



# Dürener Fechtclub 1954 e.V.

## Lehrheft für Anfänger und Betreuer

Liebe Fechtfreunde in Düren,

mit diesem kleinen Heft möchten wir Euch einen Einblick in die Fechtwelt eröffnen, ohne Euch gleich zu erschlagen. Es soll Euch Fechter bis zur Turnierreifeprüfung begleiten und z.B. Eure Eltern über diesen tollen Sport, den ihr Euch ausgesucht habt, informieren.

### Häufig gestellte Fragen:

1. Ist Fechten gefährlich? NEIN, die Waffen sind weder spitz noch scharf und die Sicherheitskleidung schützt sehr gut.
2. Ist Fechten schwierig? Ja und nein. Die Grundlagen sind einfach, aber die Umsetzung bis hin zum Treffer ist schwierig.
3. Wie lange braucht man, um fechten zu lernen? Das ist selbstverständlich bei jedem etwas anders. Bis zur Turnierreifeprüfung sollte ca. ein Jahr vergehen, aber wirklich auslernen wird man nie.
4. Ist Fechten teuer? Die Gebühren im Verein sind ziemlich niedrig, die Ausrüstung schon teurer. Dafür hält sie ziemlich lange.
5. Was benötige ich alles? Vor allem braucht man neben normalen Sportklamotten viel zu Trinken und einen langen Atem. Fechten fordert den ganzen Menschen und alle sportlich-konditionellen Aspekte: Ausdauer, Schnelligkeit, Kraft, Beweglichkeit und Koordination.
6. Tut Fechten weh? Wie jeder anderer Sport manchmal. Man merkt die Treffer hauptsächlich als Druck, nicht als Schmerz.

Ich versuche, hier das Nötigste kurz zusammenzufassen. Am Ende findest Du ein paar typische Fragen aus der Turnierreifeprüfung, die du alle mit Hilfe dieses Heftes beantworten kannst.



## Die Waffen

Es gibt drei versch. Waffen: **Florett, Degen, Säbel.**

Stoßwaffen sind das Florett und der Degen, der Säbel ist eine Stoß und Hiebwaffe. Dafür sind Säbel und Florett die Waffen mit einem Treffervorrecht (Konventionswaffen). Hier kann immer nur der Fechter einen Punkt machen, der den letzten gültigen Angriff (s. Fechttechnik) durchgeführt hat. Beim Degen können sich beide Fechter auch gleichzeitig treffen und beide erhalten (bis auf eine Ausnahme, s. Wettkampf) einen Punkt (genannt Doppeltreffer oder klassisch: Zwei-Wittwen-Stoß)

Die Waffen bestehen aus der Klinge (diese aus Stärke-Mitte-Schwäche), Glocke (dem Handschutz) und dem Griff.

Es gibt **drei versch. Griffe**: französisch (langer Stab), italienisch (langer Stab mit Parierstange) und dem Pistolengriff (der Hand angepasst, nur bei Florett und Degen)

Die Klingen beim Florett und Degen dürfen nicht länger als 90 cm sein (Säbel 88cm). Daneben gibt es noch die Mini-Waffen für Schüler (C-Jugend/s. Altersklassen), deren Klingen sind max. 78 cm lang. Selbstverständlich sind auch die Glocken und Griffe kleiner.

Für Turniere braucht ihr im Florett und Degen **Klingen mit einem FIE Stempel** (vor der Glocke angebracht) bzw. im Säbel mit einem Stempel S-2000. Diese bestehen aus einem speziellen Stahl, der noch sicherer ist. Diese Regelung gilt nicht für Mini-Waffen.

Der nötige **Spitzendruck**, den ihr benötigt um einen Treffer zu setzen, liegt beim Florett bei 500 gr., beim Degen bei 750 gr. Beides wird vor jedem Gefecht mittels eines genau so schweren Prüfgewichts getestet. Es wird auf die Spitze gesetzt und muss von dieser wieder selbstständig hochgedrückt werden (Florett: weiße Lampe geht aus, Degen: rote/grüne Lampe geht aus). Beim Säbel gibt es keine Spitze, hier reicht es, mit einem beliebigen Teil der Klinge die E-Weste des Gegners zu berühren. Ob man gültig treffen kann wird ebenfalls vor jedem Gefecht am Gegner ausprobiert (Florett/Säbel), beim Degen reicht hier ein Stoß neben die Fechtbahn.

