

# Turnierreifeprüfung

## Fragen und Antworten

von Carsten Muschenich

Die Antworten und Mehrinformationen in dieser Zusammenfassung haben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit, sollen die Sportler und auch interessierte Eltern aber in die Lage versetzen, mehr als die ABC Antworten auswendig zu kennen. Auch einige Ansichten können abweichend zu anderen Meinungen sein.

### **A1: Wie heißt die internationale Fechtvereinigung**

Das ist die "Federation international d'escrime" (franz.), oder eben **FIE** abgekürzt. Diese Buchstaben findet ihr auf allen Prüfsiegeln auf den sicherheitsrelevanten Ausrüstungsgegenständen (Maske, Jacke, Hose, Plastron, Säbelhandschuhen und Waffen ab Gr. 5 (U13+)).

**Antwort: C (FIE)**

### **A2: Wie heißt die nationale Fechtvereinigung?**

Der "Deutsche Fechterbund" (**DFB**) besteht aus 20 Landesverbänden. In NRW sind dies der Westfälische Fechterbund (WFB) und der Rheinische Fechterbund (RFB), der im ophardt Meldesystem allerdings als Nordrhein betitelt ist.

**Antwort: B (DFB)**

### **A3: Welches ist die internationale Fechtsprache?**

Die ist Französisch, weil sich der Fechtssport, wie wir in heute kennen, vorrangig dort entwickelte. Daher gilt auf Wettkämpfen eigentlich immer nur das franz. Reglement (Regelwerk), es gibt aber seit neusten wieder eine deutsche Version. Auf internationalen Turnieren wird daher auch auf franz. juriert:

Stellung-Fertig-Los = en garde-prêtes-allez

Halt = Halte

Angriff von links = attaque de gauche

Angriff von recht = attaque de droite

Treffer = touché

Punkt = Point

ungültig = non valable

Linie = en ligne

Parade Riposte = parade riposte

gleichzeitiger Angriff = Simultanées

**Antwort: C (Französisch)**

### **A4: Nenne die Waffen des Fechtssports**

**Antwort: Florett, Degen und Säbel**

#### **A5: Welche sind reine Stoßwaffen?**

**Florett und Degen** lösen nur Treffer aus, wenn man die Spitze der Waffe runterdrückt. Beim Florett benötigt man dafür 500 Gramm, beim Degen 750 Gramm. Trifft man beim Florett außerhalb der gültigen Trefferfläche (E-Weste/Rumpf oder ab U13 den Maskenlatz) zeigt der Melder weiß=ungültig an. Auf der E-Weste die bunten Lampen (rot oder grün, je nachdem wo man steht). Da beim Degen der ganze Körper Trefferfläche ist gibt es keine weißen/ungültigen Treffer, sondern nur gültige und damit rote oder grüne Trefferanzeigen.

Der Säbel dagegen ist eine Stoß- und Hiebwaffe, mit ihm reicht es, die gültige Trefferfläche ab Gürtellinie aufwärts zu berühren. Auch die Maske und die Jackenärmel sind stromleitend. Die weiße Lampe zeigt im Säbel nicht an (höchstens bei einem Defekt im Material)

#### **Antwort: B (Florett und Degen)**

#### **A6: Welche Altersklassen gibt es?**

U9, U11, U13, U15, U17, U20, Senioren (bis 40), Veteranen (ab 40)  
Die Altersklassen werden immer zum 01.08. eines Jahres um ein Geburtsjahr nach oben verschoben. D.h. alle Fechter eines Geburtsjahres verbleiben in der aktuellen AK bis zum 31.07. des Jahres, unabhängig davon, ob sie davor oder erst danach Geburtstag haben. So kann also jemand, der im Frühjahr 11 Jahre alt wird, noch bis zum Stichtag 31.07. in der U11 fechten.

Ab der U13 mit großer Waffe (Gr. 5) dürfen die Sportler meist eine bis zwei AK nach oben mitfechten, die Senioren allerdings nicht bei den Veteranen, die aber wiederum bei den Senioren nach unten. Die Veteranen haben dann in sich alle 10 Jahre noch einmal Altersklassen bis 70+.

#### **Antwort: A, C**

#### **A7: Welche Dokumente muss ein Fechter vor dem Turnier vorlegen?**

Man benötigt einen **Fechtpass** nach bestandener TRP, eine **gültige Lizenz** für das Fechtjahr (auch Fechtpassverlängerung genannt) und eine gültiges **Gesundheitsattest**, wenn man noch keine 18 Jahre alt ist. Die Lizenz wird zum Ende eines jeden Jahres durch den Verein beantragt und bestellt und kostet z.Z. 18,- €. Diese wird in den Fechtpass gelegt und weist nach, dass ihr startberechtigt seid.

Das Gesundheitsattest darf nicht älter als 365 Tage sein und wird vom Haus- oder Kinderarzt ausgestellt. Darum muss man sich jährlich selber kümmern. Es darf nicht am Wettkampftag ausgestellt sein. Es handelt sich um eine Bescheinigung, dass der Sportler allgemein sporttauglich ist. Ein Belastungs-EKG o.ä. ist nicht erforderlich. Herz-Kreislaufsystem sollte intakt sein und es sollten keine Gelenkschäden vorhanden sein.

#### **Antwort: A, B, C (Fechtpass, Lizenz, Attest)**

## **A8: Welche Waffen (keine Miniwaffen) sind unterschiedlich lang?**

Unterschieden wird zuerst zwischen Miniwaffen Gr. 0 (U9 und U11) sowie den großen Waffen Gr. 5 ab der U13. Diese müssen in jedem Fall bei Turnieren einen FIE-Stempel (in der Stärke bei der Glocke) tragen und damit nachweisen, aus einem bruchsichereren Stahl (Maragagin) zu bestehen.

Unterschieden wird bei den Waffen nach der Länge der Klinge und der Gesamtlänge inkl. Griff:

**Florett/Degen** Gr. 5: 90 cm Klingenlänge, max. 110 cm lang

**Säbel** Gr. 5: 88 cm Klingenlänge, max. 105 cm lang

Miniwaffen Gr. 0: 78 cm Klingenlänge

Die Gesamtlänge ist vor allem durch den Griff unterschiedlich. Unterschieden wird zwischen den kürzeren Pistolengriffen mit Passform für die Hand und den französischen Griffen, die im Prinzip nur eine Art langer Stab sind. Wenn ich den weiter hinten greife habe ich mehr Reichweite, allerdings auch weniger Kontrolle über die Waffe. Wird öfter im Degenbereich eingesetzt. Beim Säbel gibt es nur eine Griffform (eine Stange, um die ja die Glocke als Schutz vor den Hieben gebogen ist).

Für alle Waffen gilt: ich darf die Art der Haltung zwischen Los und Halt im Gefecht nicht ändern, also den franz. Griff nicht kurz loslassen und dann wieder fangen.

In einigen Ländern wird auch im Jugendbereich die Klinge Gr. 2 gefochten.

