

# FECHTEN ganz einfach !



Württembergischer Fechterbund  
[www.fechten-wuerttemberg.de](http://www.fechten-wuerttemberg.de)



Fechtclub TSF Ditzingen 1893 e.V.  
[www.fechten-ditzingen.de](http://www.fechten-ditzingen.de)

Fechten ist seit den ersten Olympischen Spielen der Neuzeit 1896 olympische Sportart. Frauen fochten erstmals 1924 bei Olympia – allerdings nur Florett. Noch bis Mitte der achtziger Jahre waren Degen und Säbel ausschließlich den Männern vorbehalten. Seither hat aber der Damendegen – 1996 in Atlanta erstmals olympisch – eine rasante Entwicklung durchlaufen. Dies zeichnet sich nun ebenso beim seit der zweiten Hälfte der neunziger Jahre eingeführten Damensäbel ab. Er war 2004 in Athen erstmals im olympischen Programm.

Die drei Waffen im Fechtssport – Florett, Degen und Säbel – unterscheiden sich nicht nur hinsichtlich Aussehen und

Gewicht. Auch das Reglement und die gültige Trefffläche sind unterschiedlich. Deshalb ist für jede Waffe eine charakteristische Fechtweise zu beobachten. Eines ist jedoch allen drei Fechtdisziplinen gemein: Dieser Sport ist sehr anstrengend, da man ständig in Bewegung und unter Körperspannung bleiben muss, um jederzeit in Sekundenbruchteilen auf Aktionen des Gegners reagieren oder dessen Fehler ausnutzen zu können. Auch an die Konzentration stellt Fechten deshalb hohe Ansprüche – ebenso schult das Fechttraining Reaktionsfähigkeit und Feinmotorik der Athleten, weil nur schnelle und zugleich kleine Bewegungen sicheres und exaktes Treffen ermöglichen.

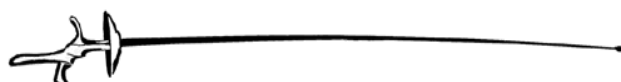
## Die Waffen im Fechtssport

### Florett

Das Florett ist eine reine **Stichwaffe**. Treffer können nur mit der Spitze erzielt werden. Ein Florett wiegt höchstens **500 Gramm**. Es darf nicht länger als **110 Zentimeter** sein.

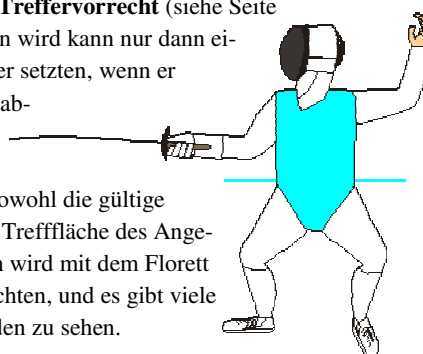
Die Florettklinge hat einen rechteckigen Querschnitt und verjüngt sich zur Spitze hin. Ab der Glocke darf die Klinge einschließlich Spitze nicht länger als **90 Zentimeter** sein.

Gültige Trefffläche im Florett ist der **Rumpf ohne den Kopf, ohne Arme und Beine**. Eine Trefferanzeige wird erst ausgelöst, wenn der auf der Klingenspitze sitzende Spitzenkopf mit mehr als **500 Gramm Druck** eingedrückt wird. Dies wird vor jedem Gefecht vom Kampfrichter mittels eines 500 Gramm schweren Prüfgewichts überprüft.



Im Florett gilt ein **Treffervorrecht** (siehe Seite 5): Wer angegriffen wird kann nur dann einen gültigen Treffer setzen, wenn er den Angriff zuvor abwehrt. Es sei denn –

der Angriff des Gegners verfehlt sowohl die gültige als auch ungültige Trefffläche des Angegriffenen. Dadurch wird mit dem Florett sehr offensiv gefochten, und es gibt viele spektakuläre Paraden zu sehen.

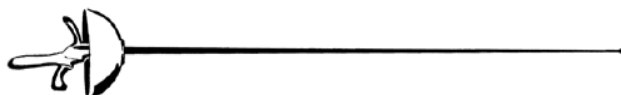


### Degen

Der Degen ist wie das Florett eine reine **Stichwaffe**, jedoch mit **770 Gramm Höchstgewicht** bedeutend schwerer. Er darf wie auch das Florett insgesamt nicht länger als **110 Zentimeter** sein.

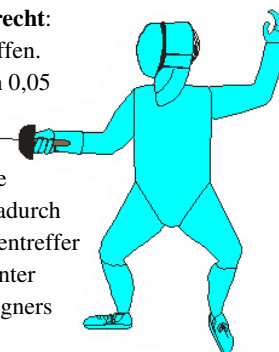
Die Degenklinge hat einen dreikantigen Querschnitt und verjüngt sich zur Spitze hin. Ab der Glocke darf die Degenklinge einschließlich Spitze nicht länger als **90 Zentimeter** sein.

Gültige Trefffläche im Degen ist **der gesamte Körper**. Eine Trefferanzeige wird erst ausgelöst, wenn der auf der Klingenspitze sitzende Spitzenkopf mit mehr als **750 Gramm Druck** und um **mindestens 1,0 Millimeter** eingedrückt wird. Letzteres wird vor jedem Gefecht vom Kampfrichter überprüft.



Im Degen gibt es **kein Treffervorrecht**:

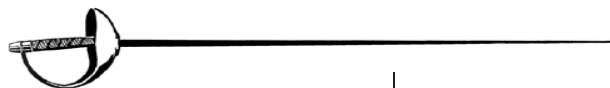
Es geht nur darum, als erster zu treffen. Gleichzeitige Treffer innerhalb von 0,05 Sekunden werden – das gibt es nur im Degenfechten – beiden Fechtern mit je einem Punkt gewertet. Weil man dadurch als Angreifer sehr leicht einen Gegentreffer erhalten kann, wird im Degen mitunter sehr taktisch und auf Fehler des Gegners lauend gefochten.



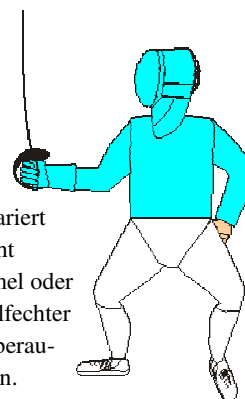
### Säbel

Der Säbel ist eine **Hieb- und Stichwaffe**. Es können sowohl mit der Spitze als auch durch Hiebe mit Schneide oder Rückschneide Treffer erzielt werden. Der Säbel ist die leichteste Waffe, denn die **500 Gramm Höchstgewicht** bringt er meist nicht auf die Waage. Er darf insgesamt nicht länger als **105 Zentimeter** sein. Die schmale Säbelklinge wird zur Spitze hin extrem flach und biegsam. Ab der Glocke darf die Klinge nicht länger als **88 Zentimeter** sein.

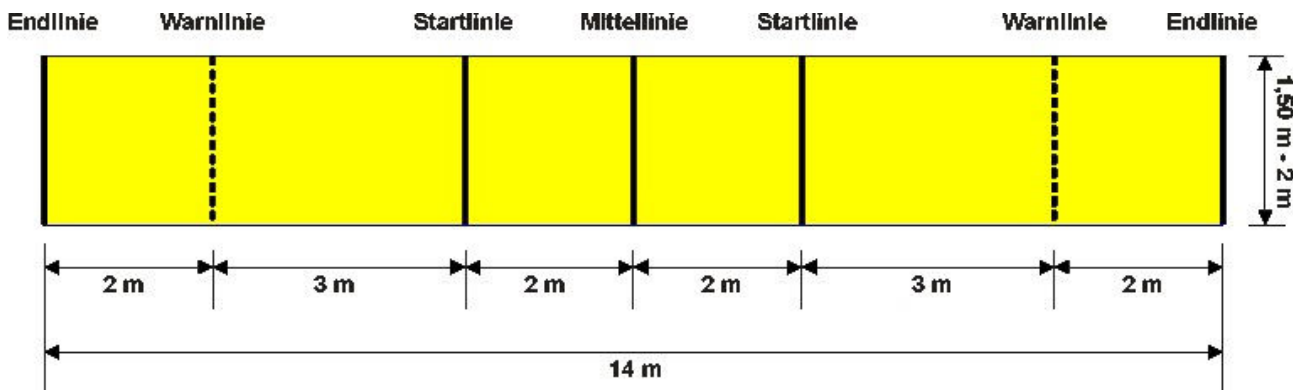
Gültige Trefffläche im Säbel ist der alles **oberhalb der Gürtellinie**. Die Trefferanzeige wird **bei jeder Berührung der Klinge mit der gültigen Trefffläche**, also der elektrisch leitenden Jacke oder Maske des Gegners ausgelöst.



Im Säbel gilt wie auch im Florett ein **Treffervorrecht**. Anders aber als beim Florett werden Treffer auf ungültiger Fläche nicht angezeigt. Außerdem müssen Hiebe sehr exakt und mit richtigem Abstand zum Gegner pariert werden, damit die flexible Klinge nicht "drüberschwappt" und doch noch Ärmel oder Jacke erwischt. Deshalb agieren Säbelfechter sehr offensiv, jagen sich oft mit atemberaubender Geschwindigkeit über die Bahn.