Es gibt mechanische Waffen und elektrische. Mechanische sind Übungswaffen ohne Glockenstecker, um das Körperkabel einzuführen und ohne Spitzenkopf (Florett/Degen) zum runterdrücken. Selbstverständlich haben diese auch keine Nut (Rille in der Klinge) und dementsprechend keine Litze (stromführendes Kabel in der Nut).

## Gültige Trefferflächen

Degen: ganzer Körper

Florett: Rumpf (ohne Kopf, Arme, Beine)

Säbel: alles oberhalb der Gürtellinie (außer den Händen)



## Die Kleidung

Zur Fechtausrüstung gehört:

Maske: FIE Siegel 1600 N (Schüler 350 N)

Jacke: 800 N (Schüler 350-800 N)

Unterziehweste/Plastron: 800 N (für alle)

Hose: 800 N (Schüler 350-800 N)

Handschuh (nur für die Waffenhand)

Fechtstrümpfe (müssen über die Knie gehen)

Fechtschuhe (es gibt spezielle Schuhe, doch es gehen auch normale Sportschuhe)

Florett: E-Weste (E=elektro oder elektronisch leitend), welche die gültige Trefferfläche abdeckt. Ein Treffer auf dieser Weste löst die grüne/rote Trefferanzeige aus (je nachdem, auf welcher Seite man steht). Treffer außerhalb der E-Weste führen im Florett zu weißen Lampen, welche das Gefecht aber ebenfalls unterbrechen.

Säbel: E-Jacke und spezielle E-Maske. Treffer außerhalb der E-Weste führen zu keiner Anzeige und unterbrechen das Gefecht auch nicht.

Degen: hier gibt es nur gültige Treffer, die weißen Lampen kommen hier wie im Säbel nicht zum Tragen.

Auf Turnieren braucht ihr an der Bahn immer mind. 2 Waffen und 2 Kabel (eins davon tragt ihr ja bereits).

## Die Fechtbahn

Auch Planche genannt. Sie ist 14 Meter lang und 1,5-2 Meter breit. Sie hat 5 Linien.

Mittellinie: dient nur der Orientierung. Auf ihrer Höhe steht die Meldeanlage.

Startlinien: jeweils 2 Meter von der Mitte entfernt. Hier beginnt das Gefecht und wird nach jedem Punkt wieder aufgenommen.

Endlinie: jeweils 5 Meter hinter der Startlinie und demnach sieben Meter von der Mitte entfernt. Sie darf nicht mit beiden Füßen überschritten werden (ähnlich wie AUS bei Ballspielen). Der Gegner erhält einen Punkt.

Die Fechtbahn ist mit dem Melder elektrisch verbunden! Somit werden Treffer auf dem Boden gar nicht angezeigt. Damit hat der Gegner die Möglichkeit, oben einen Treffer zu setzen.



## Der Wettkampf

Es gibt **Rundengefechte und KO-Gefechte (Direktausscheidung)**. Bei den Schülern gibt es meistens nur reine Rundenturniere, ab der B-Jugend (s.u.) findet eine Mischung von beiden statt.

**Rundengefechte:** gehen bei Schülern auf 4, ab der B-Jugend auf 5 Treffer. Sie dauern max. 3 Minuten (Kampfzeit, d.h. bei jeder Unterbrechung des Kampfes wird die Uhr gestoppt) . Wer als erstes die 4 bzw. 5 gültigen und vom Kampfrichter gewerteten Treffer setzt, gewinnt. Ist die Zeit vorher abgelaufen, gewinnt der Fechter, der führt. Steht es bei Ablauf der Zeit unentschieden, so wird zuerst ein Vorteil ausgelost. Danach fechten die beiden Sportler max. eine Minute oder bis zum ersten (gezählten Punkt). Wer den setzt, gewinnt (SuddenDeath, Golden Goal). Fällt in dieser Minute kein Treffer, gewinnt der Fechter, der den Vorteil vorher gewonnen hatte, ohne aber einen Punkt zusätzlich zu erhalten (man kann also z.B. 2:2 gewinnen).