## **Antwort: C (Säbel und Florett)**

### **A9: Benenne die Linien der Fechtbahn**

### **A10: Trage die Maße der Fechtbahn ein**

Die Fechtbahn (das Spielfeld) ist 14 Meter lang und 1,5 Meter breit (dies ist seit 2019 geregelt, ältere Bahnen sind meist 1,5-2 Meter breit, je nach Hersteller). Dem entsprechend ist die Ausrollbahn nochmal ca. 2-3 Meter länger und manchmal sogar breiter mit aufgezeichneten Seitenlinien. Ohne Linien ist das Seitenaus der Bahn auch das "Materialende" am Rand.

In der Mitte befindet sich die Mittellinie. Nach links und rechts folgen dann im jeweiligen Abstand von 2 Meter die Startlinien, die zum Beginn, dem Ende des Gefechts (hier Fechtergruß und Entscheidung des Kampfrichters über den Sieger) und nach jedem Punkt (Treffer oder rote Karte oder Verlassen des Bahnendes mit beiden Füßen) genutzt werden. Dann folgt häufig (nicht immer) eine Warnlinie oder ein schraffierter Teil, die/der den Fechter warnt, dass er sich dem Bahnende nähert (keine offizielle Markierung, daher auch keine Meter-Angabe erforderlich). Die Endlinien sind dann jeweils 5 Meter von der Startlinie entfernt.

Wer die Endlinie mit beiden Füßen nach hinten überschreitet gilt als getroffen. Beide Füße müssen dabei hinter der Linie sein, egal, ob man dabei den Boden berührt oder nicht oder ob andere Körperteile noch vor der Linie sind. Es gibt dafür aber KEINE rote Karte (sollte ich also danach einen einfachen Verstoß (meist der Gruppe 1) begehen, bekomme ich dafür zuerst also auch noch nur die gelbe Karte (Verwarnung)).

Wer die Fechtbahn mit einem oder beiden Füßen seitlich verlässt zwingt den Kampfrichter mit "Halt" zur Unterbrechung des Gefechts. Treffer des Fechters, der die Bahn verlässt,

gelten dabei nicht (Ausnahme: Parade-Riposte), er kann aber getroffen werden. Der Fechter muss dann vor "Los" einen Meter nach hinten gehen. Tritt er dabei mit beiden Füßen hinter die Endlinie gilt er als getroffen. Weil sich die Fechter nach einer Kampfunterbrechung so weit auseinander stellen müssen, dass sich ihre Waffen nicht berühren, wenn sie mit gestrecktem Arm (Linie) stehen (aber nicht in Linie stehen vor/bei "Los"), kann dies schnell passieren. Bei jeder anderen Kampfunterbrechung (z.B. ungültige Treffer im Florett) darf aber kein Fechter durch diese Regelung hinter die Endlinie gedrängt werden (dann muss der andere eben weiter zurück).

**Antwort: 14 m lang, 1,5 m breit. Mitte- zur Startlinie je 2 m, Start- zu Endlinie je 5 m**

### **B1: Aus welchen Teilen besteht die Fechtausrüstung?**

Maske, Jacke, Hose, Plastron, Strümpfe, Schuhe, Handschuh, 2x Waffe, 2x Kabel, 2x Maskenkabel (Florett ab U13/Säbel), E-Weste (Florett und Säbel), Brustschutz (Mädchen Pflicht, im Florett ab der U13 muss der auch gepolsterst sein=einen Softlayer haben)

**Antwort: A, B, C**

### **B2: Auf welchen Kleidungsstücken muss das Prüfsiegel sein?**

Das FIE Prüfsiegel zeigt, wann die Kleidung hergestellt wurde und welchen Widerstandswert die Kleidung aufweist. Hier wird unterschieden zwischen 350 N (Newton) und 800 N, es gibt auch ältere Anzüge, welche die Bezeichnung 350-800 N haben, dann gilt aber immer der niedrigere Wert. Neuere Anzüge haben einen durchgängigen Wert.

*1 Newton entspricht ca. 0,1 kg Druckbelastung >>> 800 N = 80 kg Druck/Widerstand*

Das Prüfsiegel muss auf den besonders sicherheitsrelevanten Kleidungsstücken sein. Dies sind die Maske, die Jacke, die Hose, das Plastron und im Säbel der Handschuh.

Die notwendigen Widerstandswerte sind:

U9/U11 – alles 350 N, Plastron 800 N

ab U13 – Maske 1600 N, alles andere 800 N

Die Unterschiede erklären sich damit, dass die U9/U11 mit den Miniwaffen und weniger Körpergewicht auch weniger Stoßstärke entwickeln.

**Antwort: A, B, C**

### **B3: Wie viele Waffen und Körperkabel muss ein Fechter an der Bahn haben**

Man benötigt immer mind. eine Ersatzwaffe und ein Ersatzkabel direkt an der Bahn, also benötigt man mind. 2 von jedem (ein Kabel trägt man ja unter der Jacke). Geht etwas kaputt, kann man es sofort wechseln (beachte, das Ausziehen auf der Bahn zum Kabelwechsel ist verboten – ohnehin geht es schneller, das neue Kabel an das alte zu knoten und durchzuziehen). Im Idealfall hat man von allem drei mit beim Turnier, denn wenn mal

etwas defekt ist und man kann es nicht bis zum nächsten Gefecht reparieren, hat man dann ein Problem. Fehlendes Ersatzmaterial bedeutet einen Verstoß aus der Gruppe 1 und damit eine gelbe Karte (im Wiederholungsfall in dem Gefecht eine rote Karte/Straftreffer).

Wichtig: auch das Maskenkabel, welches man im Florett (ab U13) und Säbel zwischen Maske und E-Weste hat, braucht man 2x an der Bahn.

**Antwort: C (2 Waffen, 2 Kabel)**

**B4: Wie schwer ist das Gewicht, mit dem der Kampfrichter die Waffe prüft?**

Im Florett und Degen, den beiden Stoßwaffen, wird der Treffer durch das Herunterdrücken der Spitze auf der Trefferfläche ausgelöst. In den (stumpfen) Spitzen sind kleine Federn verbaut, welche den Spitzenkopf immer wieder nach oben drücken. Damit beide Fechter ein Mindestmaß an Spitzendruck für einen Treffer entwickeln müssen, prüft der Kampfrichter vor jedem Gefecht mittels eines Gewichtes, ob die Feder dieses Gewicht hochdrücken kann. Im Florett sind dies 500 Gramm, im Degen 750 Gramm. Der Kampfrichter setzt das Gewicht auf die Spitze (Waffe wird senkrecht gehalten) und drückt es nach unten, so dass ein Treffer (Florett ungültig, Degen gültig) angezeigt wird. Nun muss die Feder ihre Arbeit tun und die Spitze wieder hochdrücken. Geht die Lampe wieder aus und bleibt aus, dann ist die Waffe korrekt eingestellt und darf verwendet werden. Dies geschieht vor jedem Gefecht bzw. jeder neuen Waffe. Ist die Waffe oder etwas anderes zu Beginn des Gefechtes defekt, erhält der Fechter dafür eine gelbe Karte (Verwarnung Gruppe 1).

Im Säbel gibt es kein Prüfgewicht, weil es keinen Spitzenkopf gibt. Zum Auslösen des Treffers reicht das Berühren der Klinge mit der gegnerischen E-Weste/Maske.

