Tina : Agathe	5 : 0														
Johanna : Tina	1 : 5														
Agathe : Meike	0 : 5														
Meike : Tina	5 : 3														
Agathe : Johanna	5 : 2														

	Eintrag im Tableau und die Index-Berechnung :																																																																												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Nr.</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>Siege</th> <th>Gefechte</th> <th>Index 1</th> <th>gesetzte Treffer</th> <th>erhaltene Treffer</th> <th>Index 2</th> <th>Platz</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Meike</td> <td>1</td> <td>■</td> <td>V</td> <td>V</td> <td>V</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>1,00</td> <td>15</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>Johanna</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>■</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>0,00</td> <td>5</td> <td>15</td> <td>-10</td> <td>4.</td> </tr> <tr> <td>Tina</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>V</td> <td>■</td> <td>V</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>0,66</td> <td>13</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>Agathe</td> <td>4</td> <td>0</td> <td>V</td> <td>0</td> <td>■</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>0,33</td> <td>5</td> <td>12</td> <td>-7</td> <td>3.</td> </tr> </tbody> </table>												Name	Nr.	1	2	3	4	Siege	Gefechte	Index 1	gesetzte Treffer	erhaltene Treffer	Index 2	Platz	Meike	1	■	V	V	V	3	3	1,00	15	5	10	1.	Johanna	2	2	■	1	2	0	3	0,00	5	15	-10	4.	Tina	3	3	V	■	V	2	3	0,66	13	6	7	2.	Agathe	4	0	V	0	■	1	3	0,33	5	12	-7	3.
Name	Nr.	1	2	3	4	Siege	Gefechte	Index 1	gesetzte Treffer	erhaltene Treffer	Index 2	Platz																																																																	
Meike	1	■	V	V	V	3	3	1,00	15	5	10	1.																																																																	
Johanna	2	2	■	1	2	0	3	0,00	5	15	-10	4.																																																																	
Tina	3	3	V	■	V	2	3	0,66	13	6	7	2.																																																																	
Agathe	4	0	V	0	■	1	3	0,33	5	12	-7	3.																																																																	
	Die gewonnenen Gefechte werden im Tableau durch ein " V ", dass für " Victoire " (Sieg) steht, gekennzeichnet. Bei Zeitablauf wird die jeweilige Trefferanzahl eingetragen. Bei Niederlagen wird die Zahl der ausgeteilten Treffer eingetragen oder ein " D " für " Defait " (Niederlage) mit der Zahl der ausgeteilten Treffer.																																																																												
<b>Taktik</b>	Die Taktik, strategisch-taktische Kenntnisse und ihre bewusste Anwendung sind für eine erfolgreiche Gestaltung eines Gefechts von großer Bedeutung. Jedem Fechter stehen maximal drei Minuten Kampfzeit zur Verfügung, um die für einen Sieg erforderlichen Treffer zu erzielen. In dieser Zeit vollzieht sich ein ganzer Komplex strategisch-taktischer Überlegungen und Handlungen wie beispielsweise das Ausforschen von Stärken und Schwächen des Gegners, die Schlussfolgerung und Entscheidung für das eigene Handeln, das Tarnen und Verschleiern der eigenen Vorhaben sowie die Präparation der letztendlich beabsichtigten Angriffs- oder Verteidigungshandlung																																																																												
<b>TD</b>	Technisches Direktorium (Wettkampfleitung bei einem Turnier)																																																																												
<b>Tempoaktion</b>	Konteraktion in einen gegnerischen Angriff hinein. Beim Degenfechten genügt ein Zeitvorteil von 20 - 25 Sekunden, um einen Doppeltreffer zu vermeiden. Beim Florett- und Säbelfechten muss entsprechend der Treffervorrechtsregelung die Konteraktion ein Fechttempo früher beginnen als die abschließende Aktion des gegnerischen Angriffes.																																																																												
<b>Tempo commune</b>	Gleiches Tempo siehe Aktion Simultané																																																																												
<b>Tempogefühl</b>	Das Tempogefühl gehört neben dem Klingen- und dem Mensurgefühl zu den wesentlichen Wahrnehmungsfunktionen, die ein Fechter über viele Wettkampfjahre hinweg immer stärker ausprägt und automatisiert. Tempogefühl bedeutet vor allem, das Tempo der gegnerischen Aktionen richtig einzuschätzen und wahrzunehmen und das richtige Tempo für die eigenen Aktionen zu finden.																																																																												
<b>Terz Terzparade</b>	Terz : Dritte Faustlage. Kennzeichnet eine obere Parade-, Einladungs- und Klingenposition. Die Terzparade wird bei den Stoßwaffen kaum noch angewendet. Sie entspricht in ihrer Klingenlage der Sixtparade.																																																																												
<b>Treffer</b>	Gezählt werden nur Treffer, die auf der gültigen Trefffläche aufkommen und die das Treffermeldegerät anzeigt. Beim Florett- und Säbelfechten von beiden Fechtern fast gleichzeitig erzielte Treffer																																																																												