# Die Fechtbahn



Die Fechtbahn – international offiziell als "Piste", umgangssprachlich auch als "Planche" bezeichnet – ist **14 Meter lang, zwischen 1,50 und 2 Meter breit** und wird durch die Seitenlinien und Endlinien begrenzt. Je zwei Meter von der Mittellinie entfernt sind die Startlinien. Hier stellen sich die Fechter zu Beginn des Gefechts und nach jedem gültig gewerteten Treffer auf.

Verlässt ein Fechter die Bahn über die Seitenlinien, wird das Gefecht unterbrochen und der Fechter muss einen Meter zurückweichen. Verlässt ein Fechter die Bahn mit beiden Beinen über die Endlinie nach hinten, wird das Gefecht ebenfalls unterbrochen und der Gegner erhält einen Treffer zugesprochen. Einen Gegentreffer hat es auch zur Folge, wenn der Fechter die Bahn inner-

halb des letzten Meters seiner Bahnhälfte seitlich verlässt. Eine Warnlinie oder schraffierte Zone zeigt ihm die letzten beiden Meter der Fechtbahn an. Die Bahn selbst besteht aus elektrisch leitendem Material, zum Beispiel einer Kupfermatte oder Aluminium, und wird durch ein Kabel mit der Erdung des Melders verbunden. Dadurch zeigt das Gerät Stöße auf die Bahn nicht an.

## Dauer eines Gefechts

### In einer Vorausscheidung (Runden-System)...

... beträgt die maximale Gefechtszeit netto **3 Minuten**. Wer als erstes **5 Treffer** erreicht, gewinnt das Gefecht. Doppeltreffer (gibt es nur im Degenfechten!), die beim Stand von 4:4 fallen, werden nicht mehr gezählt. In der jüngsten Altersklasse "Schüler" (U12) gehen die Gefechte auf 4 Treffer.

### In einer Direktausscheidung (K.O.-System)...

... beträgt die maximale Gefechtszeit netto **9 Minuten**. Nach je 3 Minuten gibt es 1 Minute Pause. Wer als erstes **15 Treffer** erreicht, gewinnt das Gefecht. Doppeltreffer (gibt es nur im Degenfechten!), die beim Stand von 14:14 fallen, werden nicht mehr gezählt. Bis zur Altersklasse "B-Jugend" (U14) gehen die Gefechte auf 10 Treffer bei maximal 6 Minuten Gefechtszeit.

### Im Mannschaftswettbewerb

Eine Mannschaft besteht aus drei Fechtern plus einem Ersatzfechter. In durch das Reglement festgelegter Reihenfolge tritt jeder Fechter einer Mannschaft gegen jeden der anderen an. Jedes Teil-

gefecht dauert maximal 3 Minuten netto.

Gefochten wird eine Stafette. Die beiden ersten Kontrahenten fechten auf 5 Treffer. Die nächsten beiden übernehmen den Trefferstand und fechten weiter, bis ein Team 10 Treffer hat. Das dritte Gefecht geht bis 15 Treffer, das vierte bis 20 und so weiter. Die zu erreichende Trefferzahl bleibt für jedes Teilgefecht fest. Für das sechste Teilgefecht gilt also auch dann die Grenze von 30 Treffern, wenn es zuvor nur 12:13 stand, weil mehrfach die Gefechtszeit um war. Gewonnen hat das Team, das im neunten und letzten Gefecht als erstes 45 Treffer erreicht oder bei Zeitablauf in Führung liegt. Es kann in einem Mannschaftskampf nur einmal ausgewechselt werden. Der Ersatzfechter übernimmt dann die restlichen Teilgefechte des ausgewechselten Fechters.

### Zeitnahme im Gefecht

Die Gefechtszeit läuft ab dem Kommando "Los!" / "Allez!" des Kampfrichter und wird bei grundsätzlich jedem "Halt!" / "Alt!" angehalten. Ein "Halt!" / "Alt!" erfolgt bei jedem Aufleuchten einer Trefferanzeige, oder wenn es der Obmann für erforderlich

hält (z.B. bei Unsportlichkeit, auswegloser Gefechtsituation, technischem Defekt).

Die Zeitnahme erfolgt entweder per Handstoppuhr durch den Kampfrichter selbst oder durch eine im Melder integrierte Uhr, die der Kampfrichter per Fernbedienung steuert.

### Bei Ablauf der Gefechtszeit...

...gilt der als Sieger, der zu diesem Zeitpunkt in Führung liegt.

### Bei Ablauf der Gefechtszeit und Treffergleichstand...

...wird das Gefecht um eine Minute verlängert. Der nächste Treffer entscheidet das Gefecht. Vor Beginn der Verlängerung bekommt einer der beiden Fechter per Losentscheid einen Vorteil zugesprochen. Fällt während der Verlängerungsminute kein entscheidender Treffer, dann hat der gewonnen, der den Vorteil hatte. Auf diese Weise wird in der Verlängerungsminute einer der beiden Fechter zur Initiative gezwungen. Dies ist insbesondere im häufig von Taktik geprägten Degenfechten notwendig, wo sich gelegentlich zwei Kontrahenten belauern, aber jeder dem anderen den Angriff überlassen will.

---

# Vor Beginn eines Gefechts

## Aufstellung der Fechter zum Gefecht

Der vom Obmann, so nennt man im Fechtssport den Kampfrichter, zuerst aufgerufene Fechter stellt sich vom Obmann aus gesehen rechts auf. Ist er aber Linkshänder, dann stellt er sich links auf und macht den Obmann darauf aufmerksam. Grund: Wenn ein Linkshänder gegen einen Rechtshänder ficht, und dabei der Linkshänder rechts steht, dann sieht der Obmann beide von hinten, d.h. die Fechter verdecken das eigentliche Geschehen mit ihren Körpern. Steht der Linkshänder aber links, dann sieht der Obmann beide von vorne. Er kann also das Geschehen besser verfolgen.

Beide Fechter sind verpflichtet, mit mehreren Ersatz-Waffen und Ersatz-Körperkabeln an der Bahn zu erscheinen, ansonsten gibt es eine gelbe Karte (Verwarnung)

## Prüfung der Ausrüstung

Nachdem sich die Fechter aufgestellt und sich mit der elektrischen Trefferanzeige verbunden haben, überprüft der Obmann ihre Waffen. In Florett und Degen stellen die Fechter ihre Klinge senkrecht und der Obmann setzt ein Gewicht auf die Klingenspitze, 500 Gramm beim Florett, 750 Gramm beim Degen. Er drückt auf das Gewicht und löst so eine Trefferanzeige aus. Ist die Druckfeder der Spitze korrekt gespannt, muss die Anzeige erlöschen. Erlischt sie nicht, bedeutet das, dass die Waffe auch Treffer unterhalb des vorgeschriebenen Mindestdrucks anzeigen würde.

Beim Degenfechten prüft der Obmann auch den so genannten Zündlauf. Die Spitze muss bei einem Treffer mindestens um 1 Millimeter eingedrückt werden können, bevor die Trefferanzeige auslöst. Der Obmann prüft zunächst, ob seine Lehre mit 1,5 Millimeter Dicke zwischen Spitzenhülse und Spitzenkopf passt. Danach schiebt er eine weitere Lehre von 0,5 Millimeter Dicke

dazwischen und drückt auf den Spitzenkopf, der nun um diese 0,5 Millimeter nicht bis ganz zum Anschlag eingedrückt werden kann. Bei dieser Prüfung darf die Trefferanzeige nicht ausgelöst werden.

Jetzt prüfen die Fechter noch die Funktion der elektrischen Ausrüstung insgesamt:

**Florettfechter** stoßen leicht auf die elektrisch leitende Brokatweste des Gegners, die dessen gültige Trefffläche bedeckt. Dabei muss bei korrekter Funktion beiderseits die Trefferanzeige "gültig" ausgelöst werden.

**Säbelfechter** schlagen leicht auf die elektrisch leitende Brokatjacke oder die ebenso leitende Maske des Gegners, die dessen gültige Trefffläche bedecken. Dabei muss ebenfalls beiderseits die Trefferanzeige "gültig" ausgelöst werden.

**Degenfechter** stoßen auf die Glocke der gegnerischen Waffe. Dabei darf keine Anzeige ausgelöst werden.

Funktioniert irgendein Teil der persönlichen Ausrüstung (z.B. Waffe oder Körperkabel) schon **vor Beginn des Gefechtes** nicht gemäß

den Regeln, dann erhält der Fechter eine gelbe Karte (Verwarnung). Funktioniert anschließend auch der Ersatz nicht, dann gibt es eine rote Karte (Straftreffer). Wenn irgendetwas erst während des Gefechtes kaputt geht, gibt es keine Verwarnung; wohl aber, wenn der betreffende Fechter keinen funktionstüchtigen Ersatz an der Bahn hat.

## Das Gefecht beginnt

Nun stellen sich beide Fechter an ihrer Startlinie auf, grüßen Gegner, Obmann und Publikum mit einer Grußgeste der Waffe, dem so genannten Fechtergruß.