Im Degen wird neben dem Gewicht mittels einer Prüflinse, einer Metallschiene, der Abstand zwischen dem Spitzenkopf und der Spitzenhülse, kontrolliert (1,5 mm Abstand notwendig und erst bei 0,5 mm darf der Treffer anzeigen-2 Tests).

**Antwort: B (Degen 750g, Florett 500g)**

**B5: Was ist für Fechthandschuhe vorgeschrieben?**

Fechthandschuhe dürfen keine Risse und Löcher haben. Wichtig ist, dass es seit 2018 verboten ist ältere Handschuhe zu tragen, die ein extra Durchgangsloch für das Körperkabel haben. Dies war ein Sicherheitsproblem. Bei den neueren Handschuhe wird das Kabel einfach durch den Klettverschluss an der Stulpe geführt, welche den halben Unterarm bedecken muss und verhindert, dass man in den Ärmel der Jacke getroffen wird.

**Antwort: C (Keine Löcher, keine Risse)**

**B6: Wie lang müssen die Fechtstrümpfe sein?**

Die Strümpfe müssen über die Knie gehen und unter die Hose gehen und getragen werden. Mittlerweile dürfen die Strümpfe farbig sein, einzige Ausnahme: sie dürfen nicht schwarz sein. In einem Mannschaftskampf müssen alle Teammitglieder die gleiche Farbe tragen.

**Antwort: C (bis unter die Hose)**

## **B7: In welche Teile wird die Klinge unterteilt?**

Die Klinge besteht aus der **Stärke** (bei der Glocke/dick und nicht biegsam), der **Mitte** und der **Schwäche** (bei der Spitze/flexibler Teil). Die Waffe selber besteht aus dem Griff, der Glocke mit Polster, der Kabelbuchse, der Klinge mit Nut/Rille und der darin befindlichen Litze (Kabel zur Spitze) und der Spitze selber (Hülse/fester Teil auf der Klinge, Spitzenkopf/Knopf zum Drücken, Feder und Schraubchen).

**Die Unterteilung der Klinge ist für das Regelwerk wichtig:** eine **Parade oder ein Schlag mit der Klinge** gilt nur als geglückt, wenn man mind. ein Klingendrittel "Vorteil" hat. Also Recht hat man nur, wenn man mit der Mitte die Schwäche berührt oder mit der Stärke die Mitte oder Schwäche. Dies ist auch logisch: schlage ich mit einem schwächeren Klingenteil einen stärkeren des Gegners, so hat dies keine Auswirkung auf dessen Klingeführung aufgrund der Kräfteverhältnisse/Hebelwirkung. Man beseitigt die gegnerische Klinge somit nicht ausreichend, um einen Treffer zu vermeiden oder im Angriff zu setzen.

**Antwort: C (Stärke, Mitte, Schwäche)**

## **C1: Ordne den schraffierten Trefferflächen die entsprechenden Waffen zu**

Im **Degen** ist der **ganze Körper** Trefferfläche. Historisch ist dies die Duellwaffe aufs erste Blut, egal wo man den Gegner getroffen hatte, man hatte ehrenhaft gewonnen und der Gegner ergab sich (sofern man sich nicht in einem tödlichen Duell befand). Wurden beide getroffen war der Ehre ebenfalls Genüge getan und das Duell beendet. Daher gibt es auch im Degen heute noch Doppeltreffer.

Für die Übung auf tödliche Gefechte wurde nach und nach das **Florett** entwickelt, auch eine reine Stoßwaffe (Stöße sind leider tödlicher als Hiebe/Schnitte). Um den Gegner wirklich kampfunfähig zu machen benötigte man einen Treffer im **Rumpf**, dem Oberkörper mit den wichtigen Organen. Daher ist dies auch heute noch die Trefferfläche im Florett: keine Beine, keine Arme und auch nicht der Kopf. Ab der U13 zählt aber der Maskenlatz auch dazu, daher die speziellen Florettmasken mit dem leitenden Stoff. Der Begriff Florett leitet sich aus dem franz. ab, nämlich dem Wort "fleur" für Blume. Dafür gibt es zwei Erklärungen: man sagt, dass auf diese leichten Übungswaffen ein stumpfer Spitzenkopf gebaut wurde, der wie eine Blume aussah. Die zweite Version beschreibt, dass die extra angefertigten Parierstangen vor der Hand aus zwei gebogenen Eisenstücken wie eine Blume aussehen (man nennt diese alte Form auch Brillenflorett). Unsere modernen Sportgeräte besitzen keine Parierstangen mehr, die wir sonst von Schwertern oder dem Lichtschwert von Kylo Ren aus den neueren Star Wars Filmen kennen.

Der **Säbel** ist die Waffe der Reiter. Im Kriegsfall waren Pferde aber ein hohes Gut und vom hohen Wert, daher galt es, das "gegnerische" Tier möglichst nicht zu verletzen, daher ist auch heute noch im Säbelfechten die Trefferfläche von der Gürtellinie aufwärts begrenzt (schlägt man einem Reiter aufs Bein, trifft man vermutlich auch das Pferd). Einzige Ausnahme dabei sind die Hände (aus eher technischen Gründen/leitende Handschuhe sind schwierig und wären kostspielig). Säbelfechter haben aber einen speziellen Handschuh an der Waffenhand, dessen Stulpe bis zum Handgelenk ebenfalls stromleitend ist.

**Das Trefferrecht im Florett und Säbel lässt sich historisch dann auch ableiten:** beide Waffen waren für den tödlichen Ernstfall gedacht, es ging darum, den Gegner/Feind zu besiegen und selber am Leben zu bleiben. Bei einem Doppeltreffer wie im Degen ohne moderne Medizin war dies unwahrscheinlich. Also war das oberste Gebot, selber nicht

verletzt zu werden. Daher ist der Verteidigung in beiden Waffen ein so hoher Stellenwert zugetragen.

### Antwort: B

#### **C2: Bei welchen Waffen gibt es ein Angriffsrecht?**

Angriffsrecht bedeutet, dass immer nur einer der Fechter einen Punkt erhalten kann, wenn sich beide Fechter gleichzeitig treffen und es zu einer Anzeige kommt. Einer der Fechter hat dann "incontro"/ohne Recht gestoßen. **Dieses Angriffsrecht gibt es im Florett und Säbel.** Treffen sich beide im Degen und keiner begeht dabei einen Verstoß, bekommen beide einen Punkt (es sei denn es ist der letzte Punkt zum Sieg, dann wird gefochten bis ein Einzeltreffer fällt oder ggf. die Verlängerung abgelaufen ist).

Es hat im Florett und Säbel derjenige Trefferrecht, der den letzten gültigen Angriff ausgeführt hat bzw. mit dem Angriff begonnen hat. Angriff bedeutet Arm strecken (Linie beginnen), gültige Trefferfläche bedrohen und die Vorwärtsbewegung.