Runde bedeutet, dass man meist mit 5 bis 7 Fechtern eine Runde ficht, in der dann jeder gegen jeden ficht. Das macht dann bei 5 Fechtern  $(5 \times 4) : 2 = 10$ , bei 6 Fechtern  $(6 \times 5) : 2 = 15$  und bei 7 Fechtern  $(7 \times 6) : 2 = 21$  Gefechte hintereinander. Sie werden meist auf einer Bahn mit einem Kampfrichter durchgeführt.

Zwischen zwei Gefechten in einer Runde habt ihr das Recht auf mind. 3 Minuten Pause. Meistens ist es ohnehin mehr, denn ihr fechtet normalerweise nicht zwei Gefechte hintereinander.

**KO-Gefechte:** in der B-Jugend auf 10 Treffer (2x3 Minuten mit einer einminütigen Pause dazwischen); ab der A-Jugend gehen diese Gefechte sogar auf 15 Treffer (3x3 Minuten mit 2 einminütigen Pausen); die Senioren fechten dann wieder 10 Treffer. Nach Zeitablauf und Gleichstand wird genauso wie in den Rundengefechten verfahren (Los und eine Minute Verlängerung mit SuddenDeath Regelung). Zwischen zwei KO-Gefechten habt ihr das Recht auf 10 Minuten Pause.

**Wettkampfmodus:** bei den Schülern meistens ein reiner Rundenmodus. Fechten z.B. 18 Kinder ein Turnier, gibt es zu Beginn drei Runden a 6 Fechter. Die 12 Besten dieser Vorrunde kommen in die Zwischenrunde, die wieder aus zwei Runden a 6 Fechtern besteht. Die besten 6 kommen dann in die Finalrunde. Hier ficht auch wieder jeder gegen jeden. Ab der B-Jugend kommt nach eine Vorrunde und tlws. auch Zwischenrunde ein KO hinzu. D.h. nach den Runden gibt es noch 8/16/32 oder 64 (usw.) Fechter. Der auf Platz 1 gesetzte ficht gegen den an letzter Stelle, der an Platz 2 gesetzte gegen den Vorletzten usw. Wie kommen die Plätze zu Stande: gewertet wird in der Reihenfolge Siegindex, Trefferindex, gesetzte Treffer, Los (oder Stichkampf, wenn es sich um eine Finalrunde handelt oder zwei oder drei Fechter gleichauf auf dem letzten Aufstiegsplatz sind).

Siegindex (Index I)= Siege:Gefechte (also max. die Zahl 1)

Trefferindex (Index II)= gesetzte Treffer-erhaltene Treffer (kann auch negativ sein)



## Die Altersklassen

Wechsel der Altersklassen ist immer nach den Sommerferien. Gewertet werden Geburtsjahre, nicht das zahlenmäßige Alter. Daher sind die unten angegebenen Altersangaben nicht immer ganz richtig:

Schüler/C-Jugend: 7-10 Jahre (hier werden häufig die Jahrgänge getrennt gewertet)

B-Jugend: 11-12 Jahre (ab der B-Jugend gibt es dt. Meisterschaften, bei denen die Jahrgänge getrennt fechten)

A-Jugend: 13-16 Jahren (eine Wertung)

Junioren: 17-19 Jahre (eine Wertung)

Aktive: 20-40 Jahre (eine Wertung)

Senioren: ab 40 Jahren (alle 10 Jahre eine neue Altersklasse/Wertung)

Der jeweils älteste Jahrgang einer Altersklasse darf eine Altersklasse höher mitfechten (z.B. B-Jugend bei A-Jugend). Nur die Senioren dürfen nach "unten" bei den Aktiven starten. Für die Schüler bedeutet dies aber immer eine Anpassung der Ausrüstung nach oben.