Dann setzen sie die Masken auf. Mit dem Kommando "Stellung!" - "Fertig?" - "Los!" (international auf Französisch "En garde" - "Prêts?" - "Allez!") gibt der Obmann das Gefecht frei.

Nach jedem gültig gewerteten Treffer nehmen die Fechter das Gefecht an ihren Startlinien wieder auf. Ansonsten wird das Gefecht dort fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.



Halbfinale zwischen Michael Flegler und Ingo Grausam bei den Württembergischen Degen-Meisterschaften 2004 in Ditzingen *Foto: Steffen Eigner*

# Trefferanzeige und Trefferwertung

## Trefferanzeige

Grundsätzlich leuchten die Lampen der Trefferanzeige immer auf der Seite desjenigen, der den Treffer gesetzt hat. Auf beiden Seiten gibt es eine weiße Lampe, die Treffer auf der ungültigen Trefffläche anzeigt. Diese weißen Lampen sind nur im Florettfechten in Gebrauch, der einzigen Waffe wo das Gefecht auch bei einem ungültigen Treffer unterbrochen wird. Im Säbelfechten werden Treffer auf der ungültigen Fläche (also unterhalb der Hüfte) ignoriert, daher sind die weißen Lampen unnötig. Im Degenfechten ist der gesamte Körper gültige Trefffläche, es gibt also keine ungültige Fläche. Eine rote Lampe auf der linken und eine grüne Lampe auf der rechten Seite zeigen die Treffer auf der gültigen Trefffläche an.

## Wertung der Treffer

In allen Waffen gilt: Es werden nur Treffer gewertet, wenn sie von innerhalb der Bahn gesetzt werden. Ein Fechter, der die Bahn mit beiden Füßen verlassen hat, kann keinen zählbaren Treffer setzen, wohl aber zählbar getroffen werden.

**Degenfechten:** Es gilt das Recht des Schnelleren. Der Treffer, der als erster beim Gegner aufkommt, wird angezeigt. Treffen beide Fechter innerhalb von 0,25 Sekunden gleichzeitig, so leuchten beide Lampen auf. In diesem Fall werden auch beide Treffer gezählt, ein so genannter Doppeltreffer.

### Florettfechten und Säbelfechten:

Es gilt das Prinzip treffen, ohne getroffen zu werden. Es gibt keine Doppeltreffer. Zudem ist bei Aufleuchten mehrerer Lampen die zeitliche Reihenfolge der Treffer nur indirekt ausschlaggebend, sondern die Aktion, durch die die Treffer zustande kommen. Der Obmann hat nach jedem Treffer zu beurteilen, ob einer der beiden Fechter das so genannte Treffervorrecht hatte.

## Treffervorrecht in Florett und Säbel

Ausgangssituation ist, dass keiner das Vorrecht hat. Derjenige, der als erster eine Angriffsaktion beginnt, erwirbt dadurch das Treffervorrecht. Eine Angriffsaktion im Sinne des Reglements beginnt durch eine Linie (gestreckter Waffenarm Richtung gültige Trefffläche) oder durch Beseitigen der gegnerischen Klinge mit der eigenen (Schlag oder Bindung).

Der Gegner kann das Treffervorrecht jetzt nur erwerben, wenn er den Angriff pariert (abwehrt) und dann ripostiert, also zurückstößt. Trifft der erste Angriff noch im Moment der Parade, so gilt der Angriff. Trifft der erste Angreifer erst zugleich mit der Riposte, so gilt die Riposte. Folgt auf die Parade keine unverzögerte Riposte, dann erlischt das Vorrecht und wir haben wieder die neutrale Situation. Das Treffervorrecht erlischt auch, wenn ein Angriff abgebrochen oder unterbrochen wird. Diesen Moment kann der Gegner zu einem Gegenangriff mit Treffervorrecht nutzen. Beginnen beide Fechter gleichzeitig ihren Angriff ("Action Simultanée") und treffen beide, dann kann kein Treffer gewertet werden.

Verfehlt der Angreifer seinen Gegner, so kann der Gegner auch ohne Vorrecht einen Treffer setzen. Trifft der Angreifer die ungültige Trefffläche (nur Florett!), so schützt ihn dies vor einem zählbaren Gegentreffer.

Trifft ein Fechter in derselben Aktion oder mit demselben Stoß zunächst ungültig, dann gültig, so leuchten entsprechend beide Lampen. Der Treffer kann auf keinen Fall gezählt werden.

Trifft der Fechter umgekehrt zunächst die gültige, dann die ungültige Fläche, dann leuchtet nur die farbige Lampe für "gültig". Der Treffer kann gezählt werden, wenn er das Treffervorrecht hatte.

## Mögliche Trefferanzeigen im Florettfechten

Fechter LINKS hat gültig getroffen und bekommt den Punkt. Das Vorrecht ist dabei egal.



RECHTS hat ungültig getroffen. Kein Punkt.



Beide haben gültig getroffen. Wenn einer das Vorrecht hatte, erhält er den Punkt.



LINKS hat zuerst ungültig, dann gültig getroffen. Kein Punkt.



RECHTS hat gültig, LINKS hat ungültig getroffen. Punkt für RECHTS, falls er das Treffervorrecht hatte.



Beide haben ungültig getroffen. Kein Punkt.



RECHTS hat ungültig getroffen, LINKS hat zuerst ungültig, dann gültig getroffen. Kein Punkt.



RECHTS hat zuerst ungültig, dann gültig getroffen. LINKS hat gültig getroffen. Punkt für LINKS, falls er das Vorrecht hatte.



Beide haben zuerst ungültig, dann gültig getroffen. Kein Punkt.



Es ist kein Treffer gefallen, oder es wurde vergessen den Mel-der einzuschalten.



... natürlich gibt es alle hier abgebildeten Anzeigekombinationen auch seitenvertauscht.

## Mögliche Trefferanzeigen im Degenfechten

Fechter LINKS hat alleine oder mehr als 0,05 Sekunden früher gültig getroffen und bekommt den Punkt.



Doppeltreffer! Beide Fechter haben innerhalb von 0,05 Sekunden gültig getroffen. Beide erhalten einen Punkt.



Es ist kein Treffer gefallen, oder es wurde vergessen den Mel-der einzuschalten.



## Mögliche Trefferanzeigen im Säbelfechten

Fechter LINKS hat alleine gültig getroffen und bekommt den Punkt.



Beide Fechter haben gültig getroffen. Fielen die Treffer durch von beiden Fechtern gleichzeitig begonnene Angriffe, dann erhält keiner einen Punkt. Ansonsten erhält derjenige einen Punkt, der das Treffervorrecht hatte.



Es ist kein Treffer gefallen, oder es wurde vergessen den Mel-der einzuschalten.



Treffer auf der ungültigen Trefferfläche werden beim Säbelfechten nicht angezeigt.

... natürlich gibt es die auf dieser Seite abgebildeten Anzeigekombinationen auch seitenvertauscht.

### Impressum

Alle Texte, Grafiken und Fotos von Steffen Eigner, Rutesheim 1994-2004  
Mit Ausnahme der Abbildungen der Waffen auf Seite 2 von Dr. Hans-M. Rupp, Leinfelden-Echterdingen 1998



Florettgefecht im Mannschaftsfinale zwischen Uni Moskau und Uni Lausanne bei einem Hochschulturnier in Paris 2003  
Foto: Steffen Eigner

## Beurteilung des Treffervorrechts

Stellen wir uns mal vor, wir haben ein Florett oder Säbelfecht, und beide Fechter haben getroffen. Dann hat der Kampfrichter wie folgt zu entscheiden:

### Der Verteidiger ist getroffen,

- wenn er in einen einfachen Angriff hineinstößt
- wenn er anstatt einer Klingeparade eine Körperparade (ausweichen) versucht und dabei getroffen wird
- wenn er nach geglückter Parade einen Moment zögert, wodurch der Angreifer das Recht auf weiteren Angriff bekommt
- wenn er in einen zusammengesetzten Angriff einen Zwischenstoß macht, ohne damit dem Stoß des Angreifers ein Fechttempo\* voraus zu sein
- wenn er nach eigener Linie, die durch gegnerischen Eisenschlag oder Bindung beseitigt wurde, mitstößt oder in die Linie zurückkehrt, statt den sofortigen Stoß (im Säbel auch Hieb) des Gegners zu parieren.

### \* Fechttempo / Tempo:

Gedachte Zeitspanne für eine einzelne Fechtaktion. (Parade – Riposte = zwei Tempi / Schlag – Umgehung – Stoß = drei Tempi)

### Der Angreifer ist getroffen,

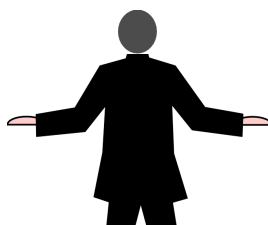
- wenn er den in Linie (gestreckter Waffenarm) stehenden Gegner angreift, ohne das gegnerische Eisen zu beseitigen,
- wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (Cavation ins Tempo) und er trotzdem den Angriff fortsetzt
- wenn bei einem Fintangriff sein Eisen gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort kommt und er den Angriff trotzdem fortsetzt
- wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff einen Moment stutzt/ zögert, währenddessen der Gegner einen Zwischenstoß (im Säbel auch Zwischenhieb) ansetzt, und er den Angriff trotzdem fortsetzt
- wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einem Zwischenstoß ein Fechttempo\* vor seiner letzten Bewegung getroffen wird
- wenn er nach einer Parade des Gegners mit Rimesse, Wiederholung oder Neuangriff trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzügerte einfache Riposte in einem Fechttempo\* und ohne Zurückziehen des Arms macht.