#### **Beispiele (es treffen sich dennoch immer beide und lösen eine Anzeige aus):**

- Fechter A beginnt mit Schritt vor Ausfall und Fechter B stößt im Stand mit = Fechter A erhält den Punkt
- Fechter A beginnt mit Schritt vor Ausfall, Fechter B pariert korrekt mit der Waffe und setzt die Riposte = Fechter B erhält den Punkt
- Fechter A beginnt mit Schritt vor Ausfall und stößt zu kurz oder zuerst daneben, Fechter B trifft im Anschluss – Fechter B erhält den Punkt
- Auf eine Riposte kann eine Konterparade folgen, das Trefferrecht ginge wieder auf Fechter A über (2. Klingenberührungen)
- jede Meidbewegung bedeutet, dass man sich eher verteidigen möchte und man verliert das Trefferrecht (z.B. im Stoß wegdrehen).
- man kann sich das Trefferrecht aber auch über eine Klingenberührung im Angriff sichern, indem man die **Bindung** (gehaltener Kontakt am gegnerischen Eisen) oder den **Schlag (Battuta)** sucht und findet. Mit dem Schlag öffne ich die Trefferfläche des Gegners auf einer Seite. **Wichtig:** berühre ich beim Versuch der Eisennahme die gegnerische Waffe nicht, weil der Gegner mit dieser ausweicht, geht das Trefferrecht auf diesen über (Cavation=Umgehung ins Tempo – hat Trefferrecht).

-für den Kampfrichter heißt das eine Parade von einem Schlag unterscheiden, bei mehreren Klingenberührungen die Übersicht zu bewahren, wer dies zuletzt getan hat oder wer dem gegnerischen Eisen erfolgreich ausgewichen ist. Zudem, wer mit den Angriffsbewegungen begonnen hat. Und dann natürlich die Zeit im Blick haben, die Fechtbahn und alle anderen Regeln drum herum....

Das Trefferrecht kann im Florett auch bedeuten, dass derjenige, der Recht hat, ungültig/weiße Lampe trifft und auch keinen Punkt bekommt, aber eben auch nicht als getroffen gilt.

Das Trefferrecht wirkt sich nur aus, wenn auf beiden Seiten Treffer angezeigt werden. Stößt ein Fechter incontro/ohne Recht, wird aber vom Angreifer nicht getroffen, so zählt

der Treffer und er erhält einen Punkt (wenn er nicht irgendwas falsch gemacht hat). Das nennt man einen **Mitstoß**.

### Antwort: C (Florett und Säbel)

#### **C3: Womit beginnt ein Angriff?**

Ein Angriff beginnt mit der **Streckung des Arms**, allerdings gilt heute schon das Trefferrecht im Florett/Säbel, wenn die Hand mit der Vorwärtsbewegung beginnt oder man ohne Unterbrechung/Pause auf den Gegner zugeht. Die Spitze muss dabei nicht von Beginn an auf die gültige Trefferfläche zeigen, denn auch ein Wurfstoß kann bedrohlich sein. Und was bedrohlich ist, ist ein Angriff.

Die Armstreckung ist wichtig, weil dies im Prinzip das Zielen ist. Ohne gestreckten Arm kommen viele Treffer gar nicht erst auf, die eigentliche Trefferbewegung kommt meist aus den Beinen (Ausfall). **Daher der Leitspruch: Arm vor Beine** oder 1. Arm, 2. Beine oder auch zuerst Zielen mit dem Arm, dann feuern mit den Beinen.

### Antwort: B (Armstreckung)

#### **C4: Was ist eine Parade?**

Die Parade ist die **Abwehr** des gegnerischen Angriffs. Unterschieden wird zwischen Klingeparaden und Körperparaden/Meidbewegung. Entweder beseitige ich den gegnerischen Angriff mit der Waffe und mind. einem Klingendrittel Vorteil (Stärke gegen Mitte/Schwäche) oder ich verhindere den Treffer durch Ausweichen (meist nach hinten).

### Antwort: B (Abwehr des gegnerischen Angriffs)

#### **C5: Was ist die Riposte?**

Nach einer gelungenen Parade geht im Florett und Säbel das Trefferrecht auf den parierenden Fechter über. Der **Antwortangriff**, welcher der Parade folgt, heißt **Riposte**. Die Riposte hat Trefferrecht, wenn sie **unverzögert** (ohne Pause) gefochten wird.

Natürlich wird auch im Degen pariert und ripostiert, nur hat dies keine Auswirkung auf die Punkte, wenn sich danach beide treffen.

### Antwort: A (eigener Angriff nach erfolgreicher Parade)

#### **C6: Benenne mind. vier Paraden**

Im Fechtsport gibt es **acht verschiedene Handpositionen** von der **Prime** (1) bis zur **Ok-tav** (8). Im Prinzip schützt jede dieser Handpositionen einen bestimmte Teil der Trefferfläche, im Fechten auch **Blößen** genannt. Nicht alle werden für alle Waffen gleichermaßen benötigt, daher kennen die meisten in den Stoßwaffe die **Sixt** (6/waffenführende Schulter), die **Quart** (4/Brust), **Ok-tav** (8/vordere Flanke) und **Septim** (7/Bauch). Im Nahkampf kommt dann irgendwann die Prime (1) dazu, die daran erinnert, wie man früher die Waffe aus der Halterung am Gürtel gezogen hat. Im Säbel ist die Grundposition die **Terz** (3), dann die Quart (4/hier aber senkrecht gehalten gegen die Hiebe auf den Bauch) und die **Quint**



(5/gegen Kopfhiebe) und dann noch die **Second** (2/Flanke) und ebenfalls die Septim (7/Bauch). In den Stoßwaffen Florett/Degen werden die vier Blößen auch häufig in obere (Sixt/Quart) und untere (Oktav/Septim) sowie innere (Quart/Septim) und äußere (Sixt/Oktav) unterteilt. Dann wäre die Sixt für die obere/äußere Blöße zuständig, oder einfacher: die waffenführende Schulter.

**Antwort: Sixt, Quart, Oktav, Septim** – alternativ geht auch **Kreisparade, Horizontalparade, Halbkreisparade, Diagonalparade** (das sind die möglichen Bewegungen zwischen den Handpositionen (z.B. eine Kreis-Sixt-Parade oder eine Halbkreis-Oktav-Parade usw. – beschreibt also die Bewegung zwischen zwei Handpositionen und die Endposition. Bei den Kreisparaden bewege ich die Klinge sozusagen im Kreis um die Handposition/von der Sixt in die Sixt).

**C7: Was ist die Mensur?**

**Antwort: der Abstand zwischen den beiden Fechtern.**

Diese wird als

-**"eng"** bezeichnet, wenn man nur durch die Streckung des Arms an den Gegner herankommt,

-**"mittel"**, wenn man zusätzlich eine Beinbewegung benötigt (meist Ausfall) und

-**"weit"** bei zwei Beinbewegungen und mehr (Schritt-Ausfall).