	<p>werden vom Obmann nach der Treffervorrechtsregelung entschieden. Gleichzeitige Treffer beim Degen (Doppeltreffer) zählen immer. Treffer, die beim Florettfechten auf der ungültigen Trefffläche aufkommen (weiße Lampe) führen zu einer Unterbrechung des Gefechtes. Gefochten wird in Runden auf vier Treffer bei Schülern und auf fünf Treffer ab B-Jugend. In Direktauscheiden wird bei der B-Jugend auf zehn und ab A-Jugend auf 15 Treffer gefochten.</p>
<b>Treffervorrecht</b>	<p>Für das Florett- und Säbelfechten gilt eine Treffervorrechtsregelung, nach der Obmann bei einem Inkontro (d. h. auf beiden Seiten werden vom Treffermeldegerät Treffer angezeigt, aber ein Fechter hat beispielsweise die Angriffsaktion frühzeitiger begonnen) entscheidet. Generell gilt, dass derjenige Fechter das Angriffs- und Treffervorrecht hat, der zuerst mit der Aktion beginnt und diese ohne Unterbrechung ausführt. Wird dieser Angriff vom anderen Fechter erfolgreich durch eine Parade abgewehrt, so geht das Angriffs- und Treffervorrecht auf diesen Fechter über.</p>
<b>Trefffläche</b>	<p>Man unterscheidet je nach Waffenart zwischen gültiger und ungültiger Trefffläche. Gezählt werden nur Treffer, die auf der gültigen Trefffläche aufkommen. Die gültige Trefffläche der einzelnen Waffen weist folgende Unterschiede auf:</p> <p><b>Florett :</b> Körperrumpf ohne Beine, Arme und Kopf (Begrenzung auf der Körpervorderseite durch die Leistenfurchen und auf der Körperrückseite durch die Gürtellinie)</p> <p><b>Degen :</b> Gesamter Körper von der Fußspitze bis zum Kopf, es gibt keine ungültige Trefffläche</p> <p><b>Säbel :</b> Gesamter Oberkörper ab Gürtellinie aufwärts, einschließlich Arme und Kopf</p>
<b>Turnier</b>	<p>Als Fechtturnier bezeichnet man die Gesamtheit aller Wettbewerbe, die zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort stattfinden. Ein Turnier kann beispielsweise aus Wettbewerben in mehreren Waffen oder in mehreren Altersklassen bestehen.</p>
<b>Übertragung</b>	<p>Als Übertragung bezeichnet man den Übergang von einer zu einer anderen Bindungs-Position, ohne sich dabei von der gegnerischen Klinge zu lösen (beispielsweise von der Quart- zur Second - Bindung oder von der Prim- zur Sixt - Bindung).</p>
<b>Umgehung</b>	<p>Die Umgehung ist eine Ausweichaktion mit der eigenen Waffe gegenüber der gegnerischen Klinge. Hinsichtlich der Ausführung und dem Weg der eigenen Klinge unterscheidet man zwischen folgenden Arten der Umgehung : Cavation, Circulation und Coupé.</p>
<b>Unterziehweste</b>	<p>Zusätzliche Schutzbekleidung vor allem für den Brust- und Halsbereich, die alle Fechter entsprechend den Sicherheitsvorschriften unter der Fechtjacke tragen müssen (vorgeschriebene Festigkeit : 800 Newton)</p>

Verschleiern	Das Verschleiern oder Tarnen eigener Absichten gegenüber dem Gegner, beispielsweise durch Scheinaktionen oder Finten, gehört zu den strategischtaktischen Verhaltensweisen in einem Gefecht. Ebenso sollten eigene Schwächen möglichst verschleiert werden.
Verstoß	<p>Verstöße sind Vergehen gegen Bestimmungen des F.I.E. -Reglements (Fünfter Hauptteil - Disziplinarordnung für Fechtveranstaltungen / 4. Kapitel - Die Strafen und ihre Strafkompetenzen), die ein Fechter in einem Gefecht oder einem Wettbewerb begeht. Sie werden durch den Obmann mit einer Gelben Karte (Verwarnung), einer Roten Karte (Straftreffer) oder einer Schwarzen Karte (Ausschluss) bestraft. Die Verstöße sind in vier Gruppen eingeteilt:</p> <p><u>Verstöße der 1. Gruppe</u> Der erste Verstoß wird mit einer Gelben Karte, jeder weitere Verstoß mit einer Roten Karte bestraft, beispielsweise :</p> <p>Defekte /vorschriftswidrige Waffe oder Ausrüstung zu Beginn eines Gefechts Verdecken der gültigen Trefffläche mit dem waffenfreien Arm oder der Hand</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drehen des Rückens zum Gegner *</li> <li>• Gebrauch des/der unbewaffneten Armes/Hand *</li> <li>• Nichterscheinen beim ersten Aufruf des Obmanns</li> <li>• Absichtliches Körper an Körper, um einen Treffer zu vermeiden</li> </ul> <p>* (beim Florett- und Säbelfechten auch bei unabsichtlicher Aktion)</p> <p><u>Verstöße der 2. Gruppe</u> Der erste Verstoß wird sofort und jeder weitere Verstoß wird ebenfalls mit einer Roten Karte bestraft, beispielsweise:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überschreiten der Endlinie der Fechtbahn mit beiden Füßen</li> <li>• Fehlen von Kontrollmarken auf dem Fechtmaterial *</li> <li>• Vortäuschen einer Verletzung zum Herbeiführen einer Unterbrechung des Gefechts</li> <li>• Gefährliche Fechtweise, brutale Aktionen *</li> </ul> <p><u>Verstöße der 3. Gruppe</u> Der erste Verstoß wird mit einer Roten Karte bestraft. Bei wiederholtem Verstoß folgt die Schwarze Karte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fälschung von Kontrollmarken auf dem Fechtmaterial *</li> <li>• Verwendung von absichtlich regelwidrig verändertem Material *</li> <li>• Störung der Ordnung auf der Fechtbahn</li> </ul> <p><u>Verstöße der 4. Gruppe</u> Der erste Verstoß wird sofort mit einer Schwarzen Karte bestraft, beispielsweise:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doping</li> <li>• Absichtliche Brutalität und Verstoß gegen den sportlichen Geist</li> </ul> <p>*Annullierung des gesetzten Treffers, der von dem den Regelverstoß begehenden Fechter erzielt wurde.</p>
Verteidigung	siehe: Parade