**Keine Trefferwertung bei einem gleichzeitigen Angriff beider !!**

# Handzeichen und Kommandos des Kampfrichters

## Freigabe und Unterbrechung des Gefechts

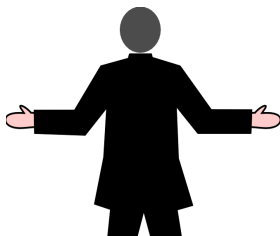
Mit den aufeinander folgenden Kommandos "Stellung! - Fertig? - Los!" gibt der Kampfrichter das Gefecht frei.



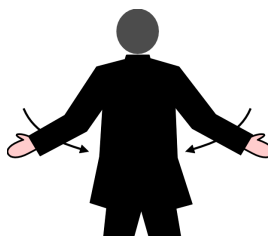
"Stellung!"  
"En garde!"

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

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



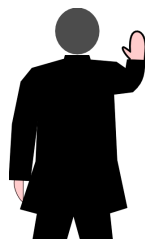
"Fertig?"  
"Prêts?" / "Prêtes?"



"Los!"  
"Allez!"

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

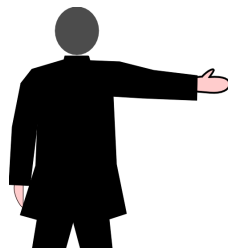
Das Kommando "Halt!" unterbricht das Gefecht. Dabei streckt der Kampfrichter den Arm nach vorne.



"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.

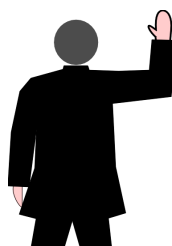
## Analyse einer Aktion



"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.

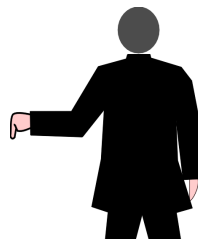


"Punkt"  
"Point"

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

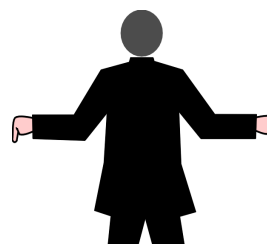
Im Florett und Säbel gilt jedoch ein Treffervorrecht. Angezeigte gültige Treffer werden immer dem "Angreifer" zugesprochen. Deshalb braucht der Kampfrichter zusätzlich weitere Handgesten, um seine Entscheidungen zu verdeutlichen.

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"

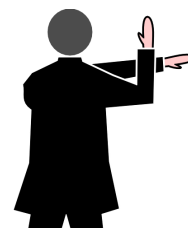
Entweder war dies nach Ansicht des Kampfrichters der erste Angriff der Aktion, oder ein Gegenangriff, weil sein Gegner bei seinem Angriff zögerte.



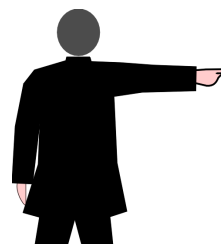
"Gleichzeitiger Angriff" /  
"Simultanées"

Zeigt der Kampfrichter beiderseits zur Erde, ist er der Ansicht, dass beide Fechter gleichzeitig einen Angriff begonnen haben. Dann wird es keinesfalls eine Punkt-Wertung geben.

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.



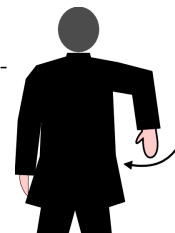
"Parade"  
"Parade"



"(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"

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.

---

# Regelverstöße und Strafen

## Regelverstöße Gruppe 1:

**Erstes Vergehen:** Gelbe Karte (Verwarnung)

**Weitere Vergehen:** Rote Karte (Straftreffer)

Strafen gültig für das Gefecht, im Mannschaftskampf für das Teilgefecht. Wenn ein Fechter einen Verstoß dieser Gruppe verübt, nachdem er bereits eine rote Karte (nach welchem Vergehen auch immer) erhielt, erhält er eine neue rote Karte.

- Verlassen der Piste ohne Erlaubnis des Kampfleiters
- Körper an Körper (einfach/gelegentlich, Florett/Säbel) \*
- Körper an Körper (absichtlich, um einen Treffer zu vermeiden) \*
- Drehen des Rückens zum Gegner \*
- Gebrauch des/der unbewaffneten Armes/Hand \*
- Berühren/Erfassen der elektrischen Ausrüstung \*
- Bedecken/Ersetzen der gültigen Trefffläche (z.B. durch den unbewaffneten Arm) \*
- Seitliches Verlassen der Piste, um einen Treffer zu vermeiden
- Missbräuchliche Kampfunterbrechung (z.B. Unterbrechung erbitte, um nach der noch verbleibenden Gefechtszeit zu fragen)
- Biegen der Klinge auf der Piste
- Vorschriftswidriges Material/Kleidung.
- Ersatzkörperkabel oder Ersatzwaffe nicht an der Bahn
- Stoßen/Biegen/Schleifen/Schlagen der Klinge auf der Piste (Florett/Degen)
- Absichtlicher Kontakt der Klinge an eigener Weste \*
- Schlag mit der Glocke. Kreuzschritt vorwärts, Fläche mit Kreuzen der Beine oder Füße (Säbel) \*
- Widersetzlichkeit gegen Anweisungen des Kampfleiters
- Brutalität, Fall, ungeordnetes Klingenspiel \*
- Heben der Maske vor "Halt".
- Sich entkleiden oder umziehen auf der Piste.
- Ungerechtfertigte Reklamation

---

## Erklärungen:

\* = Treffer, den der bestrafte Fechter beim Regelverstoß gesetzt hat, wird annulliert

**Gelbe Karte:** Verwarnung

**Rote Karte:** Straftreffer

**Schwarze Karte:** kann bedeuten...

- |            |  |
|------------|--|
| Ausschluss | (1) vom Wettbewerb<br>(2) vom gesamten Turnier (= alle Wettbewerbe innerhalb einer Veranstaltung)                  |
| Verweis    | (3) Hallenverweis<br>(4) In besonders schwerem Fall kann der Obmann unverzüglich ausschließen bzw. verweisen.      |
| Sperre     | (5) Sperre für den laufenden und die zwei folgenden Wettbewerbe der gleichen Waffe<br>(6) siehe Dopingbestimmungen |

## Regelverstöße Gruppe 2:

**Erstes Vergehen:** Rote Karte (Straftreffer)

**Weitere Vergehen:** Rote Karte (Straftreffer)

- Fehlende Kontrollmarken \*
- Gefährliche oder brutale Aktion, oder Racheaktion mit Glocke oder Griff \*
- Verlangen einer Unterbrechung des Kampfes ohne wirkliche Verletzung
- Absichtlicher Treffer außerhalb des Gegners
- Fehlender Name auf dem Rücken, fehlende Nationalitätsfarben – sofern auf dem Turnier vorgeschrieben

## Regelverstöße Gruppe 3:

**Erstes Vergehen:** Rote Karte (Straftreffer)

**Weiteres Vergehen:** Schwarze Karte (Disqualifikation)

In der 3. Gruppe kann ein Fechter nur eine schwarze Karte erhalten, wenn er zuvor eine Rote Karte wegen eines Verstoßes in dieser Gruppe erhalten hat.

- Nachgemachte Kontrollmarken, absichtliche irreguläre Modifikation des Materials \*
  - Fechter stört die Ordnung auf der Piste
  - Unloyaler Kampf \*
  - Verstoß gegen die Werbevorschriften
- 
- Personen, welche die Ordnung an der Bahn stören  
⇒ Erstes Vergehen: Gelbe Karte, gültig für die gesamte Veranstaltung oder (4) ⇒ Weiteres Vergehen: Hallenverweis/Disqualifikation (3)
  - Verweigerung des Fechtergrußes vor Beginn des Gefechtes oder nach dem letzten Treffer ⇒ (5)
  - Nichtantreten an der Piste während des Wettkampfes nach Aufruf durch den Kampfleiter, drei Aufrufe im Abstand von je einer Minute ⇒ 1. Aufruf: Gelbe Karte ⇒ 2. Aufruf: Rote Karte ⇒ 3. Aufruf: Schwarze Karte (1)
  - Absichtliche oder unabsichtliche Missachtung der Reihenfolge der Fechter im Mannschaftskampf ⇒ Verlust des Mannschaftskampfes

## Regelverstöße Gruppe 4:

**Erstes Vergehen:** Schwarze Karte (Disqualifikation)

- Material nicht vorschriftsmäßig durch nachgewiesenen Betrug ⇒ (2)
- Nichtantreten beim ersten Aufruf des Kampfleiters, zehn Minuten vor der angesetzten Zeit für den Beginn der Runde / der Direktausscheidung / des Mannschaftskampf
- Verstoß gegen den sportlichen Geist ⇒ (1) oder (2)
- Verweigerung, gegen einen ordnungsgemäß eingeschriebenen Fechter anzutreten (Einzel oder Mannschaft)
- Absichtliche Brutalität ⇒ (1)
- Bevorteilung des Gegners ⇒ (1)
- Absprache mit dem Gegner ⇒ (1)
- Doping ⇒ (2), (6)

Stand Januar 2005

# Wie funktioniert ein Wettbewerb ?

Stellen wir uns ein Turnier vor, wie etwa eine Deutsche Meisterschaft oder ein Ranglistenturnier. Korrekterweise sollten wir von einem "Wettbewerb" sprechen, denn unter "Turnier" versteht man eine ganze Veranstaltung, die mehrere Wettbewerbe enthalten kann.