## Das Tableau

Für einen Sieg wird ein **V** eingetragen (Victoir=Sieg), für eine Niederlage ein **D** (Defait=Niederlage). Die Begriffe stammen aus dem Französischen. Daneben wird auch immer die Anzahl der Treffer notiert, denn ich kann ja auch zu drei nach Zeitablauf gewinnen. Am Ende einer Runde müsst ihr die Eintragungen des Kampfrichters kontrollieren und abzeichnen/unterschreiben. Danach gibt es keine Veränderungen mehr. Also aufpassen!

**Wichtig!!!** Der Kampfrichter nennt den Trefferstand normalerweise von rechts nach links (z.B. es steht "2 zu 1" oder "3 zu 4"). Der erstaufgerufene Fechter steht immer rechts vom Kampfrichter. Ausnahme: einer der Fechter ist Linkshänder, der steht immer links (dann kann der Kampfrichter von beiden Fechtern den Bauch sehen und das Gefecht am besten beobachten). Sind beide Fechter Linkshänder, so steht der Erstaufgerufene wieder rechts. So muss sich der Kampfrichter nicht unbedingt eure Namen merken. Also helft ihr vor Verwechslungen, wenn ihr euch daran haltet.

## Die Regeln

Hier versuche ich mich auf das Wichtigste zu beschränken. Alle bisher genannten Dinge gehören selbstverständlich bereits zu den Regeln des Fechtens. Hier soll es nun um das gehen, dass tatsächlich auf der Fechtbahn passiert bzw. nicht passieren sollte.

Die Kommandos des Kampfrichter: Stellung-Fertig-Los - HALT

**Stellung** = Fechtstellung mit Waffe auf den Gegner gerichtet, im Florett/Säbel aber keine Linie setzen (das wäre ja schon ein Vorteil, s.u.)

**Fertig** = ist auch als Frage gemeint, keine Antwort von euch bedeutet aber auch JA

**Los** = ihr fangt an zu fechten



Dürer Fechtclub 1954 e.V.

**HALT** = ihr hört sofort auf zu fechten. Entweder ist eine Lampe am Melder angegangen (Treffer oder Defekt) oder dem Kampfrichter ist etwas aufgefallen (Regelverstoß o.ä.) oder die Fechtweise ist zu verworren. Treffer, die ihr vor Halt angesetzt habt, werden noch gewertet.

Wenn der Kampfrichter auf einen Punkt entscheidet, dann beginnt das Gefecht wieder an den Startlinien. Bei Entscheidungen ohne Punkt geht das Gefecht dort weiter, wo es unterbrochen wurde. Der Kampfrichter bestimmt, wo die Mitte zwischen den Sportlern liegt. Dabei müssen diese soweit voneinander entfernt stehen, dass sich die Klingen bei gestreckten Armen (also Klingen in Linie) nicht überschneiden. Aber denkt dran: im Florett/Säbel dürft ihr beim Kommando Stellung-Fertig-Los nicht in Linie stehen. Nach Entscheidungen, die zu keinem Punkt geführt haben, darf kein Fechter durch das hier beschriebene Aufstellen hinter die Endlinie der Bahn gedrängt werden (das gäbe einen Straftreffer). **AUSNAHME:** das Gefecht wurde unterbrochen, weil ein Fechter die Bahn seitlich verlassen hat. Zur Strafe darf sein Gegner einen Meter vorrücken und der Fechter muss den entsprechenden Abstand einnehmen. Dabei kann und darf man hinter die Endlinie gedrängt werden und erhält dann gegebenenfalls den Straftreffer.

Es gibt drei verschiedene [Strafkarten](#) im Fechten:

**Gelb** = Verwarnung (meistens kann man nur 1x pro Gefecht verwarnt werden)

**Rot** = Straftreffer (der Gegner erhält einen Punkt)

**Schwarz** = Disqualifikation (Wettkampf ist für den Sportler beendet, das erreichte Ergebnis wird gestrichen)

Gelbe und Schwarze Karten können alle Personen am Wettkampfort erhalten. Wenn Betreuer zu sehr coachen (das ist nämlich verboten) oder sich unsportlich verhalten werden sie beim ersten Verstoß mit Gelb gemahnt und beim nächsten Verstoß mit Schwarz der Halle verwiesen.