**C8: Was ist die enge Mensur?**

**Antwort: A (s. C7) (Treffer mit Armstreckung)**

**C9: Was ist die weite Mensur?**

**Antwort: C (s.C7) (Treffer mit Armstreckung, Schritt vor und Ausfall)**

**C10: Erhält im Florett und Säbel jeder Fechter, der seinen Gegner trifft, automatisch einen Punkt?**

Zur Erklärung s. Frage C2

**Antwort: B (nein, es kommt darauf an, wer das Trefferrecht hatte)**

**D1: Was bedeutet eine gelbe Karte/GK**

Eine GK ist eine **Verwarnung**, die ich im Gefecht nur einmal bekommen kann (mit nur einer Ausnahme: ich kann eine gelbe Karte aus Gr. 1 und im gleichen Gefecht eine aus Gr. 3 erhalten). Jeder weiterer Verstoß bedeutet mind. eine rote Karte (Straftreffer). Die Verstöße im Fechten sind in vier Gruppen unterteilt:

**Gruppe 1:** zuerst **GK**, danach für jeden weiteren Verstoß **RK** (rote Karte)

**Gruppe 2:** auch schon für den ersten Verstoß eine **RK** (GK ist danach nicht mehr möglich, auch bei einem Verstoß aus Gruppe 1)

**Gruppe 3:** **GK** (Betreuer/Trainer)/**RK** (Sportler) und danach **SK** (schwarze Karte) (Ausschluss) – wichtig, jeder in der Halle kann so bestraft werden (z.B. unsportliches Verhalten)

**Gruppe 4:** sofort **SK** (Doping, Betrug)

Für die Verstöße und Gruppen gibt es im Reglement eine Liste zur Übersicht. Die meisten Verstöße befinden sich selbstverständlich in Gruppe 1. **Übersicht hängt an!**

**Antwort: C (Verwarnung)**

**D2: Was bedeutet eine schwarze Karte?**

**Antwort: B (Ausschluss vom Wettbewerb oder Turnier)**. Fechter werden nach einer SK auch für Folgeturniere gesperrt. Die im laufenden Wettkampf erzielte Platzierung entfällt. Also Finale verlieren und Maske schmeißen bedeutet, dass man den 2. Platz nicht erhält!

**D3: Was bedeutet eine rote Karte?**

**Antwort: A (Straftreffer)** – davon kann man theoretisch so viele bekommen, wie es Treffer zum Sieg im Gefecht gibt (Runde 5, KO je nach Altersklasse 10 oder 15).

**D4: Für welche Verstöße gibt es eine gelbe Karte?**

Die meisten gelben Karten gibt es in der Gruppe 1 der Verstöße, dies sind meistens "defektes Material zu Beginn des Gefechts", "Umdrehen", "gültige Trefferfläche verdecken", "Waffe auf der Bahn biegen/schleifen lassen", "elektrisches Material anfassen".  
Siehe Übersicht am Ende!

**Antwort: A, C (fehl. Ersatzwaffe, Schleifen der Spitze auf der Bahn)**

**D5: Eine Fechter hat bereits eine GK erhalten und begeht einen weiteren Verstoß. Welche Karte bekommt er mindestens?**

Bei Verstößen der Gruppe 1 und 2 erhält er für jeden weiteren Verstoß aus diesen Gruppen eine rote Karte, in Gruppe 3 eine schwarze (aber nur, wenn er gelb auch für einen Verstoß aus Gruppe 3 bekommen hätte). Also mindestens (und zu 99,9%) eine RK.

**Antwort: B (Rote Karte)**

**D6: Für welche Verstöße gibt es eine schwarze Karte?**

**Antwort: A (Beleidigung des Kampfrichters)**

**D7: Wie viele gelbe Karten kann ein Fechter in einem Gefecht bekommen?**

**Antwort: A** – eine, unabhängig von der Art der verbliebenen Verstöße – man kann außer noch für Gruppe 3 (Unsportlichkeit, Beleidigung) nur einmal mit Gelb verwarnet werden (Gruppe 1). Vergeht man allerdings zuerst einen Verstoß aus Gruppe 2 (fehlende

Kontrollmarke, parieren mit der 2. Hand), so bekommt man sofort die RK und dann auch keine GK mehr, wenn man dann einen Verstoß aus Gruppe 1. begeht.

### **E1: Wo stellt sich der zuerst genannte Fechter auf?**

Der Kampfrichter kennt die Fechter nicht immer mit Namen und Gesicht. Daher stellt sich der Erstaufgerufene immer nach rechts aus Sicht des Kari. Dieser nennt auch den Trefferstand immer von rechts nach links, so kann er sich auch nicht beim Notieren im Tableau verschreiben bzw. das Ergebnis verdrehen (in der Theorie). Das Tableau müsst ihr am Ende einer Runde oder KO's unterschreiben und damit bestätigen, dass ihr es kontrolliert habt. Fehler passieren.

Früher (4-5 Jahre her) gab es die Sonderregelung, dass Linkshänder immer links stehen mussten, damit der Kari von beiden die Bauchseite sieht und somit die Aktionen mit der Klinge besser verfolgen kann. Waren beide Linkshänder, so stand der Erste wieder rechts. Heute ist im Meldesystem verzeichnet, ob jemand Rechts- oder Linkshänder ist, daher stellt das System die Linkshänder immer nach links. Also im Grunde gibt es die Regel immer noch, es muss nur nicht mehr darauf geachtet werden.

In Mannschaftswettkämpfen stehen die Fechter immer auf Ihrer jeweiligen Seite der Mannschaft und wechseln nicht, wenn dann ein Linkshänder in der rechten Mannschaft auf einen Rechtshänder der linken Mannschaft trifft.

#### **Antwort: A (rechts)**

### **E2: Auf wie viele Treffer wird gefochten?**

Unterschieden wird zwischen Rundengefechten und KO-Gefechten/Direktausscheidung (DA):

-In Runden wird auf 3 Min. und 5 Treffer gefochten, dies gilt für alle Altersklassen

-In den DA-Gefechten bis U13 und den Veteranen wird 2x3 Min. und auf 10 Treffer gefochten.

-in den DA-Gefechten ab U15 bis Senioren wird 3x3 Min. und auf 15 Treffer gefochten

nach jeweils 3 Min. gibt es eine Min. Pause zum Coachen und Trinken. Im Säbel gibt es diese Pause bei Gefechten auf 15 Treffer nach 8 Treffern, das Säbelgefechte viel schneller sind und die Zeit eigentlich keine Rolle spielt.

#### **Antwort: A, C**

### **E3: Was müssen Fechter vor und nach dem Gefecht immer tun?**

Vor und nach dem Gefecht wird an der Startlinie stehend (Grundstellung) der Fechtergruß in Richtung Gegner, Kampfrichter und Publikum gezeigt. Die waffenfreie Hand gibt man sich nur nach dem Gefecht. Dem Kampfrichter sollte nach der Runde und dem KO ebenfalls gedankt werden (Handschlag).

#### **Antwort: A (Fechtergruß)**

#### **E4: Was wird vor einem Gefecht vom Kampfrichter NICHT geprüft?**

Vor dem Wettkampf gebt ihr bei der Anmeldung/dem TD (Technisches Direktorium) euren Pass ab. Hier wird geprüft, ob ihr eine gültige Lizenz habt und bei unter 18 Jahren ein Gesundheitsattest, nicht älter als 365 Tage. Meist müsst ihr dann noch das Startgeld bezahlen. Dann geht es zur Materialkontrolle.

Vor dem Wettkampf an der Materialkontrolle werden die Masken, die Handschuhe (alle Waffen) und E-Westen (nur Florett/Säbel) kontrolliert und mit einem für das Turnier individuellen Prüfzeichen versehen (Stempel, Schriftzug). Die Masken und Handschuhe werden auf ihre Sicherheit hin geprüft (keine Löcher, Risse, offenen Nähte, Drahtgitter ganz), im Florett und Säbel zudem alles auf Leitfähigkeit (Maskenlatz, E-Weste und im Säbel die Stulpe des Handschuhs).