## Vorrunde

Wir haben eine gewisse Anzahl Fechter, es mögen vielleicht 60 sein. Dann teilen wir die Fechter zunächst einmal in möglichst gleich große Gruppen für die Vorrunde ein. Die Gruppen sollten nicht weniger als fünf Fechter haben, damit jeder mindestens vier Gefechte zu machen hat; aber auch nicht mehr

als sieben, sonst dauert die Runde zu lange. Bei 60 Teilnehmern empfehlen sich zehn Gruppen zu je sechs Fechtern. Bei 100 Fechtern teilen wir 20 Gruppen zu fünf Fechtern ein. Vielleicht haben wir auch eine krumme Anzahl Teilnehmer, zum Beispiel 62. Dann machen wir acht Sechser- und zwei Siebenergruppen. Wir brauchen also zehn Fechtbahnen.

Eine aktuelle Landesrangliste oder deutsche Rangliste hilft uns, die Turnierfavoriten gleichmäßig auf die Gruppen zu verteilen. Außerdem sollten nie mehr als ein Fechter vom selben Verein (bei internationalen Turnieren aus demselben Land) in einer Gruppe sein. Das

geht natürlich nicht immer. Wenn wir zehn Gruppen haben, aber einen Verein mit zwölf Teilnehmern, dann wird es eben zwei Gruppen geben, wo je zwei Vereinskollegen zusammen fechten. Die müssen dann aber das allererste Gefecht gegeneinander machen.

Jetzt kann die Vorrunde beginnen. Wir teilen jede Gruppe auf, teilen ihr eine Bahn und einen Obmann zu, der die Gefechte leitet. Ihm geben wir Stoppuhr und Prüfgewicht sowie das Rundentableau mit, in das er die Ergebnisse einträgt. Die Reihenfolge der Gefechte ist genau festgelegt, damit jeder in der Gruppe gleich große Pausen zwischen seinen Gefechten hat.

## Wie ein Rundentableau funktioniert:

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	Siege	Index	Geg.	Erh.	Diff.	Platz
1	Axel		V <sub>3</sub>	3	V	V	V	4	0,80	21	12	+9	1
2	Klaus	2		4	4	V	4	1	0,20	19	24	-5	6
3	Gert	V	V		V	3	3	3	0,60	21	20	+1	2
4	Josef	0	V	3		V	V	3	0,60	18	19	-1	3
5	Alois	2	4	V	2		V	2	0,40	18	21	-3	5
6	Hans	3	V	V	3	3		2	0,40	19	22	-3	4

Jedem Teilnehmer wird eine Zeile und eine Spalte zugeordnet. In seiner Zeile werden seine Siege mit einem V (von französisch "victoire") und seine gesetzten Treffer eingetragen, jeweils in der Spalte dessen, gegen den er sie gesetzt hat.

Also bedeuten die vier "V" in Zeile 1, dass Axel vier Gefechte gewonnen hat. Das Gefecht gegen Klaus hat er mit 3:2 Treffern gewonnen. Hier waren die drei Minuten Gefechtszeit um, bevor einer der beiden fünf Treffer gesetzt hatte. Axel lag zu diesem Zeitpunkt mit 3:2 in Führung, oder es stand 2:2 und er hat in der Verlängerungsminute den entscheidenden dritten Treffer gesetzt. Deshalb die Eintragung "V<sub>3</sub>". Die anderen "V" ohne eine Zahl bedeuten, dass er hier mit fünf Treffern gewonnen hat. Seine einzige Niederlage hat

Axel von Gert mit 3:5. Deshalb steht in Gerts Zeile ein "V" unter der Nummer 1, also in der Spalte von Axel.

Jetzt kann man die Runde ausrechnen: Axel hat also vier "V", das macht 4 Siege. Er hat vier von fünf Gefechten gewonnen, das macht Index 0,80 (vier geteilt durch fünf, oder anders ausgedrückt: Er hat 80 % seiner Gefechte gewonnen). Er hat drei Siege mit fünf Treffern, noch einen mit drei Treffern und eine Niederlage mit drei Treffern, das macht 21 gegebene Treffer. Jetzt die Gegentreffer von Axel, die stehen in Spalte 1: 2+0+2+3 = 7, plus das "V", das sind nochmal fünf, also zusammen 12 Gegentreffer. 21 gegebene Treffer minus 12 erhaltene Treffer = Differenz 9

Über die Platzierung in der Runde entscheidet die Anzahl der Siege.

Wenn zwei Fechter gleich viele Siege haben, entscheidet die Trefferdifferenz (Gegebene Treffer minus erhaltene Treffer). Wenn auch die gleich ist, entscheidet, wer mehr Treffer gegeben hat.

Deshalb haben wir in dieser Runde folgende Reihenfolge:

1. Axel 4 Siege
2. Gert 3 Siege, Diff. +1
3. Josef 3 Siege, Diff. -1
4. Hans 2 Siege, Diff. -3, Geg. 19
5. Alois 2 Siege, Diff. -3, Geg. 18
6. Klaus 1 Sieg

Aber wozu brauchen wir jetzt den Index? Ganz einfach. Wir machen jetzt eine Liste aus allen Turnierteilnehmern aus allen Gruppen. Und da sortieren wir die Fechter nicht nach der Anzahl der Siege, sondern nach dem Index, weil wir ja vielleicht ein paar Sechsergruppen und ein paar Siebenergruppen hatten. Wenn nämlich einer in einer Sech-

sergruppe vier von seinen fünf Gefechten gewinnt, hat er wie Axel Index 0,8 und steht in der Liste vor einem anderen, der in einer Siebenergruppe auch vier Gefechte gewonnen hat. Denn in einer Siebenergruppe muss er ja sechs Gefechte machen. Und vier geteilt durch sechs macht ja nur Index 0,67. Oder anders ausgedrückt: Er hat gleich viele Siege, aber mehr Niederlagen.

Wenn in unserer Liste zwei den gleichen Index haben, dann steht der weiter oben, der die bessere Trefferdifferenz hat. Ist die auch gleich, dann ist der besser, der mehr Treffer gesetzt hat.

## Zwischenrunde

Wir haben jetzt also eine schöne Indexliste mit unseren 62 Teilnehmern. Davon müssen jetzt ein paar ausscheiden. Denn wir wollen nachher ein K.o. mit 32 Fechtern machen. Aber das Reglement sagt: Im Rundensystem darf höchstens ein Drittel ausscheiden. Wir müssen also vorher noch eine Zwischenrunde machen. Am besten wir nehmen die besten 48 aus unserer Indexliste und verteilen sie in acht Sechsergruppen. Und zwar von oben nach unten: Die Nummern eins bis acht unserer Indexliste in die Gruppen eins bis acht, das gleiche mit den Nummern neun bis 16 und mit den Nummern 17 bis 24 und so weiter. Dadurch bekommen wir ausgeglichene starke Gruppen. Die Fechter 49 bis 62 unserer Indexliste sind aus dem Turnier ausgeschieden.

Wenn auch diese Gruppen ihre Runden fertig gefochten haben, dann machen wir aus der Zwischenrunde wieder eine neue Indexliste. Daraus kommen die besten 32 ins K.o.

## 32er-K.O. mit Hoffnungslauf

Jedes Gefecht geht ab jetzt auf 15 Treffer bei maximal neun Minuten Gefechtszeit.

Unsere im Turnier verbliebenen 32 Fechter sortieren wir nun noch einmal neu. Und zwar machen wir eine



Säbelgefecht mit Nationalfechter Michael Herm (links) auf den Deutschen Hochschulmeisterschaften in Heidelberg 2002  
*Foto: Steffen Eigner*

Indexliste, in der wir die Siege und Gefechte und die Treffer aus den letzten beiden Runden, also hier sowohl der Vorrunde als auch der Zwischenrunde, zusammen zählen. Das ist unsere Setzliste fürs K.o.

Jetzt muss der Schlechteste in dieser Setzliste gegen den Besten kämpfen, der Zweitschlechteste gegen den Zweitbesten und so weiter. Je besser man also in der Vor- und Zwischenrunde gefochten hat, desto leichter wird der Gegner, den man im K.o. bekommt. Aber Vorsicht! Das ist keine Garantie. Es hat auch schon öfters die Nummer eins gegen die Nummer 32 verloren.