Ansonsten sind alle Verstöße im Fechten in [vier Gruppen](#) unterteilt. Wenn man Verstöße der Gruppe 1 durchführt, wird man beim Ersten mit Gelb verwarnt, bei jedem weiteren mit Rot. Bei Verstößen der Gruppe 2 erhält man sofort Rot und ebenfalls Rot für jeden weiteren Verstoß (man muss also nicht unbedingt immer zuerst eine Verwarnung/Gelb erhalten haben). In der Gruppe 3 bekommt man beim ersten Verstoß eine rote Karte, bei einem weiteren Verstoß Schwarz. Und in der Gruppe 4 bekommt man sofort Schwarz.

Hier die wichtigsten Verstöße aus den Gruppen:

1. **Gelb, Rot, Rot, Rot....**

mit defektem oder unvollständigen Material an die Bahn kommen, Körper an Körper (Florett), Widersetzlichkeit gegen den Kampfrichter (seine Entscheidungen gelten!), Zudrehen des Rückens zum Gegner, gültige Trefferfläche mit dem waffenfreien Arm verdecken, die waffenfreie Hand einsetzen (elektrisches Material darf mit dieser während des Gefechts nicht angefasst werden)



Dürener Fechtclub 1954 e.V.

## 2. Rot, Rot, Rot...

fehlende Kontrollmarken, Schlag mit der Glocke

## 3. Rot, Schwarz

absichtliche Brutalität

## 4. Schwarz

Doping, Absprachen mit dem Gegner

### Die eigentliche Fechttechnik

Zuerst lernst du die **Beinarbeit**. Dies sind Schritt vor und zurück, die Sprünge vor und zurück, die Kreuzschritte und natürlich die wichtigste Bewegung, der Ausfall. Hinzu kommen noch das Nachsetzen nach einem Ausfall, der nicht getroffen hat, evtl. der Appell und halbe Schritte, um den Gegner in die Irre zu führen. Und irgendwann lernst du den Fleche, den Sturzangriff.

Als nächstes lernst du im Florett und Degen den **geraden Stoß** und den **Umgehungsstoß**, bei dem du vor dem Treffer die gegnerische Klinge umgehst, also die Seite wechselt. Das geht tlws. oben- und tlws. untenherum.

**Die Arbeit mit der Klinge:** die Trefferfläche bei der Stoßwaffen wird durch ein gedachtes Kreuz auf der Brust in die vier **Blößen** geteilt. Diese heißen auf der Waffenarm-Seite AUSSEN und auf der Waffenfreien-Seite INNEN, und dann dementsprechend OBEN und UNTEN. Ich nenne sie auch gerne Schulter (oben/außen), Brust (oben/innen), Flanke (unten/außen) und Bauch (unten/innen).

Vor jeder Blöße gibt es nun eine Handposition oder auch Einladung genannt:

Schulter = Sixt (6)  
Brust = Quart (4)  
Flanke = Octav (8)  
Bauch = Septim (7)

In der ursprünglichen Fechtkunst gibt es 8 solcher Handpositionen, von denen noch die Quint (5) und Terz (3) im Säbel verwendet werden sowie die Prim (1) bei fortgeschrittenen Florett- und Degenfechtern. Nur die Second (2) wird also so gut wie gar nicht mehr verwendet.

Die Bewegungen zwischen diesen genannten Positionen bilden unsere Verteidigungsbewegungen mit der Klinge, die wir PARADEN nennen. Bei den vier wichtigsten Handpositionen von oben ergeben sich demnach 4x4 Paradén, also 16. Benannt werden diese nach der Bewegung der Spitze beim Wechsel und der Endposition der Bewegung.

**Kreisparaden:** enden in der Position, in der sie begonnen wurden (wichtigste: Kreis Sixt)



Dürer Fencing Club 1854 e.V.

