

A background image of a fencing match. Two fencers in white gear are visible. One fencer is in the foreground, wearing a white mask and holding a foil. Another fencer is in the background, also in white gear. The scene is set in a fencing salle with a wooden floor and a white wall.

— Rund ums — Fechten

**Kleine Regelkunde für Anfänger,
Zuschauer und Journalisten**

**von Steffen-Michael Eigner, Württembergischer Fechterbund
Fassung von Februar 2017**



Fechten ist seit den ersten Olympischen Spielen der Neuzeit 1896 olympische Sportart. Frauen fochten erstmals 1924 bei Olympia – allerdings nur Florett.

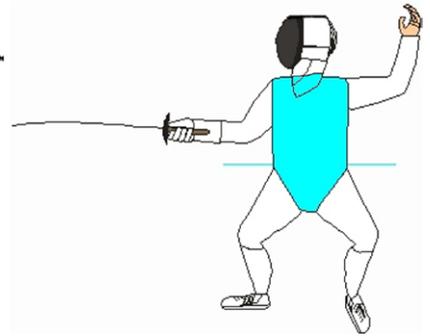
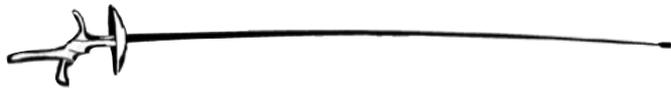
Noch bis Mitte der achtziger Jahre waren Degen und Säbel ausschließlich den Männern vorbehalten. Seither hat aber der Damendegen – 1996 in Atlanta erstmals olympisch – eine rasante Entwicklung durchlaufen. Desgleichen gilt für den seit der zweiten Hälfte der 1990er Jahre eingeführten Damensäbel. Er war 2004 in Athen erstmals im olympischen Programm.

Die drei Waffen im Fechtsport – Florett, Degen und Säbel – unterscheiden sich hinsichtlich Aussehen, Gewicht und Reglement. Deshalb ist für jede Waffe eine charakteristische Fechtweise zu beobachten, und Spitzenfechter spezialisieren sich auf eine Waffe.

Eines ist jedoch allen drei Disziplinen gemeinsam: Fechtsport erfordert wie alle Kampfsportarten große körperliche Fitness, da man ständig in Bewegung und unter Körperspannung bleiben muss, um jederzeit in Sekundenbruchteilen auf Aktionen des Gegners zu reagieren und dessen Fehler auszunutzen.

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.

Florett



Stichwaffe
mit Treffervorrechtsregel

Gesamtgewicht: < 500 g
Gesamtlänge: ≤ 110 cm
Klingenlänge: ≤ 90 cm
Trefferauslösung: > 500 g Druck von vorne auf die Spitze
Gültige Trefffläche: Torso (Rumpf; ohne Kopf, Arme, Beine)

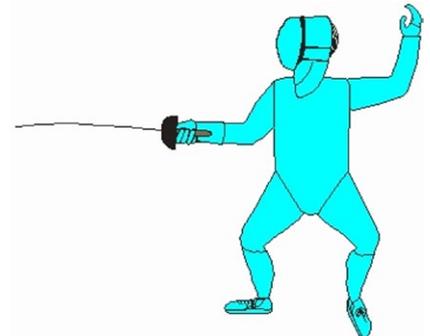
Das Florett ist eine reine Stichwaffe, Treffer können nur mit der Klingenspitze erzielt werden. Die Florett Klinge hat einen rechteckigen Querschnitt und verjüngt sich zur Spitze hin. In einer Rille auf der Oberseite der Klinge verläuft eingeklebt eine dünne isolierte Litze zur Klingenspitze, einem kleinen Schalter, der erst bei mehr als 500 Gramm

Druck die Trefferanzeige auslösen darf. Der Kampfrichter („Obmann“) kontrolliert dies vor jedem Gefecht: Die Anzeige muss trotz entsprechendem Prüfgewicht auf der senkrecht gehaltenen Klinge wieder erlöschen.

Im Florett gilt ein Treffervorrecht (siehe auch Seite 6): Wer angegriffen wird kann nur dann einen gültigen Treffer setzen, wenn er

den Angriff zuvor abwehrt, es sei denn der Angriff des Gegners geht ins Leere. Treffer auf der ungültigen Trefffläche, etwa dem Arm, werden durch weiße Lampen angezeigt und unterbrechen ebenso das Gefecht. Dadurch wird mit dem Florett sehr offensiv gefochten, und es gibt viele spektakuläre Paraden zu sehen.

Degen



Stichwaffe
ohne Treffervorrechtsregel

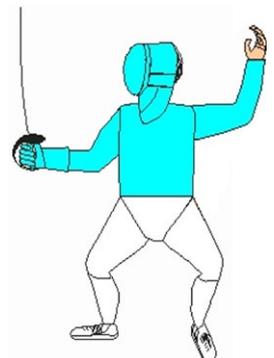
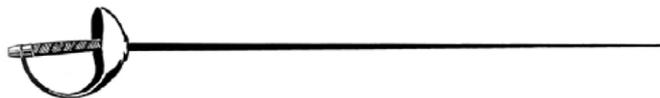
Gesamtgewicht: < 770 g
Gesamtlänge: ≤ 110 cm
Klingenlänge: ≤ 90 cm
Trefferauslösung: > 750 g Druck von vorne auf die Spitze sowie > 1,0 mm Eindrückweg des Spitzenkopfes
Gültige Trefffläche: ganzer Körper

Der Degen ist wie das Florett eine reine Stichwaffe. Die Klinge hat einen dreieckigen Querschnitt und verjüngt sich zur Spitze hin. Auch in der Oberseite einer Degen Klinge gibt es eine Rille, worin zwei Litzen zur Klingenspitze verlaufen. Zum Auslösen der Trefferanzeige ist mehr als 750 Gramm Druck auf den Spitzenkopf nötig, zugleich

muss auch der Spitzenkopf um mehr als 1,0 Millimeter eingedrückt werden. Kontrolliert wird Letzteres vor jedem Gefecht: Eine Prüflinse mit 1,5 mm Dicke muss zwischen Spitzenkopf und Spitzenhülse passen, danach wird eine Prüflinse von 0,5 mm Dicke eingesetzt und der Spitzenkopf gedrückt, wodurch keine Trefferanzeige ausgelöst werden darf.

Beim Degenfechten zählt einzig, wer als Erster trifft. Treffen beide Fechter innerhalb von vier Hundertstelsekunden, dann leuchten beide Lampen auf, und beide erhalten einen Punkt („Doppeltreffer“). Das hohe Risiko als Angreifer getroffen zu werden, führt dazu, dass oft taktiert und mit Bedacht gefochten wird, allerdings auch körperlich robust.

Säbel



Hieb- und Stichwaffe
mit Treffervorrechtsregel

Gesamtgewicht: < 500 g
Gesamtlänge: ≤ 105 cm
Klingenlänge: ≤ 88 cm
Trefferauslösung: bei Berührung der Klinge mit der (elektrisch leitenden) gültigen Trefffläche
Gültige Trefffläche: oberhalb der Hüftlinie mit Armen und Kopf

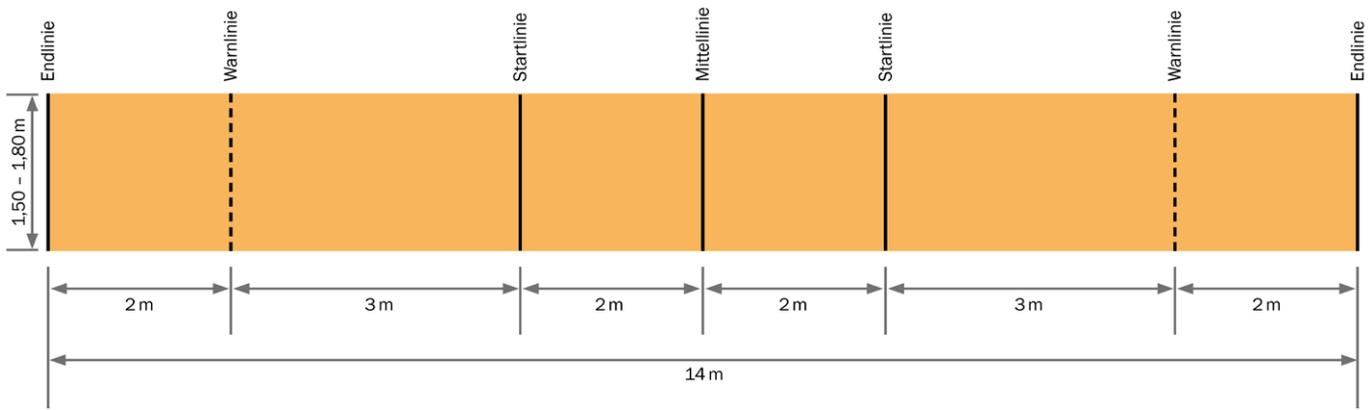
Der Säbel ist eine Hieb- und Stichwaffe, sowohl mit der Spitze als auch – und das ist weitaus häufiger – durch Hiebe mit Schneide oder Rückschneide werden Treffer erzielt. Der Säbel ist die leichteste Fechtwaffe, obwohl sein Gewicht laut Reglement „unter 500 Gramm“ zu liegen habe, bringt er üblicherweise weit weniger auf die Waage.

Die Säbel Klinge beginnt schmal dreieckig und wird zur Spitze hin flach und sehr biegsam. Hiebe müssen exakt pariert werden, weil die Klinge leicht „drüberschwappt“ und doch noch den Körper touchiert. Deshalb agieren Säbelfechter sehr offensiv, jagen sich oft mit atemberaubender Geschwindigkeit über die Bahn. Beim Säbelfechten dürfen in

der Vorwärtsbewegung die Beine nicht überkreuzt werden, so wird ein Drauflos-Stürmen unterbunden.

Gültige Trefffläche im Säbel ist alles oberhalb der Hüftlinie, wie im Florett gilt das Treffervorrecht, jedoch lösen Treffer auf ungültiger Fläche keine Anzeige aus, das Gefecht läuft ohne Unterbrechung weiter.

Die Fechtbahn



Die Fechtbahn wird umgangssprachlich auch als „Planche“ (frz. für Brett oder Planke) bezeichnet. Im internationalen Fechtsport wird jedoch die Bezeichnung „Piste“ verwendet, die Fechter mit dem Ausruf „sur la piste s’il vous plaît“ zum Gefecht gebeten. Die Fechtbahn ist 14 Meter lang, zwischen 1,50 und 1,80 Meter¹ breit und besteht aus elektrisch leitendem Material², das durch ein Kabel mit dem Melder verbunden ist. Dadurch lösen Stöße auf die Bahn keine Trefferanzeige aus.

1 Regeländerung 2005: Fechtbahnen älterer Herstellung sind bis zu 2,00 m breit und häufig bei kleineren Turnieren noch in Gebrauch.

2 Eine Matte aus Kupferdraht, miteinander verbundene Aluminiumplatten oder eine mit Metallfäden durchwobene Kunststoffmatte

Mittellinie: Die Mittellinie markiert lediglich die Mitte der Bahn, hat aber weiter keine Bedeutung.

Startlinien: Je zwei Meter von der Mittellinie entfernt sind die Startlinien, dahinter stellen sich die Fechter zu Beginn des Gefechts, des Gefechtsabschnitts sowie nach jedem gewerteten Treffer auf. Nach jeder anderen Unterbrechung wird das Gefecht dort fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.

Endlinien: Gerät ein Fechter im Gefecht mit beiden Füßen hinter seine Endlinie, so wird der Kampf unterbrochen und dem Gegner ein Treffer (Punkt) zugesprochen.

Warnlinien: Die Warnlinien jeweils zwei Meter vor dem Bahnde dienen lediglich den Fechtern zur Orientierung während des

Gefechts. Manchmal ist der Bereich bis zur Endlinie zusätzlich schraffiert.

Seitliche Begrenzung: Seitenlinien oder der Rand des elektrisch leitenden Bereichs markieren die seitliche Bahnbegrenzung. Verlässt ein Fechter im Gefecht die Bahn zur Seite (ein Fuß komplett über die Linie), so wird der Kampf unterbrochen und er muss um einen Meter zurückweichen³. Müsste er sich dadurch hinter seiner Endlinie aufstellen, so wird ein Punkt für den Gegner gewertet. Setzt ein Fechter einen Treffer, während mindestens ein Fuß außerhalb der Bahn ist, so zählt der Treffer nicht. Sehr wohl aber würde ein Gegentreffer gewertet, wenn sein Gegner sich noch auf der Bahn befindet.

3 Regeländerung: Bis 2015 durfte der andere Fechter um einen Meter vorrücken.

Aufstellung zum Gefecht

Der erstgenannte Fechter stellt sich vom Kampfrichter („Obmann“) aus gesehen rechts³ auf, auch Trefferstände nennt der Obmann stets von rechts nach links.