Wie kann man anhand der ausgehängten Setzliste ganz schnell die Paarungen für das 32er-K.o. ermitteln? Ganz einfach: Es ficht... Nummer 1 gegen Nummer 32, Nummer 2 gegen Nummer 31, Nummer 3 gegen Nummer 30... Die Nummern jeder Paarung ergeben in der Summe also immer 33. Die Nummer 20 trifft also auf die Nummer 13 der Setzliste (denn  $33 - 20 = 13$ ), die Nummer 16 auf Nummer 17, die Nummer 28 auf Nummer 5.

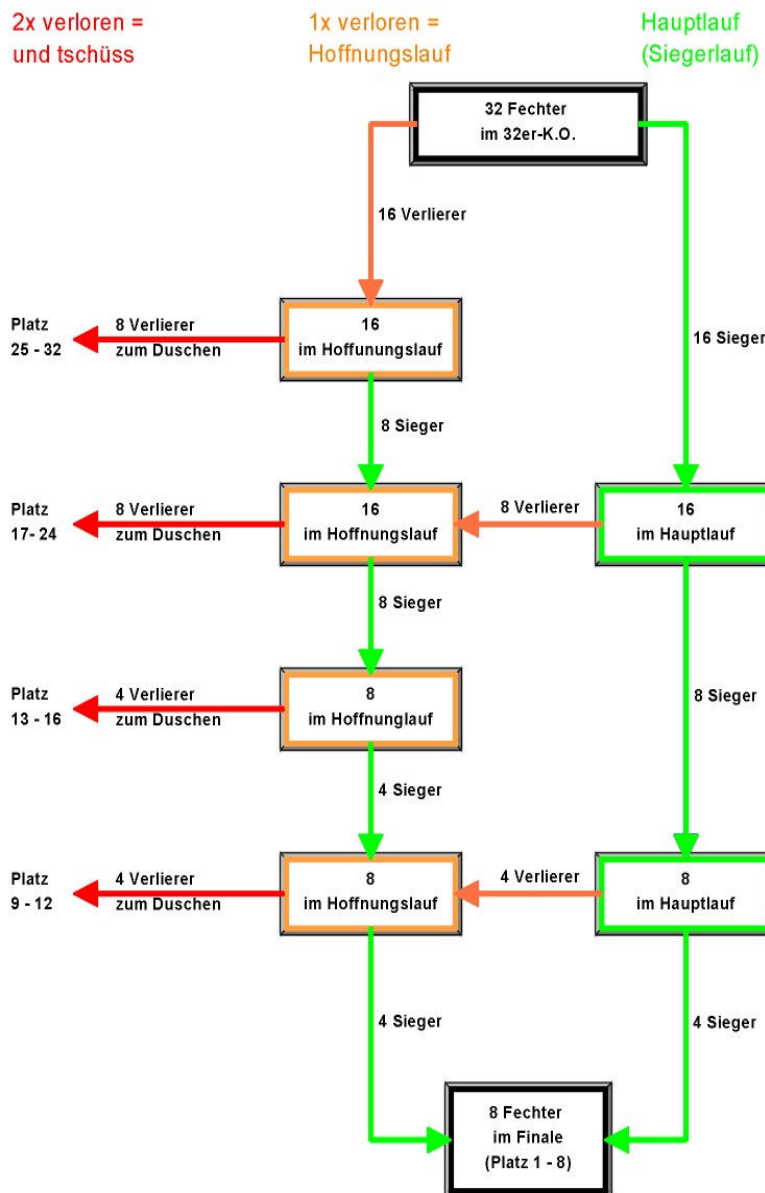
Der Sieger von 1 gegen 32 ficht dann im zweiten K.o.-Gefecht gegen den Sieger von 16 gegen 17. Die Verlierer treten im Hoffnungslauf gegeneinander an. Also fechten die beiden Äußeren der Setzliste dann gegen die beiden Mittleren. Bei diesem System kann die Nummer eins erst im Finale (im Fechten die besten Acht) auf die Nummer zwei treffen.

Sollten zwei Fechter im Hoffnungslauf aufeinander treffen, die sich bereits im Hauptlauf des K.o. schon einmal gegenüber standen, dann wird "geschoben": Der niedriger gesetzte Fechter tauscht mit dem nächstniedrigeren innerhalb derselben Hoffnungslaufrunde das Gefecht. Ab der Runde der besten Acht wird nicht mehr geschoben.

Das Schema auf der nächsten Seite verdeutlicht noch einmal, wie ein 32er-K.o. mit Hoffnungslauf funktioniert. Ein normales K.o. kennt man ja vom Tennis. Wer das Match gewinnt, kommt in die nächste Runde. Der Verlierer scheidet aus. Im K.o. mit Hoffnungslauf scheidet man nicht nach einer, sondern erst nach zwei Niederlagen aus.

## Wie funktioniert ein 32er-K.o. mit Hoffnungslauf?

Prinzip: Wer zwei Mal verliert geht duschen!



## Das Finale

Das 32er-K.o. mit Hoffnungslauf ist beendet. Acht Fechter sind bei unserem Turnier noch im Wettbewerb. Vier sind im K.o. ohne Niederlage geblieben und haben das Finale direkt über den Hauptlauf erreicht. Die anderen vier mussten eine Niederlage und damit den längeren Hoffnungslauf hinnehmen. Aber am Ende haben sie es dann doch geschafft. Es ist bei dieser einen Niederlage geblieben.

Im Finale heißt es nun hopp oder top. Wer jetzt verliert ist weg vom Fenster. Wir machen aber zunächst eine neue Setzliste fürs Finale. Die Finalisten aus dem Hauptlauf sind in ihrer Reihenfolge aus der 32er-Setzliste die neuen Nummern eins bis vier, die Finalisten aus dem Hoffnungslauf bekommen die Nummern fünf bis acht. Die Paarungen sind nun 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Die Sieger dieser Paarungen erreichen das Halbfinale. Dort trifft der Sieger aus 1-8 auf den Sieger aus 4-5, der Sieger aus 2-7 setzt sich mit dem Sieger aus 3-6 auseinander. Die Sieger der beiden Halbfinalgefechte bestreiten dann den Endkampf um Platz eins und zwei. Nun schreiten wir zur Siegerehrung, bei der bei den meisten Turnieren die acht Finalisten geehrt werden.

## Wer landet auf welchem Platz?

Die Ausscheider jeder Runde sowohl im Finale als auch im 32er-K.o. fechten die weiteren Platzierungen normalerweise nicht aus. Sie werden stattdessen nach der Reihenfolge der Setzliste geführt. Wer also in der zweiten Hoffnungslauf-Runde verliert bekommt einen der Plätze 17 bis 24 (siehe Schema vorige Seite). Welchen Platz er bekommt, hängt davon ab, welche Nummern der Setzliste mit ihm in derselben Runde ausscheiden.

**Bei Weltcup-Turnieren und Weltmeisterschaften der Aktiven sowie bei Olympischen Spielen gibt es keinen Hoffnungslauf.**

### Die Altersklassen im Fecht sport

- Schüler:** 9 – 11 Jahre; starten nach Jahrgängen getrennt; fechten mit kleinerer Waffe
- B-Jugend:** 12 – 13 Jahre; starten nach Jahrgängen getrennt; bei A-Jugend startberechtigt
- A-Jugend:** 14 – 16 Jahre; bei Junioren startberechtigt; internationale Bezeichnung: "Cadettes", auch in Deutschland mitunter als "Kadetten" bezeichnet
- Junioren:** 17 – 19 Jahre; bei Aktiven startberechtigt; internationale Bezeichnung: "Junieurs"
- Aktive:** ab 20 Jahre; internationale Bezeichnung: "Senieurs"
- Senioren:** ab 40 Jahre; Altersklasse I = 40-49 Jahre, AK II = 50-59 Jahre, AK III = 60-69 Jahre, AK IV = 70-79 Jahre; internationale Bezeichnung: "Veterans"
- Ausschlaggebend ist der Geburtsjahrgang. Der Wechsel in die nächstältere Klasse erfolgt zu Beginn der neuen Saison nach der Sommerpause.

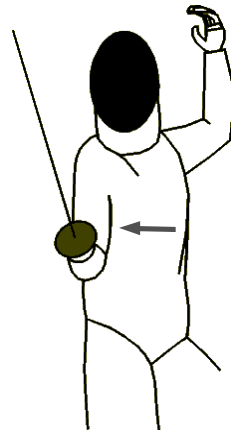
# Blößen Einladungen und Paraden

Die verschiedenen Positionen der Waffe nennt man **Einladungen**, weil sie zum Angriff auf bestimmte Blößen einladen sollen.

Unter einer **Blöße** versteht man eine ungedeckte Trefffläche. Auf dem Torso des Fechters werden vier Blößen unterschieden: Auf der Seite des Waffenarmes oberhalb des Rippenbogens "oben außen", darunter "unten außen" (= "Flanke"). Auf der Seite des freien Armes demzufolge "oben innen" und "unten innen".