**Horizontalparaden:** Wechsel oben-oben bzw. unten-unten (wichtigste ist die horizontale Quart oder meist vereinfacht nur Quart genannt)

**Halbkreisparaden:** Wechsel von oben nach unten, wobei man außen (oder eher selten innen) bleibt (wichtigste Halbkreisparaden sind HK-Oktave und HK-Sixt)

**Diagonalparaden:** Wechsel von Sixt zur Septime und umgekehrt oder Quart und Octav und umgekehrt (werden selten verwendet)

Neben den hier beschriebenen Klingeparaden gibt es noch die **Körperparaden**, also das Ausweichen vor dem Treffer. Die findet meist mit einer Rückwärtsbewegung statt (aber nicht das Bahrende überschreiten). Klinge- und Körperparaden werden meist kombiniert durchgeführt (Parade mit Schritt zurück).

### Angriffe

Werden unterschieden in einfache (eine Beinbewegung) und zusammengesetzten (mehr als eine Beinbewegung, z.B. Schritt vor-Ausfall). Hinzu kommt noch die wichtigere Unterscheidung zw. freien Angriffen und Klingenangriffen.

Das Reglement beschreibt einen Angriff so: Klinge in Linie, gültige Trefferfläche bedrohen, Ausfall oder Fleche.

### Freie Angriffsarten:

- gerader Stoß
- Umgehungsstoß
- Fint-Umgehungsstoß (du täuschst einen geraden Stoß vor, zwingst den Gegner zu einer Parade, die du umgehst und ihn auf der anderen Seite seiner Klinge triffst)
- Doppel-Fint-Umgehungsstoß
- Angriffe mit Coupe: dabei umgeht man die gegnerische Klinge um deren Spitze herum, nimmt als seine eigene Waffe weit nach hinten. Dies ist nur etwas für Fortgeschrittene.

### Klingenangriffe:

- Bindungsstoß (leichte Berührung der gegnerischen Klinge vor der Armstreckung)
- Gleitstoß/Filo (die Klingen haben bis zum Aufsetzen der Spitze auf der Trefferfläche Kontakt miteinander)
- Schlag-Stoß (Batutta): mit einer kurzen kräftigen Bewegung öffnest du dir eine Blöße beim Gegner

Die Aktionen lassen sich dann fast beliebig miteinander kombinieren: auf einen Schlag-Stoß folgt häufig ein Umgehungsstoß, weil sich der Gegner wehren wird (eine Parade versucht), auf der anderen Seite der gegnerischen Klinge kann ich dann noch eine Finte ansetzen, die 2. Parade meines Gegners erneut umgehen und treffen. Dieser Angriff wäre aber immer noch ein Klingenangriff, weil ich mit der Batutta begonnen habe. Schwierig ist bei solchen Aktionen die Koordination zwischen dem Waffenarm und den Beinen, denn ich darf weder zu weit weg sein vom Gegner noch zu nah dran. Aber das lernt ihr im Training bei Übungen und Lektionen (der Einzelarbeit mit einem Trainer).





Dürer Fechtclub 1954 e.V.

Die **Mensur** ist der Abstand zwischen den beiden Fechtern: sie kann weit sein, wenn man zwei Beinbewegungen braucht, um an den Gegner heranzukommen, mittel, wenn man das mit einer Beinbewegung schafft und eng (oder auch kritisch genannt), wenn man den Gegner nur durch die bloße Streckung des Armes treffen kann.

### Treffervorrecht (Florett und Säbel)

Es kann bei diesen beiden Waffen immer nur der Fechter einen Punkt erhalten, der den letzten gültigen Angriff gemacht hat und dabei getroffen hat (Angriff s.o.). Ein Fechter kann einen Angriff abwehren, indem er ihn vollständig ausweicht oder ihn mit einer Klingeparade abwehrt. Dann hat dieser Fechter das Recht auf einen Antwortangriff, die Riposte, die nun wiederum Treffervorrecht hat. Ist eine Riposte verzögert, hat der Fechter, der zuerst angegriffen hat, das Recht, eine Rimesse zu fechten, also seinen bereits parierten Angriff fortzusetzen. Natürlich kann man auch die Riposte parieren, dann nennt man das Konterparade und Konterriposte. Riposten sind demnach meist eine Art Klingenangriff und können als gerader/direkter Stoß, Umgehungs/indirekter-Stoß oder auch als Finte oder Gleitstoß gefochten werden.