Bei den Masken muss die Materialkontrolle natürlich auch prüfen, ob die Maske zum Wettbewerb passt (350 N oder 1600 N, auch dürfen Florettmasken mit elektr. Latz nicht im Degen eingesetzt werden/die Spitzen können zu leicht abrutschen).

Der **Kampfrichter an der Bahn** prüft diese Prüfzeichen vor jeder Runde oder KO Gefecht, zudem prüft er die FIE Zeichen auf Hose, Jacke und Plastron auf den notwendigen Widerstandswert (350 N bis U11, 800 N ab U13 und Plastron immer 800 N). Fechter mit Brustschutz benötigen ab der U13 auch den Softlayer auf dem Brustschutz, der ja bei Mädchen Pflicht ist. Der Softlayer ist ein Polster, welches dazu dient, die Eindruckszeit der Spitze auf der Trefferfläche zu verlängern, damit die Spitze auf dem harten Brustschutz nicht wegrutscht und dadurch ggf. kein Treffer angezeigt wird. Er kontrolliert, ob alle Fechter das Ersatzmaterial an der Bahn haben und ob die Klingen ab der U13 einen FIE-Stempel haben.

Für jedes Materialteil, das fehlt, bekommt ihr eine gelbe Karte (Ersatzkabel, Ersatzwaffe, Strümpfe, Softlayer o.ä.). Fehlen euch zwei Sachen, bekommt ihr für die zweite Sache also schon eine Rote Karte. Für jedes Turnier-Prüfzeichen, welches fehlt, bekommt ihr sogar sofort Rot. Bedeutet: wer nicht bei der Materialkontrolle war (Maske, E-Weste und Handschuh) bekommt beim ersten Gefecht drei rote Karte, bevor es losgeht. Es steht also schon 0:3 vor dem ersten LOS. Natürlich dürft ihr erst losfechten, wenn ihr dann bei der Kontrolle gewesen seid bzw. das Material besorgt habt.

**Antwort: B, C (Pass und Attest - beides wird NICHT vom Kampfrichter geprüft)**

#### **E5: Wie lange ist die reguläre Kampfzeit im Gefecht?**

Rundengefechte: 5 Treffer auf 3. Min in allen Altersklassen

Ko-Gefechte:

-U9 bis U13 und Veteranen (ab 40): 10 Treffer auf 2x 3 Min. (nach 3 Min. gibt es eine Minute Pause)

-U15 bis Senioren: 15 Treffer auf 3x 3 Min. (nach je drei Min. eine Min. Pause – im Säbel gehen die Gefechte so schnell, dass es nach 8 Treffern für einen Fechter die Minute Pause gibt)

**Antwort: A, C**

### **E6: Was passiert, wenn es nach Ablauf der Zeit unentschieden steht?**

Die folgende Regelung gilt für Runden- wie KO-Gefechte. Steht es unentschieden nach Ablauf der Zeit lost der Kampfrichter zuerst einen Vorteil aus (linker oder rechter Fechter, entweder über den Melder oder mit einer Münze oder Stift). Dann bekommen die Fechter eine Minute Kampfzeit, in der derjenige Fechter gewinnt, der den ersten gültigen, wertbaren Treffer setzt (im Degen werden Doppeltreffer nicht gewertet) oder ein Fechter hinter die Endlinie gerät oder eine rote Karte erhält. Fällt kein solcher Treffer, gewinnt der Fechter mit dem vorherigen Vorteil. So wird einer der Fechter "gezwungen", in der Verlängerung den Treffer zu suchen. Fällt kein Treffer, geht das Gefecht zu Gunsten des Fechters mit Vorteil aus, ohne dass dieser aber einen Treffer "geschenkt" bekommt. Man kann als 1:1 (2:2 usw.) gewinnen bzw. verlieren.

**Antwort: B, C**

### **E7: Wo geht das Gefecht nach einem ungültigen Treffer weiter? (Anm.: oder jeder Unterbrechung, die keinen Punkt nach sich zieht)**

Wird das Gefecht im Florett durch einen ungültigen Treffer im Florett oder einen anderen Grund unterbrochen, in dessen Zuge kein Punkt vergeben wird (z.B. durch eine rote Karte), geht das Gefecht dort weiter, wo es unterbrochen wurde. Der Kampfrichter zeigt dann die Mitte der beiden Fechter an. Beide gehen dann von dort so weit auseinander, dass sich ihre Waffen in Stellung stehend mit gestrecktem Arm nicht berühren können. Dies soll dazu führen, dass beide nicht beim nächsten "Los" einfach mit einem Ausfall treffen können. Im Florett und Säbel ist es aber verboten, vor "Los" mit gestreckten Arm/Klinge in Linie zu stehen, denn dann hätte man ja schon bei "Los" das Trefferrecht.

Nach einem ungültigen Treffer oder einer anderen Kampfunterbrechung darf aber kein Fechter durch dieses "Abstandnehmen" hinter die Endlinie gedrängt werden und damit einen Straftreffer erhalten. **Ausnahme:** verlässt ein Fechter am Bahnende die Fechtbahn seitlich mit einem oder beiden Füßen, so kann er durch diese Regelung sehr wohl hinter die Endlinie gedrängt werden, vor allem, weil er ohnehin schon mit einem Meter Raumverlust bestraft wird.

**Antwort: A (wo es unterbrochen wurde)**

### **E8: Wie weit auseinander müssen sich die Fechter nach einem ungültigen Treffer aufstellen?**

Erläuterung siehe zuvor Frage E7.

**Antwort: C (keine Klingenkreuzung in Stellung mit gestreckten Arm)**

### **E9: Wie muss man den Kampfrichter anzeigen, dass eine Kampfunterbrechung erwünscht ist?**

Wichtig ist, dass man den Kampf nur aus einem wichtigen Grund unterbrechen darf. Dies ist natürlich alles im Bereich von Verletzungen oder wenn man husten muss oder etwas im Auge hat o.ä. Um den Kampfrichter anzuzeigen, dass man eine solche Unterbrechung benötigt, **hebt man deutlich den waffenfreien Arm** (und entfernt sich rückwärts gehend vom Gegner) und wartet, bis der Kampfrichter das Signal sieht und "Halt" sagt. Erst wenn auch der Gegner aufhört zu fechten dürft ihr aus Sicherheitsgründen die Maske heben und euer Anliegen vorbringen.

Hebt ihr die Maske vor "Halt" bekommt ihr eine gelbe Karte (oder schlimmeres, wenn der Gegner gerade einen Angriff startet...). Ist der Grund nichtig, für den ihr eine Unterbrechung wollt, bedeutet dies ebenfalls eine Gelbe Karte aus der Gruppe 1. Das ist vor allem, um sich nach der verbleibenden Zeit zu erkundigen oder sich den Schuh binden zu wollen, obwohl der nicht offen ist.

### **Antwort: B (Heben der waffenfreien Hand)**

### **E10: Trage folgende Gefechte in das Tableau ein.**

Jeder Fechter hat in einem Rundentableau eine Zeile (von links nach rechts) und eine Spalte (von oben nach unten). In der Aufgabe hat "Max" die Zeile und Spalte 1, "Moritz" die 2 usw.