Vor Beginn jedes Gefechts erfolgt eine Materialprüfung durch den Obmann (siehe rechts). Stellt sich dabei heraus, dass einer der persönlichen Ausrüstungsteile (Waffe, Körperkabel, Brokatweste/-jacke) nicht regelkonform funktioniert, so erhält der Fechter eine gelbe Karte (Verwarnung). Hat der Fechter keinen regelkonformen Ersatz an der Bahn, oder funktioniert ein weiterer Teil der Ausrüstung nicht korrekt, so führt dies jeweils zur roten Karte (Straftreffer).

Ehe die beiden Fechter ihre Masken aufsetzen und sich zum Gefecht bereitstellen, grüßen sie durch eine Geste mit der Waffe („Fechtergruß“) den Gegner, den Kampfrichter und das Publikum.

3 Die Ausnahmeregel wonach sich Linkshänder auf der linken Seite aufstellen, wurde abgeschafft. Der Kampf Linkshänder gegen Rechtshänder lässt sich jedoch leichter verfolgen, wenn der Linkshänder links steht, weil beide ihre Körperfront dem Obmann zuwenden. Manche Obleute bitten daher weiterhin um den Positionstausch.

Materialprüfung Degen

1. Ein Prüfungsgewicht von 750 g wird auf die senkrecht gehaltene Klingenspitze gesetzt. Allein durch dieses Gewicht darf keine Trefferanzeige ausgelöst werden (bzw. eine durch kurzen Fingerdruck ausgelöste Anzeige muss trotz Prüfungsgewicht wieder erlöschen).⁴

2. Die Trefferanzeige darf erst ausgelöst werden, wenn der Spitzenkopf um mehr als 1,0 mm eingedrückt wird. Deshalb muss die 1,5 mm dicke Prüflöhre des Kampfrichters zwischen Spitzenkopf und Spitzenhülse passen. Danach wird eine 0,5 mm dicke Prüflöhre eingeschoben und der Spitzenkopf gedrückt, wobei die Trefferanzeige nicht aufleuchten darf.⁴

3. Beide Fechter stoßen kurz auf die Degenlocke des Gegners. Dabei darf keine Trefferanzeige aufleuchten.

4 Bei großen Turnieren, z.B. Weltcup und Weltmeisterschaften, müssen die Fechter ab dem Viertelfinale ihre Waffen vor jedem Gefecht zur Prüfung abgeben und bekommen sie eine Minute vor dem Beginn des Gefechtes vom Kampfrichter an die Bahn gereicht.

Materialprüfung Florett

1. Ein Prüfungsgewicht von 500 g wird auf die senkrecht gehaltene Klingenspitze gesetzt. Allein durch dieses Gewicht darf keine Trefferanzeige ausgelöst werden (bzw. eine durch kurzen Fingerdruck ausgelöste Anzeige muss trotz Prüfungsgewicht wieder erlöschen).⁴

2. Beide Fechter stoßen kurz auf die Brokatweste des Gegners, die den Rumpf als gültige Trefffläche bedeckt. Dadurch muss jeweils die rote bzw. grüne Lampe (für gültiger Treffer) aufleuchten.

Materialprüfung Säbel

1. Bei Berührung der Klinge mit der Brokatjacke sowie der Maske des Gegners muss die Trefferanzeige grün bzw. rot (für gültiger Treffer) aufleuchten.

Dauer der Gefechte

Einzelwettbewerb

Runden-Gefecht (Vorauscheidung)

Auf 5 Treffer maximal 3:00 Minuten.

Wer als erstes fünf Treffer erreicht, gewinnt das Gefecht. Die maximale Gefechtszeit beträgt jedoch netto 3:00 Minuten. Dies gilt für alle Altersklassen¹. Doppeltreffer (nur im Degen), die beim Stand von 4:4 fallen, werden nicht mehr gezählt (es bleibt bei 4:4, das Gefecht wird an selber Stelle fortgesetzt).

K.o.-Gefecht (Direktausscheidung)

Auf 15 Treffer maximal 3 x 3:00 Minuten.

Wer als erstes 15 Treffer erreicht, gewinnt das Gefecht. Doppeltreffer (gibt es nur im Degen), die beim Stand von 14:14 fallen, werden nicht mehr gezählt. Die maximale Gefechtszeit beträgt jedoch netto 9:00 Minuten, die in drei Gefechtsabschnitte bzw. Gefechtsdritteln unterteilt sind: Nach je drei Minuten abgelaufener Gefechtszeit wird den Fechtern eine Minute Pause gegönnt, die sie auch zur Beratung mit ihrem Trainer nutzen können. Zu Beginn jedes neuen Gefechtsdrittels und ggf. der Verlängerung stellen sich die Fechter wieder an den Startlinien auf.

Da im **Säbelfechten** sehr angriffslustig agiert wird und die Treffer rasch fallen, dauert hier ein K.o.-Gefecht selten länger als netto drei Minuten. Eine Minute Pause wird deshalb eingelegt, wenn der erste Fechter acht Treffer erreicht.

In den Altersklassen Schüler (U12), B-Jugend (U14) und Senioren (Ü40) gehen K.o.-Gefechte auf 10 Treffer bei maximal 6:00 Minuten reiner Gefechtszeit und einer Minute Pause nach drei Minuten.

1 Die Regelung, wonach bei den Schülern (U12) in einer Rundenauscheidung nur auf vier Treffer gefochten wird, wurde abgeschafft. Auch sie fechten in der Gruppenphase auf fünf Treffer.

2 Die Einwechslung im Mannschaftskampf muss dem Kampfrichter und der gegnerischen Mannschaft rechtzeitig angekündigt werden, nämlich spätestens vor dem Teilgefecht, das dem ersten Einsatz des Ersatzfechters vorausgeht. Ausnahme: Bei Verletzung eines Fechters kann der Ersatzfechter unverzüglich zum Einsatz kommen. Verletzt sich ein Fechter und kann den Mannschaftskampf nicht fortsetzen, so gilt der Mannschaftskampf als verloren, sofern keine regelkonforme Einwechslung mehr möglich ist.

3 Falls die vorgegebene Gefechts-Reihenfolge von einer Mannschaft – freiwillig oder unfreiwillig – verändert wird, werden alle Treffer, die ab der falschen Reihenfolge gefallen sind, annulliert und die Gefechte in der korrekten Reihenfolge fortgesetzt. Die Regel, wonach der Mannschaftskampf bei Abweichung von der korrekten Reihenfolge als verloren gilt, wurde abgeschafft.

Mannschaftswettbewerb

3 gegen 3 auf insgesamt 45 Treffer: 9 Teilgefechte auf je 5 Treffer maximal 3:00 Minuten je Teilgefecht

Eine Mannschaft besteht aus drei Fechtern, die alle gegen jeden der drei gegnerischen Fechter fechten. Somit besteht ein Mannschaftskampf aus neun Teilgefechten. Ein Ersatzfechter darf aufgeboten werden, der im Verlauf des Mannschaftskampfes eingewechselt werden kann². Der Ersatzfechter übernimmt die noch ausstehenden Gefechte des ausgewechselten Fechters. Der ausgewechselte Fechter kann – neue Regel seit Ende 2015 – wieder eingewechselt werden, aber nur anstelle des Ersatzfechters, der zuvor für ihn eingewechselt wurde.

Gefochten wird im Stafetten-Modus, das heißt die Fechter übernehmen stets den Trefferstand aus dem vorherigen Gefecht. Zum nächsten Gefecht wird gewechselt, wenn das erste Team (oder – durch Doppeltreffer im Degen – beide Teams zugleich) die jeweilige Treffergrenze erreicht (siehe Kasten unten), oder wenn 3:00 Minuten Gefechtszeit (netto) abgelaufen sind.

Die Fechter des Teams A (oben im Tableau) erhalten die Nummern 1 bis 3, die Fechter des Teams B (unten im Tableau) werden mit 4 bis 6 nummeriert. Ausgetragen werden die Gefechte in der im Reglement vorgegebenen Reihenfolge³. Welches Team A, welches B ist, wird vor dem Mannschaftskampf ausgelost. Jedes Team entscheidet dann selbst, welche Nummer ihre Fechter jeweils einnehmen. Die häufigste Strategie ist, den (nerven-)stärksten Fechter des Teams an Nummer 3 bzw. 5 zu setzen – also jenen, dem am ehesten zugetraut wird, im Schlussgefecht einen Vorsprung seines Teams zu halten oder einen Rückstand noch umzubiegen.

Gefechts-Reihenfolge³ im Mannschaftskampf

Gefecht	Fechter-Nr.	Treffergrenze
1.	3 – 6	5
2.	1 – 5	10
3.	2 – 4	15
4.	1 – 6	20
5.	3 – 4	25
6.	2 – 5	30
7.	1 – 4	35
8.	2 – 6	40
9.	3 – 5	45

Zeitnahme und Zeitablauf

Die Gefechtszeit läuft ab dem Kommando „Los!“/„Allez!“ des Kampfrichters und wird bei jedem Aufleuchten der Trefferanzeige und auch bei jeder Unterbrechung durch den Kampfrichter angehalten. Die Zeitnahme erfolgt entweder per Handstoppuhr oder durch eine im Melder integrierte Uhr.

Bei Ablauf der Gefechtszeit gilt derjenige als Sieger, der in Führung liegt. Bei Treffergleichstand wird das Gefecht um eine Minute verlängert, der nächste Treffer entscheidet das Gefecht. Die Fechter stellen sich zu Beginn der Verlängerung an den Startlinien auf. Vor Beginn der Verlängerung wird per Losentscheid festgelegt, wer als Sieger gilt, falls in der Verlängerungsminute kein entscheidender Treffer fällt. So wird verhindert, dass beide Fechter passiv bleiben, zumindest jener mit dem Losnachteil ist zur Initiative gezwungen. In der Verlängerung werden Doppeltreffer (nur Degen) nicht mehr gezählt.

Im Mannschaftskampf werden die Regelungen für den Zeitablauf nur im letzten Gefecht angewandt. Ansonsten wird bei Zeitablauf der Mannschaftskampf unabhängig vom Trefferstand mit dem nächsten Teilgefecht fortgesetzt, die Treffergrenze des nächsten Teilgefechts bleibt unverändert.

Passivitäts-Regel

Passivität (offiziell: „Nicht-Kampfbereitschaft“ / „non combativité“) liegt vor, wenn eine Minute reine Kampfzeit ohne Treffer verstreicht oder die Fechter für mehr als 15 Sekunden in übermäßigem Gefechtsabstand verbleiben (mehr als „Schritt vorwärts – Ausfall“). Gute Kampfrichter behandeln dies mit Fingerspitzengefühl und lassen auch nach einer Minute weiterlaufen, wenn sie das Geschehen als aktiv erachten.

Im Einzelwettbewerb wird ein Gefecht bei Passivität sofort ohne die einminütige Pause mit dem nächsten Gefechtsdritteln fortgesetzt. Lief bereits das letzte Gefechtsdritteln, so wird die restliche Gefechtszeit auf eine Minute festgesetzt. Diese Minute wird komplett ausgefochten (es sei denn, eine der beiden Seiten erreicht die zum Sieg nötigen 15 Treffer); jedoch wird vor Beginn dieser Minute per Losentscheid festgelegt, wer als Sieger gilt, falls bei Ablauf der Zeit Treffergleichstand besteht. Die Passivitäts-Regel wird nur in der Direktausscheidung, nicht aber in Rundengefechten angewandt.

Ein Mannschaftskampf wird bei Passivität sofort mit dem nächsten Teilgefecht fortgesetzt. Wenn bereits das letzte Gefecht des Kampfes lief, so wird die restliche Gefechtszeit auf eine Minute festgesetzt und ansonsten so verfahren wie im vorherigen Absatz für den Einzelwettbewerb beschrieben.

Wertung eines Treffers

Eine rote Lampe links und eine grüne Lampe rechts zeigen Treffer auf der gültigen Trefffläche an. Es leuchtet immer die Lampe auf der Seite dessen, der getroffen hat.

Die weißen Lampen werden nur im Florett benötigt, sie zeigen Treffer auf der ungültigen Trefffläche (Kopf, Arme, Beine) an. Im Säbel werden Treffer auf der ungültigen Fläche (unterhalb der Hüftlinie) ignoriert, das Gefecht läuft ohne Unterbrechung weiter, somit sind die weißen Lampen unnötig. Im Degen ist der ganze Körper gültige Trefffläche, es gibt keine ungültigen Treffer.

In allen drei 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 von dort keinen zählbaren Treffer setzen, jedoch zählbar getroffen werden, wenn sich der Gegner noch innerhalb der Bahn befindet.

Ein Treffer eines Angreifers zählt maximal aus gleicher Höhe, jedoch nicht, wenn er bereits an seinem Gegner vorbeigelaufen ist und nach rückwärts stößt. Wenn der Verteidiger dem vorbeigelaufenen Angreifer hinterherstößt, wird ein Treffer gezählt, sofern er durch den ersten Stoß fällt.

Degen

ohne Treffervorrecht

Toucher le premier – Als Erster treffen

Es gilt das Recht des Schnelleren. Der Treffer, der als erster beim Gegner aufkommt, wird angezeigt. Treffen beide Fechter innerhalb von 0,04 Sekunden¹, so leuchten beide Lampen auf, und es werden auch beide Treffer gezählt („Doppeltreffer“/„coup double“).

