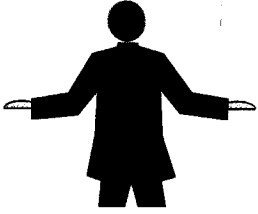


# Handzeichen und Kommandos des Kampfrichters

## Freigabe und Unterbrechung des Gefechts

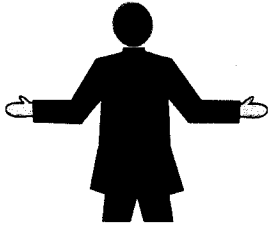
Mit den aufeinander folgenden Kommandos "Stellung! - Fertig? - Los!" gibt der Kampfrichter das Gefecht frei.



"Stellung!"  
"En garde!"

Zu "Stellung" breitet der Kampfrichter die Arme aus. Die Handflächen weisen nach unten.

Bei "Fertig?" dreht er die Handflächen nach vorne.



"Fertig?"  
"Prêts?" / "Prêtes?"



"Los!"  
"Allez!"

Zum Kommando "Los" schließt der Kampfrichter die Arme vor dem Körper.

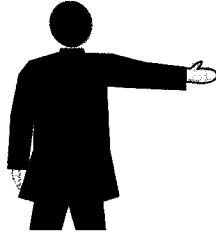
Das Kommando "Halt!" unterbricht das Gefecht. Dabei streckt der Kampfrichter den Arm nach vorne.



"Halt!"  
"Halte!"

Hat der Kampfrichter das Gefecht wegen einer Trefferanzeige unterbrochen, wertet er den Ablauf der Aktion mit einer Abfolge von Handgesten aus nachfolgendem Repertoire.

## Analyse einer Aktion



"Treffer"  
"Touché" / "Touchée"

Ein seitlich ausgestreckter Arm mit offener Hand zeigt an, dass der Fechter auf der jeweiligen Seite auf der gültigen Trefffläche getroffen wurde..

Hebt der Kampfrichter den Arm abgewinkelt nach oben, so zeigt er an, dass er einen gültigen Treffer für den Fechter auf der jeweiligen Seite als Punkt wertet.



"Punkt"  
"Point"

Für das Degenfechten genügen die Gesten "Treffer" und "Punkt" zur Analyse. Denn in dieser Waffe geht es nur darum, als erster zu treffen. Gleichzeitige Treffer innerhalb 0,05 Sekunden zeigt das Gerät auf beiden Seiten an. Es wird dann ein Doppeltreffer, also je ein Punkt für beide Fechter gewertet

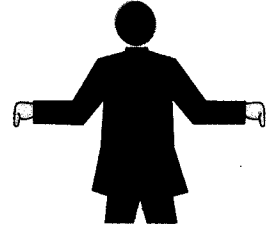
Im Florett und Säbel gilt jedoch ein Treffervorrecht. Angezeigte gültige Treffer werden immer dem "Angreifer" zugesprochen. Deshalb braucht der Kampfrichter zusätzlich weitere Handgesten, um seine Entscheidungen zu verdeutlichen.

Zeigt der Kampfrichter seitlich auf den Boden, so bedeutet das, der Angriff ging vom Fechter der betreffenden Seite aus.



"Angriff" oder  
"Gegenangriff" /  
"Attaque" oder  
"Contre-Attaque"

Entweder war dies nach Ansicht des Kampfrichters der erste Angriff der Aktion, oder ein Gegenangriff, weil sein Gegner bei seinem Angriff zögerte.



"Gleichzeitiger Angriff" /  
"Simultanées"

Durch gekreuzte Arme neben der Schulter deutet er an, dass der Fechter dieser Seite einen Angriff seines Gegners pariert hat. Ein sofortiger Gegenstoß ("Riposte") hat dann – sozusagen als neuer Angriff – das Treffervorrecht.



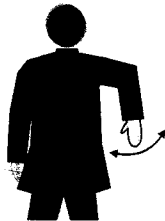
"Parade"  
"Parade"



"(Steht in) Linie"  
"(Pointe en) ligne"

Zeigt der Kampfrichter mit ausgestrecktem Zeigefinger zur Seite, so heißt das, dass der betreffende Fechter mit einer "Linie", einem ausgestreckten Waffenarm, bedroht wurde und er diese Linie nicht beseitigt hat. Ein mit Linie bedrohender Fechter hat auch ohne Vorwärtsbewegung das Angriffsrecht. Der bedrohte Fechter muss zunächst "Eisen beseitigen", den eigenen Angriff also mit einem Klingenkontakt einleiten. Nur dann geht das Vorrecht auf ihn über.

Ist der Treffer, dem der Kampfrichter letztlich das Vorrecht einräumt jedoch auf ungültiger Trefffläche aufgekommen (weiße Anzeige, nur Florett), zeigt er dies mit nach unten abgewinkelten Arm an. Dann wird keiner der Fechter einen Punkt erhalten.



"Ungültig"  
"Non valable"