Neben dem Angriff und der Verteidigung gibt es noch die Zwischenaktionen oder auch Gegenangriffe. Hierfür benötigt man den Begriff des Fechttempos. Dies ist die Zeit, die man für eine Fechtbewegung benötigt (Streckung des Arms, Schritt vor etc.). Wenn ein Fechter A mit Schritt vor Ausfall angreift und sein Gegner B ihn trifft, bevor Fechter A mit der letzten Bewegung, dem Ausfall, begonnen hat, geht das Treffervorrecht auf Fechter B über (gültiger Zwischenstoß mit einem Fechttempo vorher).

**Cavation in Tempo (Umgehung):** greift Fechter A mit Klingenangriff an und findet die gegnerische Klinge nicht, weil Fechter B die Eisennahme umgeht, so geht das Treffervorrecht auf Fechter B über.

### **Wichtig:**

1. trifft ein Angriff mit Treffervorrecht nur ungültig (Florett, weiße Lampe) und der Gegner gültig (rote oder grüne Lampe) mit, so ist der Angriff ungültig und es gibt keinen Punkt.
2. trifft ein Fechter mit Treffervorrecht gar nicht und sein Gegner aber schon, so bekommt dieser auch einen Punkt.
3. wird ein Treffer zusammen mit einem eigenen Verstoß begangen, so wird dieser nicht gezählt. So zählen Treffer nicht, wenn du vor dem Ansetzen des Stoßes mit einem Fuß neben die Bahn trittst. Ausnahme: bei Parade-Riposte darfst du auch neben der Bahn stehen.



## Die wichtigsten Begriffe

Die meisten habe wir bereits erklärt.

Parade Riposte  
Rimesse  
Treffervorrecht  
Fechttempo  
Cavation  
Filo  
Batutta  
Coupe

## Die Verbände

FIE = Federation d'escrime (Weltdachverband, Bestimmt die Regeln)  
DFB = Deutscher Fechterbund (veranstaltet die Deutschen Meisterschaften)  
RFeB = Rheinischer Fechterbund (veranstaltet die rheinischen Meisterschaften)

## Ein Turnier

Du hast Deine TRP bestanden und kannst nun endlich auf Wettkämpfe fahren. Wie geht das? Für Turniere gibt es Ausschreibungen, das sind Zettel, auf denen Termin, Ort, Waffe, Altersklassen und der Zeitplan festgehalten sind. Diese findest du im Internet oder bekommst sie von deinem Trainer. Für jedes Turnier gibt es einen Meldeschluss, bis zu dem du dich angemeldet haben musst. Außerdem kostet die Teilnahme an einem Turnier Geld. Manchmal muss man das vorher überweisen oder mit einem Scheck schicken, manchmal kann man es aber auch bar vor Ort zahlen. Dies steht ebenfalls auf der Ausschreibung. Für Deinen Wettkampf gibt es einen Aufruf. Dies ist die Uhrzeit, zu der du in der Halle sein musst, sprich: du musst Deinen Pass bei der Turnierleitung, dem Technischen Direktorium (TD) abgegeben haben. Bist du zu dieser Uhrzeit nicht da, wird dein Name genannt (meist über Lautsprecher), dann wird eine Minute gewartet, dann kommt der 2. Aufruf, nach einer Minute der 3. Aufruf. Bist du dann nach einer Minute immer noch nicht da, kannst du nicht mehr am Turnier teilnehmen. Das Startgeld ist dann aber trotzdem weg.