Florett + Säbel mit Treffervorrecht

Toucher sans l'être – Treffen, ohne getroffen zu werden

In Florett und Säbel gibt es keine Doppeltreffer, beim Aufleuchten mehrerer Lampen ist die zeitliche Reihenfolge nur indirekt ausschlaggebend, sondern vielmehr die Aktion, durch die die Treffer zustande gekommen sind. Der Obmann hat zu beurteilen, ob einer der beiden Fechter das „Treffervorrecht“ hatte. Treffen beide Fechter, dann wird der Punkt nur dann dem Verteidiger zugesprochen, wenn dieser den Angriff zunächst mit seiner Klinge abwehrt („Parade“) und dann ohne Verzögerung zurückstößt („Riposte“). Ansonsten zählt der Angriff. Natürlich könnte der Angreifer seinerseits die Riposte parieren („Konterparade“) und dann mit Recht zurückstoßen („Konterriposte“). Wenn beide zugleich einen Angriff starten und dabei treffen, gibt es keine Wertung.

Das Treffervorrecht

Florett und Säbel

Derjenige, der als erster eine Angriffsaktion beginnt, erwirbt dadurch das Treffervorrecht. Um das Treffervorrecht zu erwerben, genügt auch eine „Linie“ (gestreckter Waffenarm, wobei die Klingenspitze die gültige Trefffläche bedroht) oder das Beseitigen der gegnerischen Klinge mit der eigenen (Schlag oder Bindung). Der Verteidigende kann das Treffervorrecht jetzt nur erwerben, wenn er die gegnerische Klinge pariert (abwehrt) und dann unverzüglich ripostiert (zurückstößt).

Trifft der erste Angriff noch im Moment der Parade, so gilt der Angriff.

Trifft der erste Angreifer erst zugleich mit der Riposte seines Gegners (also nach der Parade), so gilt die Riposte.

Folgt auf die Parade keine Riposte (oder erst mit Verzögerung), dann erlischt das Vorrecht. Der Angreifer kann mit einer Rimesse (Nachstoß) punkten.

Das Treffervorrecht erlischt auch, wenn ein Angriff abgebrochen oder unterbrochen wird. Diesen Moment des Zögerns kann der Gegner zu einem eigenen Angriff mit Treffervorrecht nutzen.

Beginnen beide gleichzeitig ihren Angriff und treffen („action simultanée“), dann wird kein Treffer gewertet. Ausnahme: Ein Klingenangriff (mit aktivem Klingenkontakt) hat Vorrecht vor einem gleichzeitigen freien Angriff (ohne aktiven Klingenkontakt)!

Verfehlt der Angreifer seinen Gegner, so kann der Gegner auch ohne Vorrecht einen zählbaren Treffer setzen.

Nur Florett

Trifft der bevorrechtigte Fechter seinen Gegner zumindest auf der ungültigen Trefffläche (weiße Lampe), so schützt ihn dies vor einem zählbaren Gegentreffer.

Trifft ein Fechter zunächst die gültige, dann die ungültige Fläche, dann leuchtet nur seine Lampe für „gültig“. Der Treffer kann gezählt werden, wenn er das Treffervorrecht hatte oder keine Lampe des Gegners aufleuchtet.

Trifft ein Fechter in einer Aktion zunächst die ungültige, dann die gültige Fläche, so leuchten bei älteren Meldern beide Lampen (ungültig und gültig), bei neueren Geräten leuchtet nur ungültig. Der Treffer kann auf keinen Fall gezählt werden.

Beispiele: Angenommen, in einem Florett- oder Säbelgefecht haben laut Trefferanzeige beide Fechter getroffen. Dann entscheidet der Kampfrichter wie folgt:

Der Verteidiger gilt als getroffen,

- wenn er in einen einfachen Angriff¹ seines Gegners mitstößt.
- wenn er statt einer Klengenparade eine Körperparade (ausweichen) versucht und dabei getroffen wird
- wenn er nach geglückter Parade einen Moment zögert, ehe er ripostiert, und im Moment des Zögerns getroffen wird.
- wenn er in einen zusammengesetzten Angriff² einen Zwischenstoß macht, ohne damit dem Stoß des Angreifers ein Fechttempo³ voraus zu sein
- wenn er nach eigener Linie⁴, die durch gegnerischen Eisenschlag⁵ oder Bindung beseitigt wurde, mitstößt oder in die Linie zurückkehrt, statt zuvor den sofortigen Stoß (im Säbel auch Hieb) des Gegners zu parieren.

Der Angreifer gilt als getroffen,

- wenn er den in Linie stehenden Gegner angreift, ohne erst Eisen⁵ zu nehmen.
- wenn er vergeblich Eisen⁵ sucht und dabei getroffen wird („Cavation ins Tempo“), ehe er den eigenen Stoß ansetzt.
- wenn bei einem Fintangriff⁶ sein Eisen⁵ gefunden wurde und die gegnerische Riposte ohne Verzögerung kommt.
- wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff kurz zögert, der Gegner währenddessen einen Zwischenstoß setzt.
- wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff² durch einen Zwischenstoß um mindestens ein Fechttempo³ vor seinem eigenen Stoß (Hieb) getroffen wird.
- wenn er nach einer Parade des Gegners mit einem Nachstoß („Rimesse“), Nachsetzen oder Neuangriff trifft, während der Verteidiger im selben Fechttempo eine unverzügerte einfache Riposte ohne Zurückziehen des Arms setzt.

Ich habe doch getroffen?! In allen Waffen gilt: Wenn ein Fechter glaubt getroffen zu haben, aber nur die Lampe für den Gegner leuchtet, so kann er seine Waffe (ohne sie vorher selbst zu testen!) dem Kampfrichter zur Prüfung anbieten. Stellt dieser einen Defekt fest, dann zählt der Gegentreffer nicht.

1 **einfacher Angriff** = Angriffsaktion, die aus nur einem Fechttempo besteht

2 **zusammengesetzter Angriff** = Angriffsaktion, die aus mehr als nur einem Fechttempo besteht.

3 **Fechttempo** = gewissermaßen der Taktschlag einer Fechtaktion, jede Bewegung des Fechters markiert ein Tempo (Stoß = ein Tempo; Parade-Riposte = zwei Tempi; Schlag-Umgehung-Stoß = drei Tempi).

4 **Linie** = gestreckter Waffenarm, wobei die Klingenspitze die gültige Trefffläche bedroht, also darauf zeigt

5 **Eisen** = Fechtjargon für die Klinge: Eisen nehmen oder beseitigen = die gegnerische Klinge mit der eigenen Klinge schlagen oder binden; Eisen suchen oder greifen = versuchen, einen Klingenkontakt herzustellen.

6 **Finte/Fintangriff** = vorgetäuschter Stoß oder Hieb, um eine Parade zu provozieren (und diese zu umgehen)

1 Technische Toleranz: Bei weniger als 0,04 Sek. (1/25 Sek.) muss, bei weniger als 0,05 Sek. (1/20 Sek.) darf das Meldegerät einen Doppeltreffer anzeigen.

Elektrische Trefferanzeige



Degen: Fechter LINKS

hat als Erster getroffen. Punkt für LINKS.
Florett + Säbel: Fechter LINKS hat nur die gültige Trefffläche getroffen und bekommt den Punkt. Das Vorrecht ist egal, da Fechter RECHTS überhaupt nicht getroffen hat.



Degen: Innerhalb von 0,25

Sekunden haben beide getroffen. Beide erhalten einen Punkt („Doppeltreffer“).
Florett + Säbel: Beide haben gültig getroffen. Wenn einer das Vorrecht hatte, erhält er den Punkt. Ansonsten (gleichzeitiger Angriff; „action simultanée“) kein Punkt.



Florett: LINKS hat gar nicht,

RECHTS hat nur die ungültige Trefffläche getroffen. Keiner erhält einen Punkt.



Florett: LINKS hat ungültig,

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



Florett: Beide haben die ungültige Trefffläche getroffen. Kein Punkt.



Florett: Fechter LINKS hat zuerst die ungültige Trefffläche, dann die gültige getroffen¹. Kein Punkt.



Florett: LINKS hat zuerst ungültig, dann gültig getroffen¹. RECHTS hat nur die ungültige Fläche getroffen, Keiner erhält einen Punkt.



Florett: LINKS hat gültig getroffen. RECHTS hat zuerst ungültig, dann gültig getroffen¹. Punkt für LINKS, falls er das Vorrecht hatte.



Florett: Beide haben zuerst ungültig, dann gültig getroffen¹. Keiner erhält einen Punkt.



Alle Waffen: Es ist kein Treffer gefallen, oder es wurde vergessen, den Melder einzuschalten.

Was am Melder so alles leuchtet

Lampen für Treffer auf der gültigen Trefffläche

Links rot = Fechter links hat getroffen

Rechts grün = Fechter rechts hat getroffen

Lampen für Treffer auf der ungültigen Trefffläche

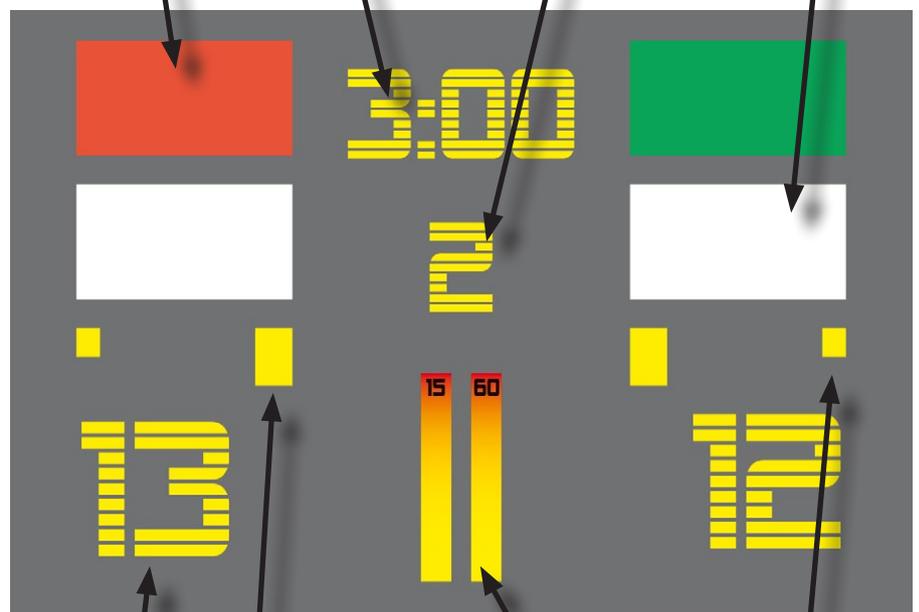
(nur beim Florettfechten in Gebrauch)

Noch verbleibende Gefechtszeit

im laufenden

Gefechtsabschnitt (Einzel)

oder Teilgefecht (Mannschaft)



Trefferstand

Lampen für Gelbe Karte

(Verwarnung) – nur einmal pro Gefecht möglich, jede weitere Verwarnung = Rote Karte (Straftreffer)

Fortschrittsbalken für Passivität

(möglicherweise auch als Ziffernanzeige) Verstrichene Zeit seit dem letzten Treffer (bis 60 Sekunden) sowie seit dem letzten Klingenkontakt (bis 15 Sekunden, Regel 2013 abgeschafft)

Masse-Lämpchen

Leuchtet oder flackert bei Kontakt der Klingenspitze mit der Erdung; (z.B. Stoß auf die Fechtbahn oder die gegnerische Waffe), aber auch bei Erdungs-Kurzschluss innerhalb von Waffe oder Körperkabel. **(Auswechseln!** Eigene Treffer lösen bei Erdungs-Kurzschluss keine Treffer-Anzeige aus!)

¹ Bei manchen neueren Meldern leuchtet „gültig“ nicht mit auf, sondern allein „ungültig“, wenn ein Florettfechter zunächst die ungültige, dann die gültige Trefffläche trifft.

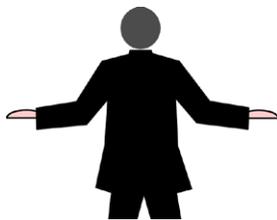
Je nach Modell kann die Anordnung der Anzeige-Elemente von der hier gezeigten Darstellung abweichen, oder es fehlen Elemente wie etwa Uhr oder Trefferstand. Auf größeren, insbesondere auf internationalen Turnieren zeigen die Geräte zusätzlich die Namen und Nationalität, bisweilen auf einem Bildschirm auch Portraitbilder der Fechter an. Manchmal werden nicht nur Resultate, sondern sämtliche Anzeigen von den Masse-Lämpchen bis zu Trefferstand und Gefechtszeit live ins Internet übertragen, z.B. deutsche Ranglistenturniere und manche Weltcups auf www.fencingworldwide.com.

Handzeichen des Kampfrichters

Freigabe und Unterbrechung

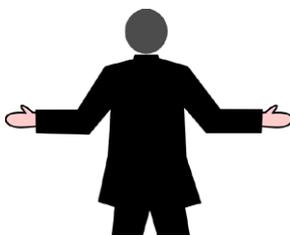
„Stellung!“ - „En garde!“

Zu „Stellung!“ breitet der Kampfrichter die Arme aus. Die Handflächen weisen nach unten. Die Fechter nehmen die Fechtstellung ein.