Das Gefecht zwischen Max und Moritz geht hier 5:2 aus. Im Tableau werden nun für das Gefecht zwei Einträge vorgenommen:

-In Max Zeile 1 wird in Spalte 2 (die von Moritz) ein V5 eingetragen.

-In Moritz Zeile 2 wird in Spalte 1 (die von Max) ein D2 eingetragen

**V** steht dabei für das franz. Wort "**victoire**" (Sieg), **D** für "**defait**" (Niederlage). Die Buchstaben sind wichtig, wenn ein Gefecht nicht die max. Trefferzahl von 5, 10 oder 15 Treffern erreicht oder sogar nach Vorteil und Verlängerung ohne Treffer mit einem ausgeglichenen Trefferstand endet (hier: Kurt gegen Peter 2:2 mit Losentscheid für Peter = D2 in Kurts Zeile/Spalte 4 und V2 in Peters Zeile/Spalte 3).

Die schwarzen Kästchen in der Diagonale sind die, in denen Zeile und Spalte identisch sind (Zeile 1/Spalte 1). Hier kommen keine Einträge hin, denn man ficht ja nicht gegen sich selber.

Es taucht immer wieder die Frage auf, **wie lange eine Runde dauert**. Dies hängt von der Anzahl der Fechter in der Runde ab. Das Reglement schreibt in der Regel 6er und 7er Runden vor. Eine 6er Runde hat  $(6 \times 5) : 2 = 15$  Gefechte, eine 7er Runde  $(7 \times 6) : 2 = 21$  Gefechte. Die Logik dahinter: niemand ficht gegen sich selber (darum ist  $6 \times 6$  falsch) und immer, wenn einer gegen den anderen ficht, werden ja bei beiden Einträge im Tableau gemacht. Im Tableau sind demnach immer doppelt so viele Kästchen wie Gefechte. Geht man davon aus, dass jedes Gefecht 3 Min. reine Kampfzeit hat, sind dies in einer 6er Runde mit 15 Gefechten schon einmal 45 Min. Dazu muss man aber einen Puffer für Defekte und die Wechsel zwischen den Gefechten rechnen und kann daher von ca. 60 Min ausgehen, bei einer 7er Runde von gut 1,5 Stunden.

Nach einer Runde werden die Fechter nach folgenden Kriterien in eine Reihenfolge gebracht:

**1: Siegindex (Index I)** = Anzahl der Siege durch die Gefechte (dieser Wert ist max. 1,0 (alles gewonnen), minimal 0,0 (alles verloren)). Habe ich in einer 7er Runde mit sechs Gefechten 3/die Hälfte gewonnen, habe ich also einen Index I von 0,5.

**2. Trefferindex (Index II)** = gesetzte Treffer – erhaltene Treffer  
wird herangezogen, wenn bei zwei Fechtern der Index I gleich ist  
Deine gesetzten Treffer zählst du im Tableau, indem du die Zahlen in deiner Zeile addierst, die erhaltenen Treffer, indem du deine Spalte addierst. Dieser Wert kann auch negativ sein, wenn man mehr Treffer erhalten als gesetzt hat.

3. Ist bei zwei Fechtern auch der Index II identisch, so ist der besser platziert, der **mehr Treffer gesetzt hat**.

4. sollte auch das gleich sein, so wird die Reihenfolge **gelost** (macht der Computer automatisch). **Ausnahme:** wenn es bei der Platzierung um den letzten Platz zum Weiterkommen in die nächste Runde geht kommt es zu einem Stichkampf (Bsp: 24 Fechter fechten je zu sechs in 4 Runden eine Vorrunde. Davon kommen 20 in die nächste Runde. Wenn dann der 20. und 21. die ersten drei Kriterien gleich haben, müssen diese in den Stichkampf (5 Treffer, 3 Min.). Das kommt aber sehr selten vor.

**Ende der theoretischen Prüfung!**

# Anhang

## Klassische Turnierabläufe

### Vorrunde – danach KO/Direktausscheidung

-Nach der VR werden die Fechter gesetzt. Absteiger (z.B. wenn von 20 nur 16 weiterkommen) sind ausgeschieden, die restl. 16 fechten wie folgt: der bis dahin 1. gegen den 16, der 2. gegen den 15., der 3. gegen den 14. usw. Also je besser man in der VR war, desto "einfacher" sind die ersten KO Gefechte. Das macht Sinn, denn sonst würden die besten zu früh aufeinander treffen.

-manchmal wird auch nach einer solchen VR mit 20 TN ein **unvollständiges KO** gefochten. Es fliegt also niemand raus, nur fehlen in der Direktausscheidung 12 Fechter bis zur 32 (KO geht ja nur mit 2/4/8/16/32/64/128 usw. Teilnehmern). Dann haben die ersten 12 nach der VR im ersten Gefecht ein **Freilos**, denn der 1. ficht gegen den 32., den es ja nicht gibt. Erst der 13 in dem Bsp. trifft auf die Nummer 20 nach der VR, die 14 auf die 19 usw.

-es gibt **auch Wettkämpfe mit Vorrunde und dann einer Zwischenrunde**, bevor es ins KO geht. Wichtig ist dabei, dass bei der Bewertung, wer von der ZR in das KO kommt, nur die ZR zählt. Für die Setzung des KO's (also wer ist 1., 2., 3. usw.) zählen aber beide Runden. Wer also in Runde 2 erster war, kann im KO aufgrund einer etwas schlechteren VR auch nur 2., 3. oder alles andere sein.

-**Setzung:** gesetzt werden die Vorrunden nach den vorhandenen Ranglisten, wenn es solche gibt. Fechter, die nicht auf einer Rangliste stehen, werden hinten in zufälliger Reihenfolge angehängt. Die Setzung einer ZR erfolgt nach den Ergebnissen einer VR und entspricht der Setzung zu Beginn eines Wettkampfes.

Beispiel: 36 Fechter werden in eine Setzfolge aufgrund der Landesrangliste (manchmal auch DFB Rangliste oder beide hintereinander) gesetzt vom 1. bis zum 36. Es soll 6 Runden mit je 6 Fechtern geben. Der ersten sechs Fechter werden auf die Runden 1-6 verteilt, treffen also nicht aufeinander. Der 7. kommt dann sozusagen rückwärts in Runde 6 zum 6. Fechter, der 8. Fechter in Runde 5 usw. Der 12. Fechter ist erst wieder beim 1. Fechter, dazu kommt dann noch die 13, die 14 wieder in Runde 2 usw. aufsteigend. Also je besser man gesetzt ist, desto vermeintlich einfacher wird es.