Bei einem "Quart-Schlag" oder einer "Quart-Parade" endet die Bewegung in der Quart-Position, die Klinge des Gegners wird nach innen beseitigt. Eine "Oktav-Parade" beseitigt die gegnerische Klinge als Abwehr eines Angriffs nach unten außen. Welchen Schlag oder welche Parade ein Fechter anwendet, entscheidet er auch nach der Waffenhaltung des Gegners. So eignet sich eine Quart-Parade besonders, einen Angriff auf die obere innere Blöße abzuwehren. Um von der Sixt in die Oktav oder umgekehrt zu gelangen, beschreibt der Fechter mit der Klinge einen Halbkreis. So kann er die gegnerische Klinge, die sich zum Beispiel auf seinen Bauch richtet, bei einer Oktav-Parade oder einem Oktav-Schlag erwischen. Ebenso, wenn er von der Quart in die Septim oder umgekehrt wechselt.

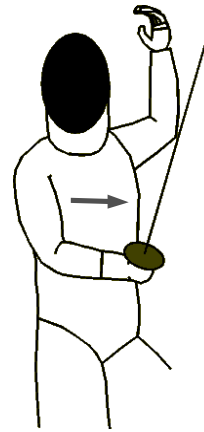
## Die Einladungen und Paraden beim Florett- und Degenfechten



### Sixt

Sie deckt die Blöße oben außen ab.

Der Fechter beseitigt bei einer Sixt die Klinge des Gegners nach außen (siehe Pfeilrichtung).

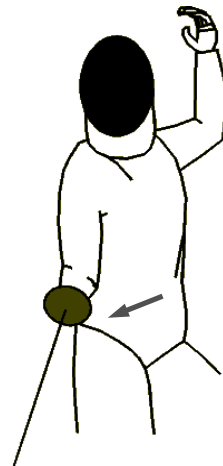


### Quart

Sie deckt die Blöße oben innen ab.

Der Fechter beseitigt bei einer Quart die Klinge des Gegners nach innen (siehe Pfeilrichtung).

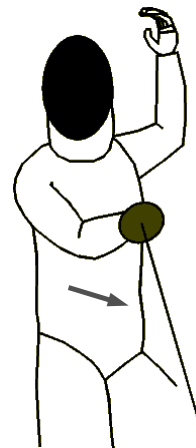
**Säbel-Quart:**  
siehe unten



### Oktav

Sie deckt die Blöße unten außen – auch Flanke genannt – ab.

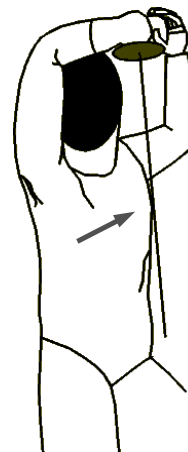
Der Fechter beseitigt bei einer Oktav die Klinge des Gegners nach unten außen (siehe Pfeilrichtung).



### Septim

Sie deckt die Blöße unten innen ab.

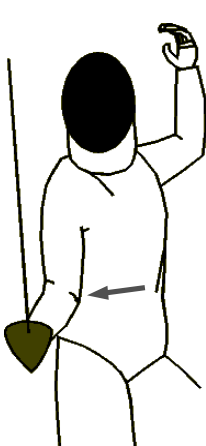
Der Fechter beseitigt bei einer Septim die Klinge des Gegners nach unten innen (siehe Pfeilrichtung).



### Prim

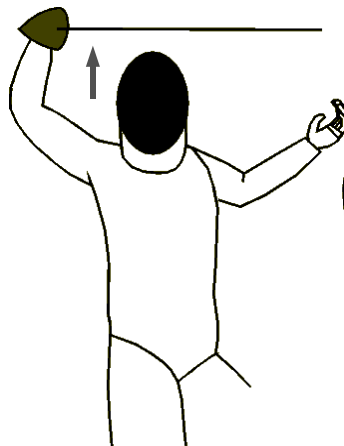
Sie wird von Könnern, meist im Florettfechten, gelegentlich auch im Degenfechten als Parade angewandt. Der Fechter beseitigt das gegnerische Eisen mit abwärtsgerichteter Klinge in Pfeilrichtung nach innen.

## Die Einladungen und Paraden beim Säbelfechten



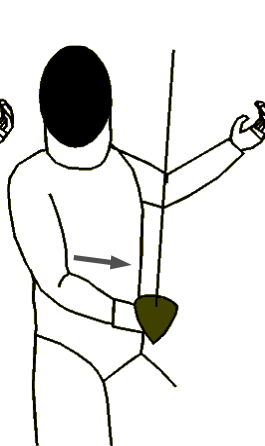
### Terz

Abwehr von Hieben auf die Außenseite sowie Stößen auf die Brust



### Quint

Abwehr von Hieben von oben auf die Maske ab

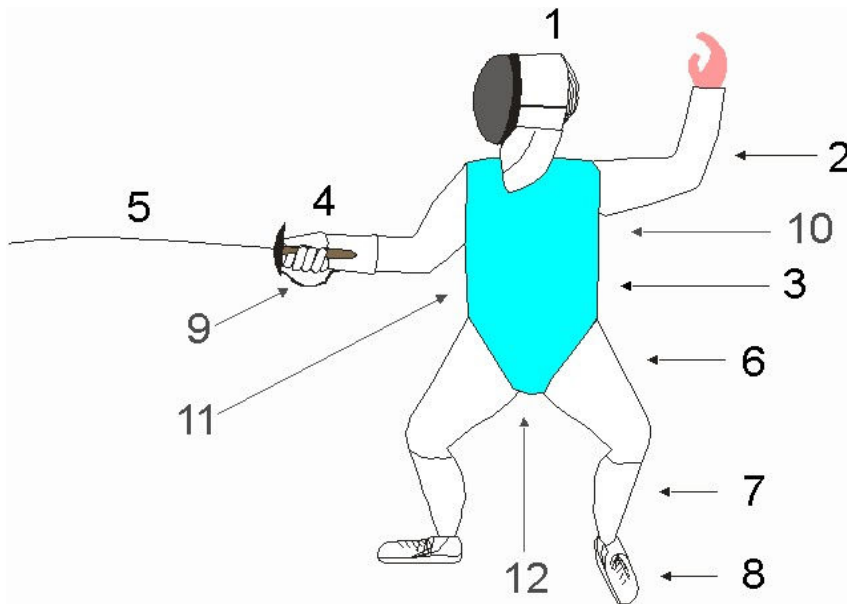


### Quart

Abwehr von Hieben auf die Innenseite sowie Stößen auf die Brust

Bei den gezeigten Beispielen wurde von zwei Rechtshändern ausgegangen. Bei einem Linkshänder liegen die Einladungen genau seitenverkehrt. Deshalb unterscheidet man auch "innen" (= beim freien Arm) und "außen" (= beim Waffenarm) und nicht "links" und "rechts".

## Vorschriftsmäßige Ausrüstung



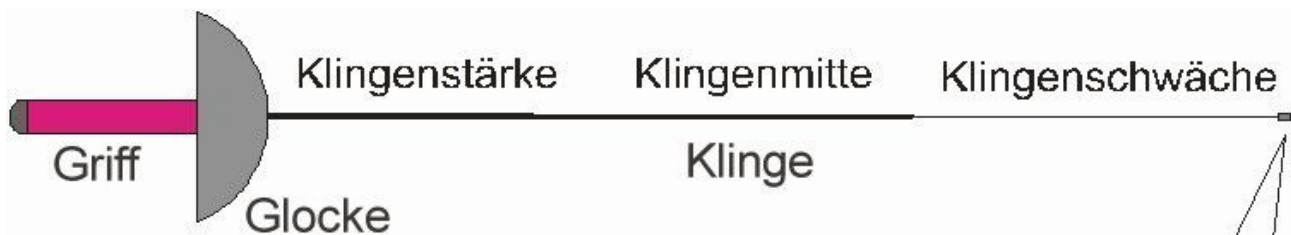
- |  |   |
|--|---|
| <p>1. Maske<br/>2. Jacke<br/>3. Unterweste<br/>4. Handschuh<br/>5. Waffe<br/>6. Hose<br/>7. Strümpfe<br/>8. Schuhe</p> | <p>9. Körperkabel für Fechten mit elektrischer Trefferanzeige<br/>10. Brustschutz aus Plastik oder Hartleder unter der Jacke (bei Mädchen und Frauen vorgeschrieben)<br/>11. Leitende Brokatweste/-jacke bei elektrisch Florett/Säbel<br/>12. Tiefschutz bei Jungen und Männern (nicht vorgeschrieben, aber ratsam)</p> |
|--|---|

## Sicherheit im Fecht sport

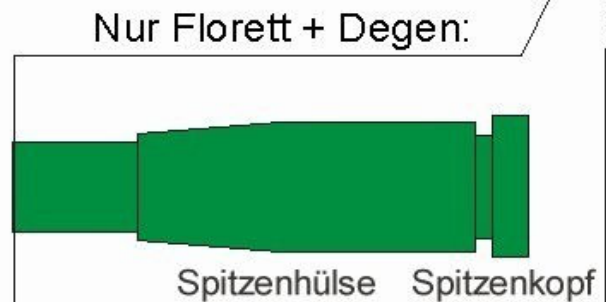
Jacke, Unterweste und Hose müssen jeweils einer Kraft von 800 Newton pro Quadratzentimeter standhalten. Der Maskenlatz muss 1.600 Newton, das Maskengitter 3.000 Newton pro Quadratzentimeter standhalten. (9,81 Newton entsprechen einem Gewicht von einem Kilogramm.)