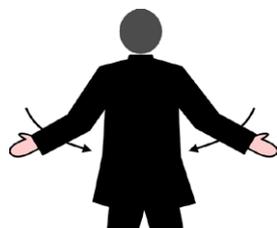
„Fertig?“ - „(Êtes vous) prêts?“¹

Bei „Fertig?“ dreht er die Handflächen nach vorne. Spätestens jetzt heben die Fechter die Waffe in die „Sixt-Einladung“.



„Los!“ - „Allez!“

Zum Kommando „Los!“ schließt der Kampfrichter die Arme vor dem Körper. Der Kampf ist freigegeben. Erst jetzt dürfen die Fechter die Startlinie übertreten bzw. ihre Position verlassen.



„Halt!“ - „Halte!“

Das Kommando „Halt!“ unterbricht das Gefecht. Dazu hebt der Kampfrichter den Arm, die offene Handfläche weist nach vorne.

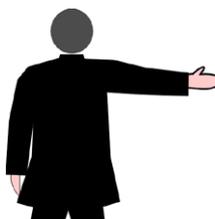


Analyse der Aktion

Wurde das Gefecht wegen einer Trefferanzeige unterbrochen, dann zeigt der Kampfrichter mit Gesten und knappen mündlichen Kommentaren seine Entscheidung an.

„Treffer“ - „Touché“¹

Mit seitlich ausgestrecktem Arm und offener Hand zeigt der Kampfrichter an, dass der Fechter auf dieser Seite gültig getroffen wurde. Mit beiden Armen wird ein Doppeltreffer im Degen angezeigt.



„Punkt“ - „Point“

Mit seitlich erhobenem Arm und offener Hand, wird angezeigt, dass der Fechter auf dieser Seite einen Punkt erhält.



Im **Degen** genügen „Treffer“ und „Punkt“, denn es zählt nur, wer als Erster trifft. Im **Florett und Säbel**, wo das Treffervorrecht zu berücksichtigen ist, verdeutlicht der Kampfrichter mit einer Abfolge weiterer Gesten, wie die Aktion nacheinander verlaufen ist.

„Angriff von...“ - „Attaque de...“

Zeigt der Kampfrichter seitlich auf den Boden, so ging der Angriff vom Fechter der betreffenden Seite aus. Entweder war dies der erste Angriff der Aktion, oder ein Gegenangriff („contre attaque“), weil der Gegner bei seinem Angriff zögerte



„Trifft nicht“ - „Non“

Eine Winkbewegung mit erhobenem Zeigefinger zeigt an: Dieser Stoß oder Hieb hatte zwar das Vorrecht, er hat jedoch nicht (auch nicht ungültig) getroffen.



„Parade“ - „Parade“

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.



„Linie“ - „Ligne“

Zeigt der Kampfrichter mit ausgestrecktem Zeigefinger zur Seite, so wurde der betreffende Fechter mit einer „Linie“ bedroht, und er hat diese Linie nicht beseitigt. (Ein in Linie stehender Fechter hat auch ohne Vorwärtsbewegung das Treffervorrecht. Der bedrohte Fechter muss zunächst „Eisen beseitigen“, den eigenen Angriff also mit einem Klingenkontakt einleiten, um das Vorrecht zu übernehmen.)



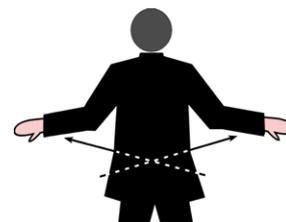
„Ungültig“ - „Non valable“

Der Treffer, dem der Kampfrichter letztlich das Vorrecht einräumt, ist auf der ungültigen Trefffläche aufgekommen (weiße Lampe, nur Florett). Er zeigt dies mit nach unten abgewinkelten Arm und einer Wischbewegung auf der Seite des getroffenen Fechters an. In diesem Fall erhält keiner der Fechter einen Punkt..



„Kein Treffer“ - „Rien“

Wenn der Kampfrichter die Hände vor dem Körper kreuzt und dann nach außen wischt, bedeutet dies, dass er keinen Treffer wertet, z.B. weil die Fechter gleichzeitig einen Angriff begonnen und damit beide getroffen haben („Simultanées“; nur Florett und Säbel).



¹ Das Kommando „(Êtes vous) prêts?“ (sprich „Ett-wu-prä?“) wird für Gefechte zwischen Männern verwendet. Bei Frauen wird im Französischen die weibliche Form verwendet: „(Êtes vous) prêtés?“ (sprich: „Ett-wu-prätt?“). Wörtlich übersetzt: „(Sind Sie) bereit?“. – Auch für „getroffen“ gibt es auf französisch eine männliche („touché“) und eine weibliche Form („touchée“), die aber beide gleich ausgesprochen werden („Tuschee“).

Blößen, Einladungen und Paraden

Die verschiedenen Positionen der Waffe heißen „Einladungen“, weil sie zum Angriff auf bestimmte Blößen einladen. 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“ (auch „Flanke“). Auf der Seite des freien Armes demzufolge „oben innen“ und „unten innen“.

Schläge, Bindungen und Paraden sind danach bezeichnet, in welcher Einladung die Bewegung endet. Eine Quart-Parade beispielsweise eignet sich besonders, einen Angriff auf die obere innere Blöße abzuwehren. Um z. B. von der Sixt in die Oktav oder umgekehrt zu wechseln, beschreibt die Klingenspitze einen Halbkreis nach innen, möglichst nicht größer als nötig, um die gegnerische Klinge, die sich auf den eigenen Körper richtet, zu erwischen. Als „Kreis-Sixt“ wird eine kreisförmige Bewegung bezeichnet, die aus der Sixt beginnt und in der Sixt endet.

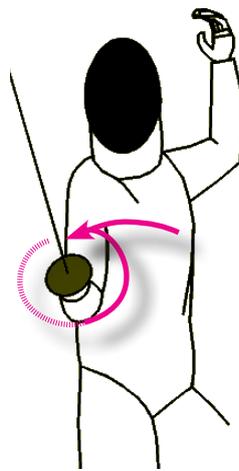
Als Schlag wird die Bewegung in Florett und Säbel oft nur kurz und ansatzweise ausgeführt, die End-Einladung gar nicht ganz erreicht. Der Fechter will das gegnerische Eisen nicht wirklich „beseitigen“; es genügt ein hör- und sichtbarer Klingenkontakt, um sich das Treffervorrecht zu holen.

Schlag (auch „Battutta“) = Beseitigung der gegnerischen Klinge durch Klingenschlag als Angriffsvorbereitung

Bindung = Beseitigung der gegnerischen Klinge durch anhaltenden Klingenkontakt als Angriffsvorbereitung

Parade = Abwehr eines gegnerischen Stoßes oder Hiebes durch Klingenkontakt

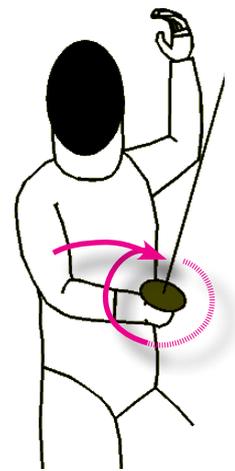
Paraden beim Florett- und Degenfechten



Sixt

Die Sixt-Einladung schützt die Blöße oben außen.

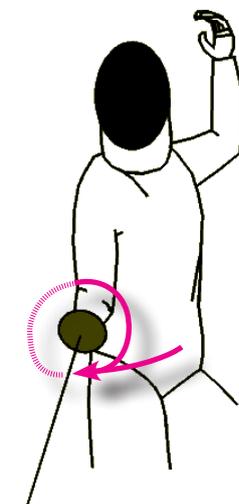
Mit Sixt-Parade, Sixt-Schlag oder Sixt-Bindung wird die gegnerische Klinge nach außen beseitigt. Aus der Sixt zur Sixt entsteht eine „Kreis-Sixt“, aus der Oktav zur Sixt eine „Halbkreis-Sixt“.



Quart

Die Quart-Einladung schützt die Blöße oben innen.

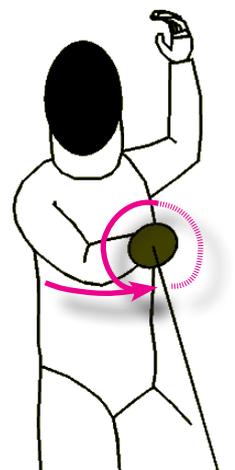
Mit Quart-Parade, Quart-Schlag oder Quart-Bindung wird die gegnerische Klinge nach innen beseitigt. Aus der Quart zur Quart entsteht eine „Kreis-Quart“, aus der Septim zur Quart eine „Halbkreis-Quart“.



Oktav

Die Oktav-Einladung schützt die Blöße unten außen („Flanke“).

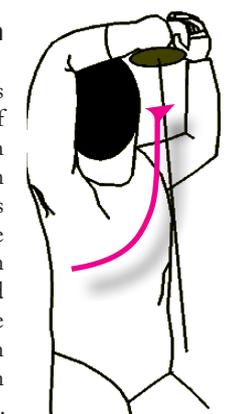
Mit Oktav-Parade, Oktav-Schlag, Oktav-Bindung wird die gegnerische Klinge nach außen beseitigt. Aus der Oktav zur Oktav entsteht eine „Kreis-Oktav“, aus der Sixt zur Oktav eine „Halbkreis-Oktav“.



Septim

Die Septim-Einladung schützt die Blöße unten innen.

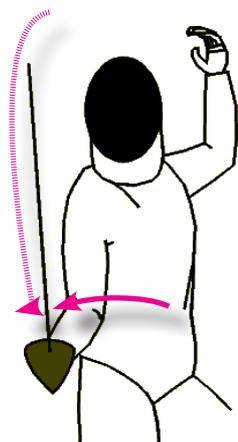
Mit Septim-Parade, Septim-Schlag, Septim-Bindung wird die gegnerische Klinge nach innen beseitigt. Aus der Septim zur Septim entsteht eine „Kreis-Septim“, aus der Quart zur Septim eine „Halbkreis-Septim“..



Prim

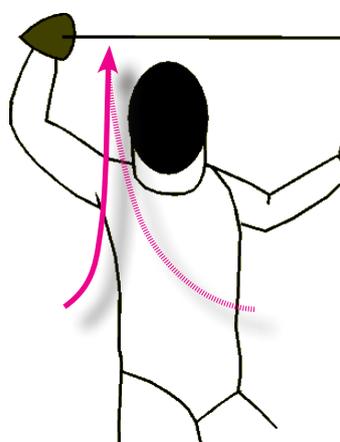
Die Prim wird als Parade im Nahkampf angewandt. Durch die in Endposition fast senkrecht abwärts gerichtete eigene Klinge kann man in engstem Abstand noch ripostieren, ohne dazu den Waffenarm hinter den eigenen Körper zu ziehen.

Paraden beim Säbelfechten



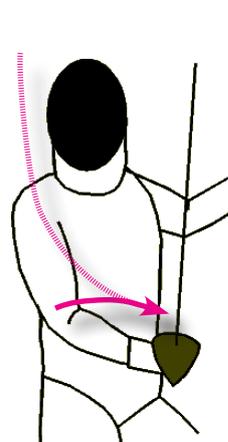
Terz

Abwehr von Hieben zur Außenseite sowie von Stoßen auf die Brust



Quint

Abwehr von Abwärts-Hieben zum Kopf



Quart

Abwehr von Hieben zur Innenseite sowie von Stoßen auf die Brust

Die pinkfarbenen Pfeilspitzen markieren den Bereich der eigenen Klinge, mit dem man bei der Parade idealerweise den Kontakt zur gegnerischen Klinge herstellt und die Richtung, in die die gegnerische Klinge abgewehrt wird. Dargestellt ist die jeweilige Endposition der Bewegung. Die Abbildungen zeigen einen Rechtshänder, der z.B. die Quart aus seiner Sicht nach links pariert. Bei einem Linkshänder wären die Darstellungen jeweils exakt spiegelverkehrt, er pariert eine Quart nach rechts. Deshalb unterscheidet man auch „innen“ (= beim freien Arm) und „außen“ (= beim Waffenarm), anstatt „links“ und „rechts“.

Das Rundentableau

Die Vorausscheidungen bei größeren Turnieren (Vorrunde, manchmal noch ein oder zwei Zwischenrunden) werden meist mit mehreren Gruppen im Rundenmodus ausgetragen, ehe der Wettbewerb im K.o.-Modus fortgesetzt wird. Gefochten wird im Rundenmodus auf 5 Treffer bei maximal 3:00 Minuten reiner Gefechtszeit (siehe Kapitel „Dauer der Gefechte“).

Die Reihenfolge der Gefechte in der Runde ist durch das Reglement so festgelegt, dass jeder Fechter etwa gleich große Pausen hat. Besondere Reihenfolgen gelten, wenn mehrere Fechter in der Gruppe derselben Nation bzw. demselben Verein angehören, so dass diese zuerst gegeneinander fechten.