<b>Verwarnung</b>	Eine Verwarnung ist gleichbedeutend mit einer gelben Karte und wird bei geringfügigen Verstößen gegen das Reglement durch den Obmann ausgesprochen. Für jede weitere Verwarnung im gleichen Gefecht erhält der betroffene Fechter dann eine rote Karte und einen Straftreffer.
<b>Victoire</b>	Sieg / gewonnenes Gefecht. Im Tableau wird ein gewonnenes Gefecht durch ein " V " gekennzeichnet.
<b>Vorbereitung</b>	Die beiden Fechter, die nach Abschluss des gerade laufenden Gefechts antreten, befinden sich "in Vorbereitung". Jeweils zu Beginn eines Gefechts ruft der Obmann die Fechter des folgenden Gefechts zur Vorbereitung auf.
<b>Waffenarm</b>	Als Waffenarm wird der Arm bezeichnet, mit dem die Fechtwaffe geführt wird. Man unterscheidet entsprechend zwischen Rechts- und Linkshänder. Die Hand des Waffenarmes wird durch einen Handschuh geschützt
<b>Wechselbindung</b>	Eine Wechselbindung besteht aus zwei aufeinander folgenden Bindungen in wechselnder Richtung. Nach der ersten Bindung löst man die Klinge kurz von der gegnerischen Waffe (im Unterschied zur Übertragung), umgeht diese kreisförmig und bindet sie in entgegengesetzter Richtung wieder (z. B.: Quart-Bindung, Lösen der Bindung und Umgehung zur Sixt-Bindung).
<b>Wettbewerb</b>	Gesamtheit aller Gefechte, die für die Ermittlung des Siegers einer Fechtveranstaltung erforderlich sind. Die Wettbewerbe werden unterschieden nach Einzel- und Mannschaftskämpfen, nach dem Geschlecht der Teilnehmer und dem Alter. Mehrere Wettbewerbe an einem Ort werden zu einem Turnier zusammen gefasst.
<b>Wechselparade</b>	Alternative Parade zu einer direkten Parade - beispielsweise Abwehr eines geraden Stoßes mit einer Wechsel - Sixt - Parade: Anstelle der direkten Quart-Parade wird die gegnerische Klinge umgangen und mit einer Sixt- Parade abgewehrt. Wechselparaden werden vor allem gegen Klingenangriffe angewendet.
<b>Winkelstoß</b>	Stoßbewegung des Waffenarmes mit gebeugtem Handgelenk. Zwischen Unterarm und Klinge entsteht ein Winkel, der eine günstigere Position der Klingenspitze zur gegnerischen Trefffläche ermöglicht. Winkelstöße werden beispielsweise mit dem Florett bei Stößen in die untere Flanke und mit dem Degen bei Stößen von unten oder oben auf den gegnerischen Waffenarm angewendet.
<b>Wurfstoß</b>	siehe Coupé
<b>Zeitnehmer</b>	Der Zeitnehmer assistiert dem Obmann und stoppt die reguläre Kampfzeit in einem Gefecht.
<b>Zündlauf</b>	Der Zündlauf der Degenspitze muss mehr als 0,5 Millimeter betragen. Erst wenn die Spitze des Degens mehr als 0,5 Millimeter heruntergedrückt wird, darf der Kontakt für die Trefferanzeige ausgelöst werden. Der Zündlauf wird vor jedem Gefecht vom Obmann mit einer speziellen Lehre überprüft.
<b>Zweite Absicht</b>	siehe Intention
<b>Zwischenstoß</b>	Gegenstoß in einen gegnerischen Angriff oder in eine Angiffspräparation hinein. Beim Florett- und Säbelfechten sind Zwischenstöße nur

	berechtigt, wenn sie entsprechend der Treffervorrechtsregelung eindeutig ein Fechttempo früher erfolgen als der Endstoß des angreifenden Fechters
--	---