Das Textilforschungs-Institut in Denkendorf (Kreis Esslingen bei Stuttgart) testet die Stoßfestigkeit mit einem Dorn aus Stahl, der einen quadratischen Querschnitt von drei Millimeter Seitenlänge hat – er ist also ungefähr so dick wie ein Streichholz und hat zudem eine Spitze mit einem Winkel von 120 Grad. Dieser Dorn saust mit einem Gewicht von 19 Kilogramm aus einer Höhe von 2,60 Metern auf das straff gespannte Textil. Dabei wird das Textil der Fechtkleidung nicht durchstoßen. Noch viel härteren Tests - Stoßen, Ziehen, Quetschen und anderes - müssen die Masken standhalten.

## Der Aufbau einer Fechtwaffe



Im Inneren der Spitzenhülle sitzt der Spitzenkopf auf einer Druckfeder, die beim Florett 500 Gramm, beim Degen 750 Gramm Gewicht tragen muss. Wenn der Spitzenkopf mit mehr Kraft als diesem Mindestgewicht entspricht eingedrückt wird, schließt sich beim Degen ein elektrischer Kontakt, der die Trefferanzeige auslöst. Übertragen wird das Signal mittels dünner Drähte, die in einer Rille entlang der Klingenseite eingeklebt sind und am Anschluss für das Körperkabel in der Glocke enden. Beim Florett öffnet sich durch Drücken des Spitzenkopfes umgekehrt ein Kontakt, wodurch die Anzeige "ungültig" ausgelöst wird. Schließt sich zugleich der Kontakt mit des Gegners Brokatweste, so wird die Anzeige "gültig" ausgelöst. Die Glocken der Fechtwaffen sind mit dem Massepol verbunden, so dass Stöße auf die gegnerische Waffe keinen Treffer anzeigen.



Ein Säbel besitzt weder Spitzenkopf noch Spitzenhülle. Die Klinge endet stumpf und löst bei Hieben durch bloßen Kontakt mit der leitenden Brokatjacke des Gegners die Trefferanzeige aus.

---

# Einige Begriffe aus dem Fechtsport

**Battutta:** Beseitigen der gegnerischen Klinge durch einen Schlag

**Bindung:** Beseitigen der gegnerischen Klinge durch anhaltenden Klingenkontakt

**Bingo:** Allgemein üblicher Ausdruck der Degenfechter für einen kurzen abrupt abbremsenden Hieb, wodurch die Klingenspitze nachschwingt und den Gegner hinter seiner Glocke auf das Handgelenk trifft

**Blöße:** ungedeckte Trefffläche, eingeteilt in obere und untere B., sowie innere und äußere B. (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen")

**Cavation (ins Tempo):** Zwischenstoß, während der Gegner zur Angriffsvorbereitung nach dem Eisen sucht.

**Corps à corps:** (sprich "Kor-a-kor") Auch "Körper an Körper"; Auflaufen der Gegner aufeinander. Wer ein corps à corps absichtlich herbeiführt (Säbel+Florett), erhält eine → gelbe Karte

**Coupé:** (sprich "Kupeh") Umgehung um die gegnerische Klingenspitze

**Einladung:** Arm- bzw. Waffenposition, die eine der → Blößen abdeckt und den gleichnamigen Paraden, Schlägen und Bindungen als deren Endstellung ihren Namen gibt.

**Eisen:** die gegnerische Klinge

**Eisen nehmen:** die gegnerische Klinge mit der eigenen erwischen durch → Battutta oder → Bindung

**Fechtergruß:** Begrüßung des Gegners, des Obmannes und der Zuschauer vor dem Gefecht durch eine spezielle Geste mit der Waffe. Bedeutet auch die Anerkennung des Reglements, des Obmannes und dessen Entscheidungen

**Fechttempo:** Gedachte Zeitspanne für eine einzelne Fechtaktion. (Parade – Riposte = zwei Tempi / Schlag – Umgehung – Stoß = drei Tempi)

**Filo:** Gleitstoß, die eigene Klinge gleitet beim Stoß an der gegnerischen Klinge entlang

**Finte:** vorgetäuschter Angriff, um den Gegner zu einer Parade zu verleiten.

**Flèche:** (sprich "Fleisch") Sturz- oder Sprungangriff; explosionsartiger Angriff, wobei man nach dem Treffer am Gegner vorbeiläuft. Im Säbelfechten verboten.

**Freier Angriff:** Angriff ohne Klingenkontakt; im Gegensatz zu → Klingenangriff

**Gefechtslinie:** gedachte Linie auf der Fechtbahn, auf der sich alle vier Fersen der Fechter befinden (nicht verwechseln mit → Linie!)

**Gerader Stoß:** einfachste Form des Angriffs. Treffen nur durch einen Stoß, eventuell unterstützt durch eine Beinbewegung, jedoch ohne Vorbereitung mit der Klinge

**Klingenangriff:** Angriff mit Klingenkontakt; im Gegensatz zu → Freier Angriff

**Körper an Körper:** → corps à corps

**Körperparade:** Entgehen des gegnerischen Angriffs durch Ausweichen mit dem Körper

**Kreuzschritt:** Vorwärts- oder Rückwärtsschritt, bei dem die Füße über Kreuz gesetzt werden. Der Kreuzschritt vorwärts ist im Säbelfechten verboten.

**Linie:** gestreckter Waffenarm bei Bedrohung der gültigen Trefffläche (Die Waffe muss dabei auf die gültige Trefffläche des Gegners zeigen)

**Melder:** Das piepende oder hupende Gerät, das die Treffer mit bunten Lämpchen anzeigt.

**Mensur:** Fechtabstand (Abstand zum Gegner) / **enge M.:** Linie reicht zum Treffen / **mittlere M.:** Linie und einfache Beinbewegung (Schritt, Ausfall, Sprung) zum Treffen nötig / **weite M.:** Linie und kombinierte Beinbewegung (Schritt-Schritt, Schritt-Ausfall, Sprung-Ausfall usw.) zum Treffen nötig

**Mitstoß:** Verteidiger stößt in den gegnerischen Angriff. (Im Degen, um als erster zu treffen, und den Punkt zu machen. In Florett und Säbel erhält er nur dann den Punkt, wenn der Angreifer ihn verfehlt)

**Obmann:** Allgemein übliche Bezeichnung für den Kamprichter im Fechten (vor Einführung der elektrischen Trefferanzeige war der "Obmann" der Hauptschiedsrichter, unterstützt von vier Seitenrichtern)

**Oktav:** → Einladung, die die Blöße unten außen abdeckt (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen"). Die Bewegungen zu Oktav-Parade, Oktav-Bindung und Oktav-Schlag enden in dieser Waffenposition

**Parade:** Abwehr eines gegnerischen Angriffs mit der eigenen Klinge / **Konterparade** = Parade einer gegnerischen → Riposte

**Passé:** (sprich "Passee") Der Stoß oder Hieb verfehlt den Körper des Gegners

**Plaqué:** (sprich "Plakee") Der Stoß trifft nicht mit der Klingenspitze, sondern nur mit deren Seite. Dadurch keine Trefferanzeige im Florett und Degen.

**Plastron:** Zusätzliche halbseitige Schutzweste, die die Fechter unter der Fechtjacke tragen müssen.

**Prim:** → Einladung, die ausschließlich von Könnern, meist im Florettfechten, gelegentlich auch im Degenfechten als Parade angewandt wird. Die Bewegung zur Prim-Parade endet in dieser Waffenposition (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen").

**Quart:** → Einladung, die die Blöße oben innen abdeckt (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen"). Die Bewegungen zu Quart-Parade, Quart-Bindung und Quart-Schlag enden in dieser Waffenposition. Im Säbelfechten deckt die Quart die gesamte innere Körperseite ab.

**Quint:** → Einladung, ausschließlich im Säbelfechten gebräuchlich, die gegen Hiebe von oben auf die Maske abdeckt (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen"). Die Bewegung zur Quint-Parade endet in dieser Waffenposition.

**Rimesse:** Nachstoß. Der Fechter hat mit dem ersten Stoß nicht getroffen, und stößt noch ein weiteres Mal

**Riposte:** Sofortiger Gegenstoß nach einer geglückten → Parade / **Konterriposte** = Riposte nach geglückter → Konterparade (siehe unter Parade)

**Schlag:** → Battutta

**Septim:** → Einladung, die die Blöße unten innen abdeckt (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen"). Die Bewegungen zu Septim-Parade, Septim-Bindung und Septim-Schlag enden in dieser Waffenposition

**Sixt:** → Einladung, die die Blöße oben außen abdeckt (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen"). Die Bewegungen zu Septim-Parade, Septim-Bindung und Septim-Schlag enden in dieser Waffenposition

**Terz:** → Einladung, ausschließlich im Säbelfechten gebräuchlich, die die gesamte äußere Körperseite abdeckt (siehe Kapitel "Blößen und Einladungen"). Die Bewegung zur Terz-Parade endet in dieser Waffenposition

**Umgehung:** Umgehen der gegnerischen Waffe mit der eigenen Spitze, entweder als normale Umgehung um die gegnerische Glocke oder als → Coupé um die gegnerische Spitze