Bei Ranglisten-Turnieren („Q-Turniere“) müssen die Gruppen aus je 7 Fechtern bestehen. Wenn die Anzahl der Teilnehmer nicht durch 7 teilbar ist, können einige Gruppen aus 6 Fechtern bestehen, jedoch keinesfalls weniger. Die Teilnehmer werden gemäß ihrer Platzierung in der Rangliste auf die Gruppen verteilt; bei Weltcup-Turnieren (QA-Turniere) nach der Weltrangliste, bei nationalen Ranglisten-Turnieren (QB-Turniere) in der Regel nach der nationalen Rangliste.

Gert hat 3 von 5 Gefechten gewonnen, sein „Index-Wert“ ist deshalb $3:5 = 0,60$

Klaus hat 19 Treffer gesetzt (bzw. „gegeben“) und 22 Gegentreffer „erhalten“. Seine Trefferdifferenz ist $19 - 22 = -3$

Nr	Name	1	2	3	4	5	6	Siege	Index	Geg.	Erh.	Diff.	Platz
1	Axel		V3	D3	V5	V5	V5	4	0,80	21	12	+9	1.
2	Klaus	D2		D4	D4	V5	D4	1	0,20	19	22	-3	6.
3	Gert	V5	V5		V5	D3	D3	3	0,60	21	20	+1	2.
4	Josef	D0	V5	D3		V5	V5	3	0,60	18	19	-1	3.
5	Alois	D2	D4	V5	D2		V5	2	0,40	18	21	-3	5.
6	Hans	D3	V5	V5	D3			2	0,40	19	22	-3	4.

Nr. 1 (Axel) hat gegen Nr. 2 (Klaus) mit 3:2 Treffern gewonnen (entweder nach Zeitablauf oder nach Verlängerungsminute; denn sonst hätte der Sieger „V5“ für 5 Treffer in seiner Zeile stehen¹.)

Alois hat drei Niederlagen (D2; D4; D2)² und zwei Siege (V5; V5); dabei hat er $2 + 4 + 5 + 2 + 5 = 18$ Treffer gesetzt.

Alois hat $5 + 5 + 3 + 5 + 3 = 21$ Gegentreffer erhalten.

Endergebnis der Runde

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

Vorausscheidung mit mehreren Gruppen im Rundenmodus

Wird ein Wettbewerb mit einer Vorausscheidung in mehreren Gruppen ausgetragen, so wird bei einem Ranglisten-Turnier (z.B. Weltrangliste oder deutsche Rangliste) aus den Startern in der Reihenfolge ihrer Ranglisten-Platzierungen eine „Eingangssetzliste“ gebildet. Bei X Gruppen werden die Fechter 1 bis X der Eingangssetzliste auf die Gruppen 1 bis X verteilt, die nächsten Fechter rückwärts auf die Gruppen X bis 1, dann wieder 1 bis X und X bis 1 usw.

Über das Weiterkommen in die nächste Runde entscheidet eine „Indexliste“, die über alle Gruppen gebildet wird. Die Reihenfolge der Fechter in der Indexliste ergibt sich nacheinander aus:

1. Index-Wert
2. Trefferdifferenz
3. Zahl der gesetzten Treffer
4. Platz in der Rangliste

Sind mehrere Fechter in der Indexliste gleichauf, die allesamt nicht in der Rangliste

geführt werden, und nicht alle von ihnen können die nächste Runde erreichen (z.B. wenn ein K.o. mit 32 Fechtern gebildet werden soll und nach der Vorausscheidung mehrere Fechter gleichauf an Position 32 der Indexliste stehen), dann fechten diese Teilnehmer gegeneinander um das Weiterkommen.

Bei einer Ausscheidung im Rundenmodus darf maximal ein Drittel der Teilnehmer aus dem Wettbewerb ausscheiden, egal ob er anschließend im Rundenmodus oder mit einer K.o.-Ausscheidung fortgesetzt wird.

Besonderheit: Wurden mehrere Gruppenphasen hintereinander ausgetragen (Vorrunde und mindestens eine Zwischenrunde), so wird die neue Setzliste für die darauffolgende Runde gebildet, indem die Resultate der letzten zwei Gruppenphasen zu einer Indexliste zusammengerechnet werden. Über das Weiterkommen entscheidet zuvor jedoch die Indexliste, die sich allein aus der letzten Gruppenphase berechnet.

Endausscheidung im Rundenmodus

Wird im Rundenmodus um den Turniersieg gefochten, so ergibt sich die Rangfolge der Teilnehmer nacheinander aus:

1. Anzahl der Siege
2. Trefferdifferenz
3. Zahl der gesetzten Treffer
4. direkter Vergleich

Besonderheit: Über Platz eins wird bei gleicher Anzahl von Siegen ungeachtet der Trefferdifferenz mit einem Stichkampf entschieden – oder durch eine Stichrunde, wenn mehr als zwei Fechter mit gleicher Siegzahl an der Spitze der Rangfolge stehen³.

1 Manchmal wird für „V5“ lediglich „V“ (franz. victoire) eingetragen (und „V“+Trefferzahl nur, wenn der Sieger weniger als 5 Treffer gesetzt hat, z.B. „V3“).

2 Manchmal wird auf das „D“ (franz. défaite) verzichtet und für Niederlagen allein die Trefferzahl eingetragen.

3 Haben alle Teilnehmer der Stichrunde auch danach noch die gleiche Anzahl Siege, so werden ihre gesetzten und erhaltenen Treffer aus Endrunde und Stichrunde addiert. Es zählt dann Trefferdifferenz vor gesetzten Treffern.

Die Direktausscheidung

Weltcup, Weltmeisterschaften, Olympische Spiele – immer mehr wichtige Fecht-Wettbewerbe werden ohne Hoffnungslauf, stattdessen mit reinem 32er- oder 64er-K.o. ausgetragen. Bei Olympischen Spielen beispielsweise gibt es nicht einmal mehr eine Gruppenphase, die Wettkämpfe beginnen sofort mit einer Direktausscheidung. Für die Hälfte der Teilnehmer sind die Olympischen Spiele damit bereits nach nur einem Gefecht beendet. Dennoch gibt es noch zahlreiche Wettkämpfe, bei denen die Direktausscheidung mit Hoffnungslauf angewandt wird. Vorteil: Man scheidet erst nach zwei Niederlagen aus dem K.o. aus. Nachteil: Das Turnier dauert länger. Die häufigste Variante ist, nach der Gruppenphase mit einem **32er-K.o. mit Hoffnungslauf** fortzufahren wie nebenstehend dargestellt.

Ein **64er-K.o. mit Hoffnungslauf** würde bis zum Finale der besten acht sechs Hoffnungslauf-Runden erfordern, was nicht nur zusätzlich Zeit, sondern die Fechter auch Kondition kostet. Deshalb wird nach zwei Hoffnungslauf-Runden ein neues 32er-K.o. mit Hoffnungslauf angesetzt, wodurch sich in der Summe nur fünf Hoffnungslauf-Runden ergeben. Bei manchen Turnieren wird dem 32er-K.o. mit Hoffnungslauf ein 64er-K.o. ohne Hoffnungslauf vorgeschaltet.

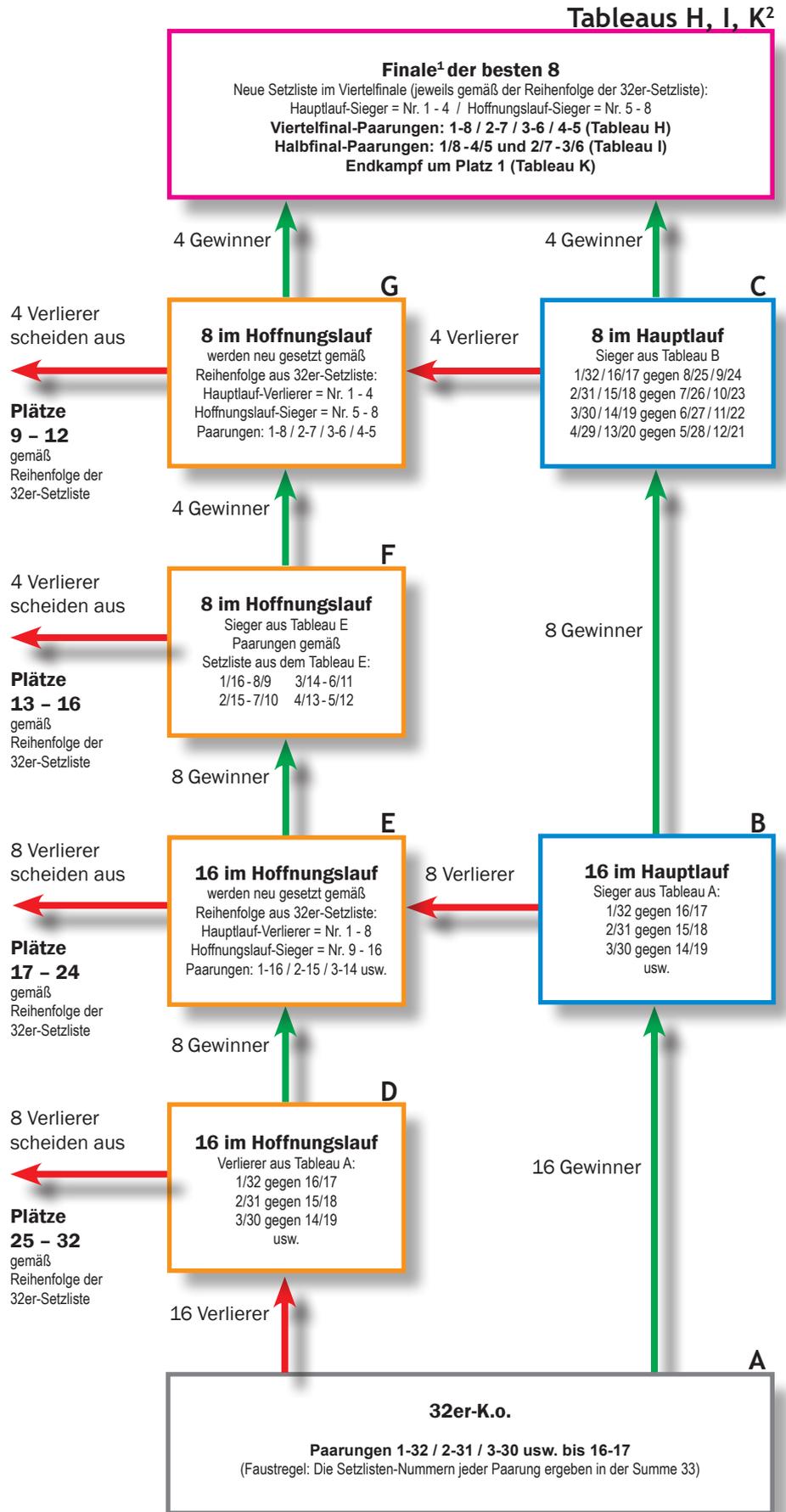
Bei einem **16er-K.o. mit Hoffnungslauf** entfallen die Tableaus C, F, und G. Tableau A enthält nur 16 Fechter (Paarungen 1-16; 2-15; 3-14 usw.). Die Tableaus B und D (Paarungen 1/16-8/9; 2/15-7/10 usw.) sowie E (neu gesetzt) sind mit jeweils nur acht Fechtern besetzt. Die Verlierer aus Tableau D belegen die Plätze 13-16, die Verlierer aus Tableau E die Plätze 9-12. Je vier Sieger der Tableaus B und E bestreiten das Viertelfinale.

Besonderheit: Im Hoffnungslauf (Tableaus E bis G) dürfen keine Fechter aufeinandertreffen, die bereits im Hauptlauf (A bis C) aufeinandergetroffen sind. Wenn es zu einer solchen Konstellation käme, tauscht derjenige Fechter, der bereits aus dem Hoffnungslauf kam, mit dem nächsttiefer gesetzten Fechter den Sitzplatz im Tableau. Ist er bereits der am tiefsten gesetzte Fechter des anstehenden Tableaus, so tauscht er mit dem nächsthöheren. Die Nummern in der 32er-Setzliste bleiben unverändert.

1 Unter „Finale“ verstehen Fechter gemeinhin die Schlussphase eines Wettbewerbs um die Plätze 1 bis 8, die als reines K.o. ohne Hoffnungslauf ausgetragen wird – also Viertelfinale, Halbfinale und das Gefecht um den 1. Platz, das offiziell „Endkampf“ heißt, aber umgangssprachlich oft ebenso „Finale“ genannt wird. Die Verlierer des Viertelfinales belegen die Plätze 5 bis 8 in ihrer Reihenfolge aus der 32er-Setzliste. Die Verlierer des Halbfinals teilen sich üblicherweise den 3. Platz; bei WM und EM werden dann zwei Bronze-Medaillen vergeben. Nur selten, etwa bei Olympischen Spielen, wird der 3. Platz zwischen den Halbfinal-Verlierern ausgefochten.

2 Tableau J war früher das Gefecht um Platz 3, als dieser noch ausgefochten wurde, und fehlt daher. Der Endkampf um Platz 1 ist deshalb Tableau K.