-es gibt auch die **KO's mit Hoffnungslauf:** hier ist man nach der ersten Niederlage (auf 10 oder 15 Treffer) noch nicht ausgeschieden. **Beispiel 16er KO mit HL:** nach dem ersten Gefecht gibt es 8 Sieger und 8 Verlierer. Die fechten im 2. Gefecht jeweils untereinander gegeneinander (also Sieger gegen Sieger, Verlierer gegen Verlierer). Nach dem jeweiligen 2. Gefecht gibt es logischerweise 4 Doppelverlierer (die sind ausgeschieden), 4 Doppelsieger (stehen sicher im Viertelfinale) und 8 Fechter mit je einer Niederlage und einem Sieg (egal in welcher Reihenfolge). Die Fechten den HL untereinander. Die 4 Sieger erreichen das Viertelfinale gegen die vier Doppelsieger, die einen Durchgang/ein Gefecht Pause hatten. Wer ab hier verliert scheidet aus, egal ob erste oder zweite Niederlage. Im Viertelfinale kann es zu Wiederholungsgefechten kommen, also gegen Gegner, gegen die man zuvor schon im KO gefochten hat. Grundregel: in KO mit HL wird so lange gefochten, bis man entweder zweimal verloren hat oder man im Viertel-/Halb-/Finale verliert. HL geht auch mit 32, wird dann nur komplizierter.



## Passivitätsregel

-kommt nur in KO Fechten vor: wenn eine Minute kein Treffer fällt erhält der Fechter mit weniger Punkten eine gelbe P Karte (P für Passivität). Die P Karten zählen nicht zu den üblichen Karten und werden mit denen nicht addiert. Steht es unentschieden bekommen beide die gelbe P-Karte. Fällt wieder eine Minute kein Treffer (nicht Punkt) gibt es P-Rot für beide bei Gleichstand oder nur für den, der hinten liegt (P-Rot=Straftreffer). Auch bei der 3. Minute gibt es nochmal P-Rot im gleichen Muster, nach der 4. Minute P-Schwarz, was aber keine Disqualifikation bedeutet, sondern nur die Niederlage und daher auch keine Sperre für nächste Turniere nach sich zieht. In Mannschaftswettkämpfen kann der Fechter, der die P-Schwarze Karte erhält, durch den Ersatzmann getauscht werden. Wurde der schon eingesetzt oder gibt es den evtl. nicht gilt der Kampf als verloren.

## Die wichtigsten Verstöße und Strafen nach den 4 Gruppen

### Gruppe 1 (gelb, rot, rot, rot....)

- Verlassen der Bahn ohne Erlaubnis
- Körper an Körper, um einen Treffer zu entgehen
- Rücken zudrehen
- Verdecken/Ersetzen der gültigen Trefferfläche
- elektr. Ausrüstung berühren
- seitl. Verlassen der Bahn, um einen Treffer zu entgehen
- Missbräuchliches Unterbrechen des Kampfes
- nicht regelgerechte Kleidung
- nicht regelgerechte Klingenbiegung (Florett/Degen max. 1 cm über die ges. Klingenlänge)
- fehlende Ersatzwaffe/Kabel/Maskenkabel
- biegen der Waffe auf der Bahn
- Spitze über die Bahn schleifen lassen
- Kreuz-Schritt vor im Säbel
- Weigerung den Anweisungen des Kampfrichters zu folgen
- Nicht-regelkonforme Haartracht (alle Haare müssen unter der Maske sein, dürfen die gültige Trefferfläche nicht bedecken, sind aber auch eine Gefahrenquelle, wenn der Gegner darin mit seiner Waffe hängen bleibt-daher auch im Degen wichtig)
- Heben der Maske vor Halt
- Be- und Entkleiden auf der Bahn
- Rempeln, ungeordnetes Fechten
- Treffer durch brutale Stöße
- Treffer im oder nach dem Fallen
- ungerechtfertigte Reklamation, Kritik an Tatsachenentscheidungen des Kampfrichters
- Betreten des Bahnbereiches ohne Erlaubnis des Kampfrichters

**Anmerkung:** bei den meisten Verstößen der Gruppe werden die Treffer annulliert, die man während des Verstoßes gesetzt hat. **Bsp:** ihr greift an, landet aber beim Ausfall mit dem vorderen Fuß neben der Fechtbahn. Euer Treffer zählt nicht. Hat der Gegner dann aber incontro/ohne Recht mitgestoßen und getroffen zählt sein Punkt.

## Gruppe 2 (rot, rot, rot....)

- benutzen des unbewaffneten Arms
- Vortäuschen einer Verletzung
- fehlende Kontrollmarke
- Absichtlicher Treffer außerhalb des Gegners (z.B. um einen Angriff abzufangen neben die Bahn auf den Boden zu stoßen)
- brutales, gefährliches und rachsüchtiges Vorgehen, Schlag mit der Glocke oder dem Knauf/Griff

*Wer als erste Karte eine rote aus Gruppe 2 oder 3 erhält, kann für Verstöße aus Gruppe 1 im Anschluss keine gelbe Karte mehr erhalten, sondern dafür auch sofort wieder rot.*

## Gruppe 3 (Fechter: rot, schwarz / alle anderen: gelb, schwarz)

schwarz nur, wenn beide Verstöße aus dieser Gruppe begangen wurden

- Störung der Ordnung auf der Bahn (in schweren Fällen auch sofort schwarz)
- unfairer Kampf
- unsportliches Verhalten

## Gruppe 4 (sofort schwarz)

- Verwendung von elektronischer Kommunikation (Knopf im Ohr o.ä.)
- Gefälschte Ausrüstung/Prüfsiegel
- technisch Verändertes Material, mit dem Treffer ausgelöst werden, ohne zu treffen oder Treffer verhindert werden können
- Verweigerung des Kampfes
- Verweigerung des Grußes vor und nach dem Gefecht
- Begünstigung des Gegners
- Absichtliches Brutalität
- Doping

## Verhalten beim Verdacht auf defektes Material

Solltet ihr nach einer Gefechtsaktion das Gefühl haben, dass ihr zwar getroffen habt, aber der Treffer nicht angezeigt wurde, kann dies natürlich auch mal an defektem Material liegen. Meist betrifft das die Waffe und hier am häufigsten die Spitze im Florett und Degen. Wichtig ist, dass der Kampfrichter den Defekt eindeutig erkennen und nachvollziehen kann.

Hat man also das Gefühl, dass man selber nicht treffen konnte, probiert man nicht selber nach "Halt" mit der waffenfreien Hand oder einem Stoß außerhalb der Bahn, ob man den Melder auslösen kann, sondern hält dem Kampfrichter die Waffe zum Testen hin.

Dieser prüft dann zuerst, ob alle Kabelverbindungen vorhanden sind und drückt dann die Spitze. Kann er dabei einen Defekt feststellen, dann wird der letzte Treffer des Gegners annulliert. Habt ihr aber vorher selber getestet kann der Kampfrichter nicht mehr feststellen, wann der Defekt zuerst auftrat und daher auch keinen Treffer wieder streichen.

## **Mit defekten Material an der Bahn erscheinen**

Stellt ihr euch zu einem Gefecht auf und habt einen Defekt (Florett-weiße Lampe leuchtet ununterbrochen) erhaltet ihr eine gelbe Karte. Gleiches gilt, wenn die Waffe den Gewichtstest nicht besteht.

Sollte aber zuerst alles ok sein, der Kampfrichter beginnt das Gefecht mit "Los" und dann tritt der Fehler auf, gibt es keine gelbe Karte mehr! Man ist also nur dafür verantwortlich, dass das Material zu Beginn jedes Gefechts funktioniert. Das gilt aber auch für die Ersatzsachen. Muss ich die Waffe oder das Kabel tauschen und die Ersatzteile sind ebenfalls defekt, bekomme ich dafür mind. eine gelbe Karte.