Was braucht man alles für die Turnierteilnahme? Neben deiner Ausrüstung Deinen Fechtpass, wenn du unter 18. Jahren alt bist ein ärztliches Gesundheitszeugnis, welches nicht älter als 395 Tage sein darf, und die jährliche Fechtpassverlängerung des DFB. Diese ist ein Aufkleber im Fechtpass, der 13,70 € kostet und jeweils am Anfang des Jahres über den Verein bezogen wird.

Wenn du dich angemeldet hast, musst du noch Deine Maske und E-Weste prüfen lassen. Der Turnierausrichter macht auf beiden ein Zeichen, welches vom Kampfrichter vor jedem Gefecht überprüft werden sollte. Nun ziehst du dich um und wärmst dich auf. Dazu zählen Laufübungen, Dehnübungen, Beinarbeit und evtl. eine Probegefecht mit Vereinskameraden. Kraftübungen wie Liegestütz und Sit-ups für den Bauch sind hier unangebracht. Dann wartest du, bis du über die Lautsprecher zu einer Bahn gerufen wirst, die nummeriert sind. Dort wartet eine Kampfrichter auf Dich, bei dem du dich meldest. Bis die Runde zu Ende ist, darfst du dich nicht zu weit von der Bahn entfernen, daher habe etwas zu trinken und deine Ersatzsachen dabei. Denn auch hier gilt die Regel mit den Aufrufen. Hast du alle



Dürer-Fechtclub 1954 e.V.

Gefechte absolviert, musst du deine Ergebnis auf dem Tableau kontrollieren und unterschreiben. Sollte der Kampfrichter sich verschrieben haben, korrigiere ihn jetzt. Er muss dafür sorgen, dass die Ergebnisse richtig eingetragen sind.

Die Ergebnisse der Runden werden bei den meisten Turnieren dann noch einmal ausgehängen, hier habt ihr auch noch einmal die Möglichkeit, Einspruch zu erheben, falls sich doch noch ein Fehler eingeschlichen haben sollte. Kurze Zeit darauf wird die Liste mit den Auf- und Absteigern ausgehängen, auf der ihr sehen könnt, ob ihr in die Zwischenrunde oder das KO gekommen seid. Wenn ja, macht ihr nun eine kurze Pause, trinkt und esst ein wenig, legt die Füße hoch (auf eine Bank). Wenn ihr sehr geschwitzt habt, zieht die E-Weste, Fechtjacke und das Plastron aus, wechselt das T-Shirt und zieht ein Sweat-Shirt an. Ihr müsst euch aber auch rechtzeitig wieder anziehen und erneut leicht warm machen. Grundregel: nach 20 Minuten Pause ist ein erneutes Warmmachen nötig!

### [Typische Fragen aus der TRP](#)

Nenne die Waffen des Fechtsports

Welche Waffen sind Stoßwaffen?

Welche Waffen werden mit Treffervorrecht gefochten?

Was ist ein Angriff?

Nenne verschiedene Paraden

Wofür stehen die Abkürzungen TD, FIE, DFB und RFeB?

Nenne die Altersklassen im Fechtsport

Wer ficht mit Miniwaffen?

Nenne den Unterschied zwischen mechanischen und elektrischen Waffen

Wie hoch ist der Spitzendruck bei Florett, Degen und Säbel?

Was wird vor einem Turnier getestet?

Was kontrolliert der Kampfrichter an der Bahn?

Was brauchst du alles für ein Turnier?

Was gehört zu Fechtausrüstung? Wie hoch müssen die Widerstände auf der Fechtkleidung sein? Wo findet man das?

Nennen verschiedene Angriffe im Fechtsport

Was ist ein Fechttempo?

Wann hat ein Zwischenstoß Treffervorrecht?



Dürer Fencing Club 1854 e.V.

Explain the structure of the fencing piste

What penalties are there in fencing, what do they mean?

List violations from the four groups of the penalty catalogue

Describe the different target areas

How long do the different bouts last?

What happens when time runs out? What happens when time runs out and the score is tied? What happens in foil fencing when the score is 4:4 (3:3 for students or in KO bouts for 9:9/B-Jugend or 14:14/ab A-Jugend) with double hits? What happens in foil fencing in the extra minute with double hits?