32er-K.o. mit Hoffnungslauf



Regelverstöße und Strafen

Gelbe Karte = Verwarnung
Wirksam für das aktuelle Gefecht;
ausgenommen bei Verstoß 3.4

Rote Karte = Straftreffer
Der Gegner erhält
1 Punkt zugesprochen

Schwarze Karte = Disqualifikation
Ausschluss vom Wettkampf. Suspendierung
für den Rest des Turniers und zwei Monate
Sperrung in der laufenden Saison oder danach.

Regelverstöße Gruppe 0:

Nr.	Verstoß	Artikel im Reglement
0.1	Fehlender Name auf dem Rücken; fehlendes Nationalitätenzeichen, falls obligatorisch, bei Weltmeisterschaften und Mannschaftsweltcups	t.45.4 a), b) i und iii
0.2	Fehlen des Namens auf dem Rücken durch Wechseln einer nicht regelgerechten E-Weste	t.45.5
0.3	Nichterscheinen beim ersten Aufruf durch den Kampfrichter 10 Minuten an der Bahn vor Beginn der Runde, des Mannschaftskampfes oder der Direktausscheidung.	t.86.5
0.4	Nicht gefechtsberechtigtes Antreten auf der Bahn bei Aufforderung durch den Kampfleiter nach 3 Aufrufen in Abständen von je einer Minute	t.86.6

- Erster Verstoß nach 0.1 bis 0.2: Ausschluss vom Wettbewerb
- Verstoß nach 0.4: Gelbe Karte (wird mit dem 2. Aufruf ausgesprochen); Rote Karte (wird mit dem 3. Aufruf ausgesprochen); Ausschluss vom Wettbewerb (wird eine Minute nach dem 3. Aufruf ausgesprochen)
- Ein Ausschluss nach einem Regelverstoß der Gruppe 0 zieht keine Sperre nach sich. Der Fechter kann bei einem weiteren Wettbewerb desselben Turniers starten.

Regelverstöße Gruppe 1:

Erster Verstoß: Gelbe Karte
Weitere Verstöße: Rote Karte

1.1	Verlassen der Bahn ohne Erlaubnis	t.18.6
1.2	Körper an Körper, um einen Treffer zu vermeiden (*)	t.20.3; t.63.2
1.3	Dem Gegner den Rücken zuwenden (*)	t.21.2
1.4	Verdecken/Ersetzen der gültigen Trefferfläche (*)	t.22.2; t.49.1; t.72.2
1.6	Elektrische Teile berühren/anfassen (*) (zwischen Los und Halt)	t.22.3
1.6	Seitliches Verlassen der Bahn, um einen Treffer zu vermeiden	t.28.3
1.7	Missbräuchliches Unterbrechen des Kampfes (z.B. „Halt“ erbitten, um nach verbleibender Zeit zu fragen)	t.31.2
1.8	Nicht regelgerechtes Material/Bekleidung; Nichtbeachtung der vorgeschriebenen Klingenbergung. Nichtvorhandensein einer regelkonformen Ersatzwaffe oder Ersatzkörperkabels	t.45.1/2/3.a)ii; t.86.4
1.9	Die Waffe auf die Bahn setzen, um sie gerade zu biegen	t.46.2/3; t.61.2/3; t.70.6
1.10	Bei Florett und Degen: Stoßen und Schleifen mit der Spitze auf der Bahn	t.46.2/3; t.61.2/3
1.11	Kontakt der Waffe mit der E-Weste (*)	t.53.3
1.12	Beim Säbel: Schlag mit der Glocke, Schritt vor, Flèche und jede Vorwärtsbewegung mit Überkreuzen der Beine oder Füße (*)	t.70.3; t.75.5
1.13	Ungehorsam	t.82.2; t.84
1.14	Nicht regelkonforme Haartracht	t.86.2
1.15	Rempeln, ungeordnetes Fechten (*), Hochheben der Maske vor dem Kommando „Halt“, Be- und Entkleiden auf der Bahn	t.86.3; t.87.2/7/8
1.16	Regelwidrige Bewegungen (*), brutale Stöße oder erzielte Treffer im Fallen oder danach	t.87.2
1.17	Ungerechtfertigte Reklamationen	t.122.2/4
1.18	Betretung des Bahnbereichs ohne Erlaubnis des Kampfleiters (+)	t.92.6

- Strafen der Gruppe 1 wirken nur für das aktuelle Gefecht, im Mannschaftskampf für das aktuelle Teilgefecht.
- Eine Rote Karte, egal welcher Gruppe, bewirkt, dass derselbe Fechter danach auch für einen erstmaligen Verstoß der Gruppe 1 im selben Gefecht eine Rote Karte erhält.
- (+) Eine Gelbe Karte nach Verstoß 1.18 gilt für die gesamte Mannschaft und für den ganzen Mannschaftskampf. Vergehen der 1. Gruppe durch einen Fechter derselben Mannschaft werden danach mit einer roten Karte bestraft.

Regelverstöße Gruppe 2:

Jeder Verstoß: Rote Karte

2.1	Benutzen des waffenfreien Armes/der waffenfreien Hand (*)	t.22.1
2.2	Bitte um eine Pause unter Vortäuschung einer unerkannten Verletzung	
2.3	Fehlen der Kontrollmarke (*)	t.45.3 a) i
2.4	Fehlen des Namens auf dem Rücken, Fehlen des Nationalitätenkennzeichens (falls obligatorisch bei Weltcups und Zonenwettbewerben)	t.45.4 a), b) ii
2.5	Absichtlicher Treffer außerhalb des Gegners	t.53.2; t.66.2
2.6	Brutales, gefährliches oder rachsüchtiges Vorgehen; Schlag mit der Glocke oder mit dem Knauf	t.87.2; t.103; t.105.1

Regelverstöße Gruppe 3:

**Erster Verstoß: Rote Karte (3.1 – 3.3)
Gelbe Karte (3.4 – 3.6)**
Zweiter Verstoß: Schwarze Karte

3.1	Stören der Ordnung auf der Bahn. In besonders schwerwiegenden Fällen kann der Kampfleiter sofort die Schwarze Karte zeigen (t.118.4).	t.82.3; t.83; t.96.2
3.2	Unfairer Kampf (*)	t.87.1
3.3	Verstoß gegen die Werbevorschriften	s. Werbevorschriften
3.4	Alle Personen, die die Ordnung an der Bahn stören. In besonders schwerwiegenden Fällen kann der Kampfleiter sofort die Schwarze Karte zeigen (t.118.4)	t.82.3/4; t.83; t.96.3; t.118.3; t.188.4
3.5	Aufwärmen oder Trainieren ohne die von den FIE-Regeln vorgeschriebene Ausrüstung zu tragen	t.15.2
3.6	Unsportliches Verhalten	t.87.2

Regelverstöße Gruppe 4:

Erster Verstoß: Schwarze Karte

4.1	Verwendung von elektronischen Kommunikationsmitteln, die es dem Fechter ermöglichen, Anweisungen während des Kampfes zu erhalten	t.43.1.f; t.44.2; t.45.3.a).vii
4.2	Betrug, gefälschte oder ausgetauschte Kontrollmarken	t.45.3.a) iii) iv) v)
4.3	Präpariertes Material zur fälschlichen Trefferanzeige oder Nichtfunktionsieren des Meldegerätes	t.45.3.a) v)
4.4	Verweigerung des Kampfes (Einzel oder Mannschaft) mit einem regulär eingeschriebenen Fechter	t.85.1
4.5	Verstoß gegen den sportlichen Geist	t.87.2; t.105.1
4.6	Verweigerung des Fechtergrüßes vor Gefechtsbeginn oder nach dem letzten Treffer	t.87.3
4.7	Bevorteilung des Gegners, Absprache mit dem Gegner	t.88; t.105.1
4.8	Absichtliche Brutalität (*)	t.105.1
4.9	Doping	t.127

(*) Ein Treffer, den der bestrafte Fechter beim Regelverstoß gesetzt hat, wird annulliert.

Reglement-Artikel mit „t“-Nummern stehen im technischen Teil des Reglements. (Im organisatorischen Teil werden die Artikel mit „o“ bezeichnet, im Materialteil mit „m“).
Reglements und Vorschriften zur Werbung stehen als PDF-Dokumente zur Verfügung:
• www.fechten.org (Rubrik „Downloads“; auf Deutsch)
• www.fie.ch (Rubrik „FIE-Official“ > „Rules“; auf Französisch + Englisch)
Bei abweichenden Angaben ist die französische Fassung des Reglements maßgebend!

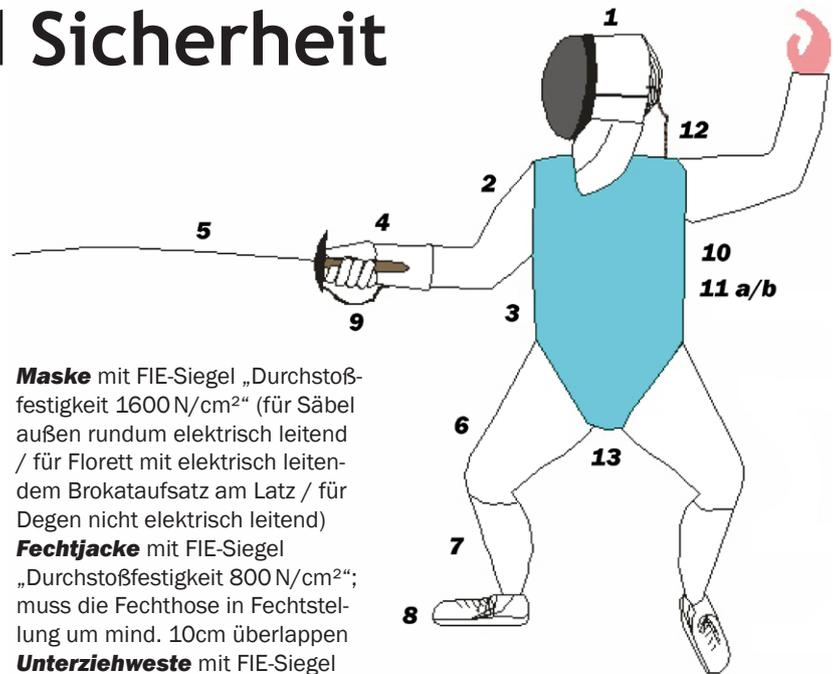
Ausrüstung und Sicherheit

Bis es knirscht und kracht

Das Verletzungsrisiko beim Fechten ist deutlich geringer als bei vielen populären Sportarten. Verstauchungen, Bänderverletzungen und ähnliche sporttypische Blessuren kommen natürlich mal vor, sind aber weitaus seltener als etwa bei Fußball, Handball oder Basketball. Und erstochen wird man beim Fechten sowieso nicht, wenn man sich gemäß den Vorschriften kleidet.

Das Gewebe von Fechtjacke, Unterziehweste und Fechtthose hält jeweils einer Kraft von mindestens 800 Newton pro Quadratmeter (N/cm²) stand. Das entspricht in etwa 80 kg/cm² und genügt, um eine Klinge selbst dann abzuhalten, wenn diese bei einem kräftigen Stoß abbrechen sollte. Der Maskenlatz hält 1600 N/cm² aus, das Maskengitter sogar 3000 N/cm². Zudem bestehen die Klingen aus einer speziellen Stahlliegierung und sind so geschmiedet, dass sie nur rechtwinklig zur Klinge brechen, jedoch nicht splintern können. Denn eines ist klar: Jeder Stahl ermüdet und bricht eines Tages.

Das Institut für Textil- und Verfahrenstechnik Denkendorf im Kreis Esslingen bei Stuttgart (www.itv-denkendorf.de) testet Fechtkleidung und Masken, bis es buchstäblich knirscht und kracht. Die Stoßfestigkeit der Textilien wird mit einem Dorn aus Stahl geprüft, der einen quadratischen Querschnitt von drei Millimetern Seitenlänge hat. Er ist also ungefähr so dick wie ein Streichholz und hat zudem eine Spitze mit einem Winkel von 120 Grad. Dieser Stahldorn saust mit der Wucht von 19 Kilogramm im freien Fall aus einer Höhe von 2,60 Metern auf das straff gespannte Textil. Dabei wird das Textil der Fechtkleidung erst durchstoßen, wenn der Test mehrmals auf derselben Stelle wiederholt wird. Noch viel härteren Tests – Stoßen, Ziehen, Quetschen und anderes mit teils mehr als 100 Kilogramm Druck oder Zug – müssen die Masken standhalten.



1. **Maske** mit FIE-Siegel „Durchstoßfestigkeit 1600 N/cm²“ (für Säbel außen rundum elektrisch leitend / für Florett mit elektrisch leitendem Brokataufsatz am Latz / für Degen nicht elektrisch leitend)
2. **Fechtjacke** mit FIE-Siegel „Durchstoßfestigkeit 800 N/cm²“; muss die Fechtthose in Fechtstellung um mind. 10cm überlappen
3. **Unterziehweste** mit FIE-Siegel „Durchstoßfestigkeit 800 N/cm²“; deckt mindestens die Körperfront und die dem Gegner zugewandte Körperseite sowie den Oberarm ab; unter der Fechtjacke zu tragen
4. **Handschuh** mit Stulpe
5. **Waffe**
6. **Fechtthose** mit FIE-Siegel „Durchstoßfestigkeit 800 N/cm²“
7. **Kniestrümpfe**
8. **Schuhe**
9. **Körperkabel** für Fechten mit elektrischer Trefferanzeige
10. **Brustschutz** aus Plastik oder Hartleder (unter der Unterziehweste zu tragen; für Mädchen und Frauen zwingend vorgeschrieben, auch für Männer erhältlich)

- 11a. **Brokatweste** elektrisch leitend, den Torso bedeckend (nur für Florett)
- 11b. **Brokatjacke**, elektrisch leitend, den Torso und die Arme bedeckend (nur für Säbel)
12. **Verbindungskabel** zwischen Brokatweste/-jacke und leitender Maske (nur Florett + Säbel)
13. **Tiefschutz** für Buben und Männer (nicht vorgeschrieben, aber ratsam)



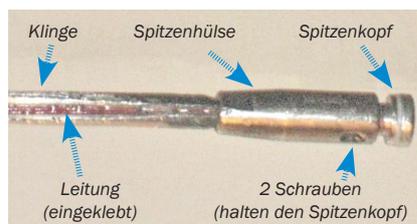
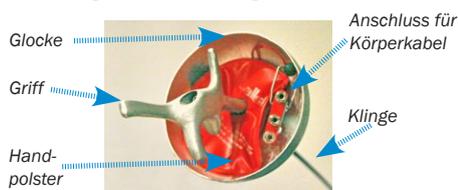
Degenklinge der Marke „BF“ mit FIE-Prüfstempel und Schmiehidezeichen (geschmiedet im Dezember 2009)



Aufnäher mit FIE-Prüfsiegel für die Durchstoßfestigkeit von 800 N/cm² auf einer Fechtjacke.

Aufbau einer Waffe

(hier abgebildet ein Degen)



Spitze
(nur bei Degen + Florett)



Nur Florett und Degen haben eine Spitze mit Hülse und Spitzenkopf. Der Spitzenkopf sitzt in der Hülse 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 durch zwei dünne isolierte Drähte, die in einer Rille entlang der Klingensoberseite eingeklebt sind und am Anschluss für das Körperkabel in der Glocke enden. Beim Florett ist nur eine Leitung eingeklebt, die mit der Klinge in Kontakt ist. Durch Drücken des Spitzenkopfes öffnet sich dieser Kontakt, die Anzeige „ungültig“ leuchtet auf. Kommt der Spitzenkopf zugleich in Kontakt mit des Gegners Brokatweste, so schließt sich dieser Stromkreis und „gültig“ leuchtet auf. Die Säbelklinge endet mit einer Abstumpfung; ein Schalter wird nicht benötigt, die Anzeige „gültig“ leuchtet bei jeder Berührung der Klinge mit der Brokatjacke des Gegners auf. Die Glocken aller Waffen sind mit dem Masse-Pol verbunden, so dass Hiebe und Stöße auf die gegnerische Waffe keine Anzeige auslösen.

Punkteschlüssel

Stand März 2013 Die Punkteschlüssel werden von den Verbänden immer wieder überprüft und verändert. Die nachfolgende Aufstellung kann daher nur einen ungefähren Anhaltspunkt über den Stellenwert von Turnieren geben. Die Kategorie eines Turniers ist aus der Ausschreibung ersichtlich.

Weltrangliste Aktive (QA-Turniere)

Weltcup-Turniere (WC)

1. Platz (Sieger Endkampf)	32
2. Platz (Verlierer Endkampf)	26
3. Platz (Verlierer Halbfinale)	20
5. bis 8. Platz (Verlierer Viertelfinale)	14
9. bis 16. Platz (Verlierer Achtelfinale)	8
17. bis 32. Platz (Verlierer 32er-K.o.)	4
33. bis 64. Platz (Verlierer 64er-K.o.)	2

QA-Turniere mit Punktefaktor

Grand-Prix-Turniere (GP):	x 1,5
Europameisterschaften:	x 1,5
Weltmeisterschaften:	x 2,5
Olympische Spiele:	x 3,0

Weltranglisten-Punkte werden nur vergeben, wenn der Fechter die jeweilige Direktausscheidung nicht nur erreicht, sondern dazu auch angetreten ist.

Bei Olympischen Spielen wird der dritte Platz ausgefochten, der Viertplatzierte erhält 54 Punkte.

Aktuelle FIE-Ranglisten: www.fie.ch

Aktueller Punkteschlüssel unter Rubrik „FIE-Official“ > „Rules“ im Dokument „Regles d'Organisation“

Deutsche Ranglisten

DFB-Rangliste Aktive	QA / QB / DM
1. Platz	64 / 20 / 20
2. Platz	52 / 16 / 16
3. Platz	40 / 12 / 12
5. bis 8. Platz	28 / 8 / 8
9. bis 16. Platz	16 / 6 / 4
17. bis 32. Platz	6 / 2 / 1
33. bis 64. Platz	2 / 0 / 0

Wird bei einem QB-Turnier das K.o. mit Hoffnungslauf ausgetragen, gibt es für den 13. bis 16. Platz 4 Punkte, für den 25. bis 32. Platz 1 Punkt.

DFB-Rangliste Junioren	JWC / JQB / DJM
1. Platz	32 / 16 / 16
2. Platz	26 / 14 / 14
3. Platz	20 / 12 / 12
5. bis 8. Platz	14 / 8 / 8
9. bis 16. Platz	8 / 6 / 6
17. bis 32. Platz	4 / 3 / 3
33. bis 64. Platz (64er-K.o. ohne Hoff.)	2 / 1 / 1
33. bis 48. Platz (64er-K.o. mit Hoff.)	- / 1 / 1
49. bis 64. Platz (64er-K.o. mit Hoff.)	- / 0 / 0
65. bis 128. Platz	1 / 0 / 0
QA/QB/DM Aktive:	Punkte für Aktive x 2
QA Aktive 65. - 125. Platz:	1 Punkt

Wird bei einem Junioren-QB-Turnier das K.o. mit Hoffnungslauf ausgetragen, gibt es für den 13. bis 16. Platz 4 Punkte, für den 25. bis 32. Platz 2 Punkte.

Junioren, die an einem Aktiven-Turnier (QA, QB oder DM) teilnehmen, erhalten für den 33. bis 48. Platz 1 Punkt für die Junioren-Rangliste, für bessere Platzierungen wird die Punktzahl für die Aktiven-Rangliste doppelt für die Junioren-Rangliste gutgeschrieben.

Punkte für DFB-Ranglisten werden nur vergeben, wenn die Vorrunde überstanden wurde. Über die Ranglistenplatzierung entscheidet bei Punktgleichheit: (1.) Punktzahl aus allen QA/JQA der aktuellen Saison; (2.) Das letzte stattgefundene Q-Turnier

Aktuelle DFB-Ranglisten: www.fechten.org

Aktuelle Punkteschlüssel in der Rubrik „Downloads“

Württembergische Ranglisten:

www.fechten-wuerttemberg.de

Punkteschlüssel unter „Resultate“ > „Ranglisten“

Um Titel und Trophäen

WM, EM, Olympische Spiele

Welt- und Europameisterschaften werden im Fechtsport ab der Altersklasse A-Jugend (U17; „Cadettes“/„Kadetten“) und älter ausgetragen und finden jährlich statt. In olympischen Jahren fallen die Weltmeisterschaften der Aktiven aus. Die Teilnehmerzahl pro Nation ist begrenzt, in Deutschland entscheiden die Bundestrainer, wer an WM oder EM teilnimmt. Sie orientieren sich zur Nominierung an der Weltrangliste (FIE-Rangliste) und der deutschen Rangliste (DFB-Rangliste).

Q-Turniere

Der Ausdruck „Q-Turnier“ steht für Wettbewerbe, deren Resultate in eine offizielle Rangliste (z.B. die württembergische Rangliste) einfließen und damit auch der Qualifikation für Meisterschaften dienen.

QA-Turniere: Weltranglisten-Turniere (Weltcup-Turniere) werden im Fecht-Jargon als QA-Turniere (oder QuA) bezeichnet. Einige QA-Turniere haben den Status eines „Grand Prix“, dort werden mehr Ranglistenpunkte vergeben. Die Platzierung in der Weltrangliste ist für die Teilnahme an WM oder Olympischen Spielen mit entscheidend. Es gibt auch QA-Mannschaftsturniere, die mit Nationalteams ausgetragen werden, aus denen eine Team-Weltrangliste erstellt wird.

QB-Turniere: In jeder Waffe gibt es internationale QB-Turniere (bei den Aktiven zwei pro Saison in Deutschland), die offen sind; d.h. jeder kann teilnehmen, der einen gültigen Turnierpass und das notwendige Alter hat. Die Resultate fließen in die deutsche Rangliste ein, die mit entscheidend ist für die Qualifikation zu den Deutschen Meisterschaften (und für das deutsche QA-Aufgebot).

Deutsche Meisterschaften

An einer DM können nur deutsche Staatsangehörige teilnehmen. Deutsche Meisterschaften werden in allen Altersklassen außer Schüler (U12) ausgetragen.

DM Aktive: Die namentlich besten 24 Fechter der deutschen Aktiven-Rangliste sind qualifiziert. Hinzu kommen weitere 48 Fechter aus den Landesverbänden, denen freigestellt ist, wie sie ihre DM-Qualifikanten bestimmen (i.d.R. über eine Rangliste oder die Landesmeisterschaften). Es ergibt sich ein Starterfeld aus maximal 72 Teilnehmern.

DM Junioren/A-Jugend: Die besten 32 anwesenden Fechter der jeweiligen deutschen Rangliste sind für die Einzel-DM qualifiziert. Hinzu kommen weitere 64 Fechter aus

den Landesverbänden, denen freigestellt ist, wie sie ihre DM-Qualifikanten bestimmen (i. d. R. über eine Rangliste oder die Landesmeisterschaften). Es ergibt sich ein Starterfeld aus maximal 96 Teilnehmern.

Mannschafts-DM werden in der B-Jugend als „Länderpokal“ mit Auswahlteams der Landesverbände (mehrere pro Verband möglich) ausgetragen. In den übrigen Altersklassen starten Vereinsteam (nur eines pro Verein), die sich je nach Altersklasse über die Vorjahres-DM und die Landesverbände qualifizieren. Startgemeinschaften mehrerer Vereine sind in manchen Altersklassen erlaubt.

Württembergische Meisterschaften

Bei Aktiven, Junioren und A-Jugend sind die besten 12 Fechter der württembergischen Rangliste (die sogenannte „Landessonderklasse“) direkt für die Württembergischen Meisterschaften der jeweiligen Waffe qualifiziert. Weitere 30 Fechter qualifizieren sich aus den sechs Bezirken des WFB, in der Regel durch Bezirksmeisterschaften. Welcher Bezirk wie viele Starter stellen darf, richtet sich nach der Mitgliederzahl aller Fechtvereine des jeweiligen Bezirks (Stichtag 1. Januar). Nicht qualifizierte Fechter können ins Starterfeld nachrücken, wenn die maximale Zahl von 42 Fechtern nicht erreicht ist.

Für die Württembergischen Meisterschaften der Schüler und B-Jugend ist die Teilnehmerzahl unbegrenzt. Die Meisterschaften der Senioren werden „offen“ ausgetragen, auch Senioren anderer Landesverbände und Nationen sind zugelassen.

Deutschlandpokal

Der Deutschlandpokal ist ein Teamwettbewerb (Aktive) im K.o.-Modus, zu dem je Waffe bis zu 200 Vereine antreten. Die Paarungen nebst Heimrecht werden vom DFB ausgelost, die Vereine tragen den Kampf in Eigenregie aus und melden das Resultat innerhalb einer Frist an den DFB zurück. Die Teamaufstellung kann bis zur Endrunde von Runde zu Runde wechseln. Die Endrunden aller Waffen (ab Viertelfinale) werden auf einer gemeinsamen Veranstaltung ausgetragen. Der Deutschlandpokal ist als Breitensportwettbewerb konzipiert: Zwar wurde 2014 abgeschafft, dass die drei erstplatzierten Vereine der Mannschafts-DM Aktive für drei Jahre in der jeweiligen Waffe im Deutschlandpokal gesperrt wurden. Fechter, die in den letzten drei Jahren einem DFB-Bundeskader angehörten, dürfen jedoch weiterhin nicht eingesetzt werden. Maximal ein Ausländer, maximal ein B-Jugendlicher dürfen in einem Deutschlandpokalkampf eingesetzt werden.

Fachbegriffe und Fechtjargon

Arrêt: auch „Mitsstoß“ oder „Aufhaltstoß“ (franz. *arrêter* = *aufhalten*). Verteidiger stößt in den gegnerischen Angriff mit; im Degen, um als Erster zu treffen, und den Punkt zu machen. In Florett/Säbel erhält er nur dann den Punkt, wenn der Angreifer ihn verfehlt.

Battutta: (auch „Schlag“ oder „Klingenschlag“) Beseitigen der gegnerischen Klinge durch einen Schlag mit der eigenen Klinge

Bindung: Beseitigen der gegnerischen Klinge durch anhaltenden Klingenkontakt

Bingo: Jargon der Degenfechter für einen kurzen und abrupt abgebremsen 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: („Körper an Körper“); Auflaufen der Gegner aufeinander. Wer ein *corps à corps* absichtlich herbeiführt (Säbel+Florett), erhält eine → gelbe Karte

Coupé: Umgehung um die gegnerische Klingenspitze

Einladung: Arm- bzw. Waffenposition, die eine der → Blößen abdeckt. Paraden, Schläge und Bindungen sind nach der jeweiligen Einladung bezeichnet, in der sie enden (siehe Kapitel „Blößen und Einladungen“)

Eisen nehmen: die gegnerische Klinge (zur Angriffsvorbereitung) 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 – zugleich Zeichen der Anerkennung des Reglements, des Kampfrichters und seiner Entscheidungen

Fechttempo: Gewissermaßen der Taktschlag einer Fechtaktion (Stoß = ein Tempo / Parade-Riposte = zwei Tempi / Schlag-Umgehung-Stoß = drei Tempi)

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

Finte: vorgetäuschter Stoß oder Hieb, um den Gegner zu einer Parade zu verleiten

Flèche: Sturzangriff oder Sprungangriff; explosionsartiger Angriff, wobei man nach dem oder beim Treffen 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 beiden Fechter befinden (nicht zu 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 wie etwa Eisen-Nahme oder Umgehung

Klingenangriff: Angriff mit Klingenkontakt (im Gegensatz zu → freier Angriff)

Konterparade: Parieren einer gegnerischen → Riposte

Konterriposte: Eigene Riposte nach geglückter eigener → Konterparade

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 Klingenspitze muss dabei auf die gültige Trefffläche des Gegners zeigen.)

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

Mensur: Fechtabstand (exakt: Abstand zwischen den Füßen der Gegner)
enge M.: Linie reicht zum Treffen / **mittlere M.:** Linie und einfache Beinbewegung (Schritt, Ausfall oder Sprung) zum Treffen nötig / **weite M.:** Linie und kombinierte

Beinbewegung (Schritt-Schritt, Schritt-Ausfall, Sprung-Ausfall usw.) zum Treffen nötig

Mitsstoß: → Arrêt

Obmann: Allgemein übliche Bezeichnung für den Kampfrichter 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“).

Parade: Abwehr eines gegnerischen Angriffs mit der eigenen Klinge

Passé: Stoß oder Hieb verfehlt den Gegner

Plaqué: Der Stoß trifft nicht mit der Klingenspitze, sondern nur mit deren Seite. Dadurch keine Trefferanzeige im Florett und Degen.

Plastron: (auch „Unterziehweste“) Zusätzliche Schutzweste, die die Fechter unter der Fechtjacke tragen müssen.

Prim: → Einladung im Florett- und Degenfechten, die die innere Körperseite abdeckt. (siehe Kapitel „Blößen und Einladungen“).

Quart: → Einladung, die die Blöße oben innen abdeckt (siehe Kapitel „Blößen und Einladungen“).

Quint: → Einladung im Säbelfechten, die gegen Hiebe von oben auf die Maske abdeckt (siehe Kapitel „Blößen und Einladungen“).

Rimesse: Nachstoß. (Der Fechter stößt nach dem ersten Stoß ein weiteres Mal.)

Riposte: Gegenstoß (im Säbel auch Gegenhieb) nach geglückter → Parade

Schlag: → Battutta

Septim: → Einladung, die die Blöße unten innen abdeckt (siehe Kapitel „Blößen und Einladungen“).

Sixt: → Einladung, die die Blöße oben außen abdeckt (siehe Kapitel „Blößen und Einladungen“).

Terz: → Einladung, ausschließlich im Säbelfechten gebräuchlich, die die gesamte äußere Körperseite abdeckt (siehe Kapitel „Blößen und Einladungen“).

Umgehung: Umgehen der gegnerischen Waffe mit der eigenen Spitze, um die gegnerische Parade ins Leere laufen zu lassen. Entweder als normale Umgehung um die gegnerische Glocke oder als → Coupé um die gegnerische Spitze.

Umfangreiches Fecht-Wörterbuch:
www.walldoerfer-sv.de/index.php?option=com_content&view=article&id=306&Itemid=188

Impressum

Württembergischer Fechterbund (WFB)
Virchowstraße 28 – 89518 Heidenheim/Brenz

V. i. S. d. P.:
Steffen-Michael Eigner, Schriftführer des WFB
Maulbronner Straße 20 – 71063 Sindelfingen
presse@fechten-wuerttemberg.de

Gestaltung sowie alle Texte, Fotos und Grafiken von Steffen-Michael Eigner, mit Ausnahme der stilisierten Waffen auf Seite 3 (Dr. Hans-Michael Rupp, Fechtabteilung des TSV Leinfelden)

Revision: Markus Hartelt, Leistungssportkoordinator des Nordbadischen, Südbadischen und Württembergischen Fechterbundes.

Sindelfingen, November 2014

Strukturen im Fecht sport

Weltverband: **Fédération Internationale d'Esime (FIE)**

Sitz: Lausanne (Schweiz); gegründet 1913; 148 Mitgliedsländer

www.fie.ch

Europäischer Verband: **European Fencing Confederation (EFC)**

Sitz: Luxemburg (Luxemburg); gegründet 1991; 44 Mitgliedsländer

www.eurofencing.info

Deutscher Verband: **Deutscher Fechterbund (DFB)**

Sitz: Bonn; gegründet 1911; ca. 500 Vereine mit ca. 11.300 Mitgliedern in 20 Landesverbänden www.fechten.org

Landesverbände des Deutschen Fechterbundes:

Nordbadischer Fechterbund (NFB)

www.nordbadischer-fechterbund.com

Südbadischer Fechterbund (SFB)

www.suedbadischer-fechterbund.com

Bayerischer Fechterverband (BFV)

www.bfv-fechten.de

Berliner Fechterbund (BFB)

www.berliner-fechterbund.de

Brandenburger Fechterbund (BFB)

www.bfb-brandenburger-fechterbund.de

Landesfachverband Fechten Bremen

Hamburger Fecht-Verband (HFV)

www.fechtenhamburg.de

Hessischer Fechter-Verband (HFV)

www.fechten-in-hessen.de

Landesfachverband Fechten Mecklenburg-Vorpommern (LFV)

www.fechten-mv.de

Fechterbund Mittelrhein (BFB)

www.fechten-mittelrhein.de

Fechtverband Niedersachsen (FN)

www.fechten-nds.de

Rheinischer Fechter-Bund (RFB)

www.rfeb.de

Fechterbund Saar (FBS)

www.fechten-saarland.de

Sächsischer Fechterverband (SFV)

www.fechten-sachsen.de

Fechterbund Sachsen-Anhalt (FSA)

www.fechterbund-sachsen-anhalt.de

Fechterbund Schleswig-Holstein (FBSH)

www.fbsch.de

Südwestdeutscher Fechtverband (SWFV)

www.swfv.eu

Thüringer Fechtverband (TFV)

www.thueringen-fechtverband.de

Westfälischer Fechterbund (WFB)

www.wfb-online.org

Württembergischer Fechterbund (WFB)

www.fechten-wuerttemberg.de

Württembergischer Fechterbund

Sitz: Heidenheim; gegründet 1911; gegliedert in 6 Bezirke; ca. 3000 Mitglieder in 61 Vereinen

Bezirk Stuttgart

SV Böblingen
TV Canstatt
Sportvg Feuerbach
TSV Leinfelden
TSG Leonberg
MTV Stuttgart
PSV Stuttgart
TuS Stuttgart

Bezirk Donau

MTV Aalen
TSV Crailsheim
Heidenheimer SB
TSV Nördlingen
TSG Söflingen
SSV Ulm 1846
TV Wiblingen

Bezirk Unterer Neckar

TSG Backnang
TSF Ditzingen
TG Heilbronn
SV Illingen
FC Würth Künzelsau
MTV Ludwigsburg
TV Bad Mergentheim
TV Mühlacker
FC Schwäbisch Hall
TSG Schwäbisch Hall

Bezirk Oberland

TG Biberach
VfB Friedrichshafen
FC Isny
TSV Laupheim
KV Laupheim Fechten
TSV Lindau
TSB Ravensburg
Fechtakademie Ravensburg
TSV Riedlingen
TSV Tettmang
MTG Wangen
TSG Wilhelmsdorf

Bezirk Neckar-Fils

TSG Eisingen
SV 1845 Esslingen
TS Göppingen
FC Göppingen
FSG Grunbach
VfL Kirchheim
SC Korb
VfL Pfullingen
TSV Pliezhausen
TSG Reutlingen
TSB Schwäbisch Gmünd
TSF Welzheim
FC Weinstadt

Bezirk Schwarzwald

TSG Balingen
TSV Calw
FR Ebgingen
VfL Herrenberg
TV Oberndorf
TSV Rottweil
TG Schweningen
TV Sulz am Neckar
TG Trossingen
SF Tübingen
TG Tuttlingen

Der Württembergische Fechterbund unterhält ein Landesleistungszentrum in Heidenheim, das zugleich Bundesstützpunkt des DFB ist. Außerdem gibt es ein Leistungszentrum Säbel in Eisingen an der Fils. Ein Landesstützpunkt befindet sich in Böblingen.

Württembergischer, Nordbadischer und Südbadischer Fechterbund tragen gemeinsam die **Arbeitsgemeinschaft (ARGE) Fechten Baden-Württemberg** mit einem hauptamtlichen Leistungssportkordinator, dessen Dienstsitz sich in Heidenheim befindet.

Altersklassen

Schüler **9 – 11 Jahre**

- Starten nach Jahrgängen getrennt
- Fechten mit kürzerer und leichter Waffe
- Gefechte im K.o.-Modus nur auf 10 Treffer bei maximal 2x3 Minuten Gefechtszeit
- Keine Deutschen Meisterschaften
- Keine Weltcup-Turniere, keine WM und EM

B-Jugend **12 – 13 Jahre**

- Starten nach Jahrgängen getrennt
- Gefechte im K.o.-Modus nur auf 10 Treffer bei maximal 2x3 Minuten Gefechtszeit
- Bei A-Jugend und Mannschaftsmeisterschaften der Junioren startberechtigt
- Keine Weltcup-Turniere, keine WM und EM
- Deutsche Mannschafts-Meisterschaften werden als Länderpokal mit Auswahlmannschaften der Landesverbände ausgetragen.

A-Jugend **14 – 16 Jahre**

- Internationale Bezeichnung „Cadettes“, in Deutschland auch „Kadetten“
- Bei Junioren und bei Mannschaftsmeisterschaften der Aktiven startberechtigt
- Keine Weltcup-Turniere, jedoch Welt- und Europameisterschaften
- Der älteste Jahrgang ist auch bei Einzelturnieren der Aktiven startberechtigt; Fechter der jüngeren A-Jugend-Jahrgänge, wenn sie mit mindestens einem Punkt in der deutschen A-Jugend-Rangliste notiert sind.

Junioren **17 – 19 Jahre**

- Internationale Bezeichnung „Junieurs“
- Bei Aktiven startberechtigt

Aktive **ab 20 Jahre**

- Internationale Bezeichnung „Senieurs“

Der Wechsel in die nächstältere Klasse erfolgt stets mit Saisonbeginn im Sommer. Die Zugehörigkeit richtet sich nach dem Lebensjahr, das der Fechter im Kalenderjahr vollendet, in dem die Saison beginnt. (Wer z.B. im Jahr 2013 den 17. Geburtstag feiert, ist von Sommer 2013 an ein Junior.)

Senioren **ab 40 Jahre**

- Internationale Bezeichnung „Veterans“
- Bei Aktiven startberechtigt
- Gefechte im K.o.-Modus nur auf 10 Treffer bei maximal 2x3 Minuten Gefechtszeit
- Senioren-Wettbewerbe werden unterteilt in:

AK 40 / AK I	40-49 Jahre
AK 50 / AK II	50-59 Jahre
AK 60 / AK III	60-69 Jahre
AK 70 / AK IV	70 Jahre und älter

Bei manchen Senioren-Turnieren gibt es Wettbewerbe der „Sonderklasse“, die je nach Ausschreibung eine AK 30 oder AK 35 sein kann.

Bei Deutschen Mannschafts-Meisterschaften der Senioren gilt eine doppelte Altersregel: Alle Teammitglieder müssen am Tag des Wettbewerbs mindestens 40 Jahre alt sein, die drei eingesetzten Fechter zudem – auch nach Auswechslung – in der Summe mindestens 150 Jahre (Frauen 135 Jahre).

Bei WM und EM der Senioren ist das tatsächliche Alter am ersten Turniertag ausschlaggebend (wenn z.B. die WM am Montag beginnt, ein Fechter am Dienstag 50 Jahre alt wird, und am Mittwoch sein Wettbewerb startet, so muss er in der AK 40 starten.).