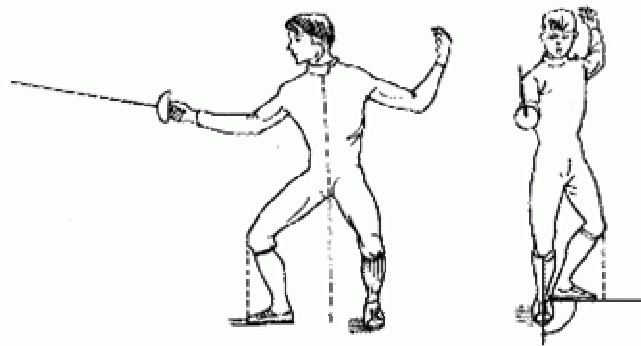


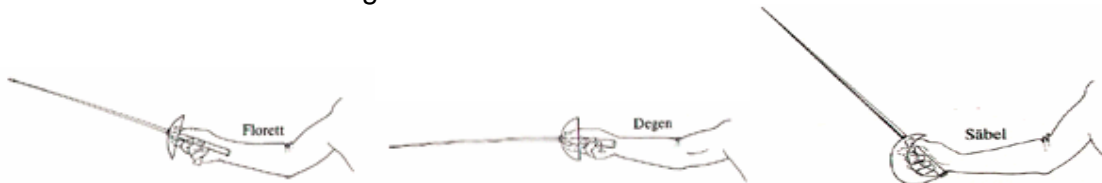
Wir haben nun einiges über die Waffen, die Bekleidung, zur Geschichte des Fechtens, über die Voraussetzungen und die Organisation und den Ablauf eines Gefechtes und die Regeln gehört. Nun stellen wir das eigentliche Fechten vor, um diesen Sport dann mit Spaß und Erfolg auch richtig durchführen zu können.

1. Fechtstellung, Waffenhaltung und Bewegungen mit der Waffe

Zum Fechten stellen wir uns in **Fechtstellung** auf. Beachte den Schwerpunkt des Körpers, den Abstand und Stellung der Füße, sowie die Stellung vom Knie über der Fußspitze. Die Haltung in Fechtstellung sollte entspannt und locker sein.



Und so werden die Waffen gehalten



Beim Fechten sind neben Aktionen mit den Armen die **Beinbewegungen** wichtig. Es gehört unter dem Begriff **Beinarbeit** zur Grundschule im Fechten. Je besser diese Beinarbeit beherrscht wird, um so sicherer gelingen automatisch im Gefecht die Aktionen und man kann sich auf die Taktik konzentrieren.

Mit den Beinen sind folgende **einfache Bewegungen** im Gefecht nötig

- Schritt vor und zurück
- Sprung vor und zurück
- Ausfall und die Rückkehr in die Fechtstellung

Zusammengesetzte Beinbewegungen sind

- Schritt vor Ausfall, auch **Patinando (ital.)** genannt
- Sprung vor Ausfall, auch **Ballestra (ital.)** genannt.
- Nachsetzen Ausfall, auch **Radoppio (ital.)** genannt.

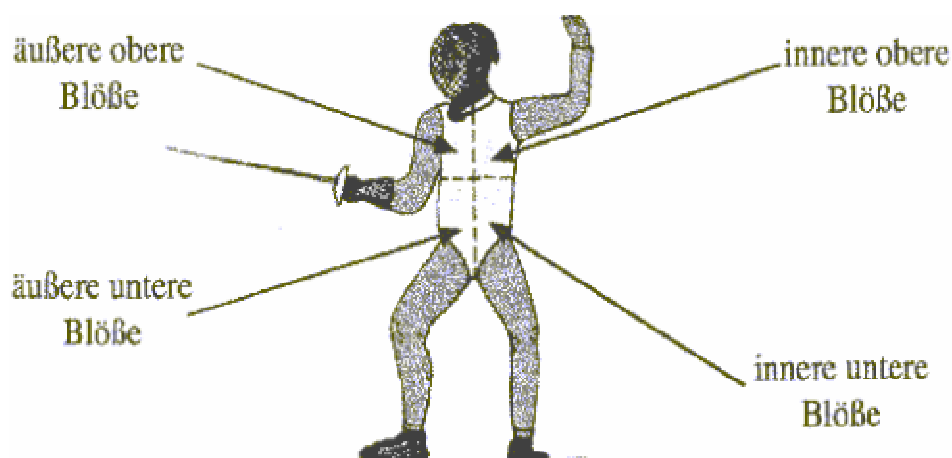
Es gibt dann noch den **Kreuzschritt vor und zurück**, sowie den **Sturzangriff (Flèche, franz.)**. Beide sind beim Säbelfechten nicht zulässig.



2. Die Blößen

Am Beispiel Florettfechten wollen wir die Blößen erklären. Es sind die gültigen Trefferflächen, die ein Gegner treffen kann. Zur Vereinfachung teilen wir diese Fläche durch 2 Linien in **4 Blößen**

- die obere
- die untere
- die innere
- die äußere, auf der Seite des Waffenarmes



Je nach eigener **Einladung** wird der Gegner „eingeladen“, auch verleitet seinen Angriff auf eine der 4 Blößen zu richten.

3. Die Einladungen

Je nachdem, welche **Auslage (gemeint ist die Lage der Klinge)** eingenommen wird, ist ein Teil der Trefferfläche/Blöße ungedeckt, also der Gegner eingeladen, hier treffen zu können. (Die gleichen Bezeichnungen finden sich bei Paraden wieder!)

Zweck dieser Einladung ist es, den dadurch **herausgeforderten Angriff** mit einer **Parade-Riposte** abzuwehren und dann selbst den Gegner zu treffen.

Die möglichen **Einladungen** werden wie die **Paraden bezeichnet**.

Die 4 wichtigsten sind

-Quart-Einladung und Sixt-Einladung

-Oktav-Einladung und Quint-Einladung





Quart-Einladung



Sixt-Einladung



Oktav-Einladung



Quint-Einladung

Es gibt noch weitere Einladungen:

- die Prim-Einladung
- die Terz-Einladung
- die Sekond-Einladung
- die Septim-Einladung

4. Die Mensur

Als **Mensur** bezeichnen wir den **Abstand der Gegner** zueinander und unterscheiden:

- die **enge** Mensur
- die **mittlere** Mensur
- die **weite** Mensur

In der **engen Mensur** kann man den Gegner durch **Strecken den Armes** treffen.

In der **mittleren Mensur** treffen wir nur mit **Strecken des Armes und Ausfall** oder **Schritt vor**.

Bei der **weiten Mensur** treffen wir nur mit **Strecken des Armes und Schritt vor-Ausfall** oder **Sprung vor Ausfall (Ballestra)**, evtl. auch mit **Nachsetzen –Ausfall**.

5. Die Fechtaktionen

Fechten ist ein Zweikampf. Im Gefecht unterscheiden wir Fechtaktionen mit 3 taktischen Verhaltensweisen.

- **Angriff**
- **Parade-Riposte (Verteidigung und Gegenangriff)**
- **Tempoaktionen/Gegenangriffe**

5. Der Angriff

Der Angriff ist eine **ununterbrochen durchgeführte Vorwärtsbewegung des Arms** mit dem Ziel, den Gegner zu treffen. Nach den Fechtregeln wird ein Angriff eingeleitet, wenn **der bewaffnete Arm gestreckt** und die **gegnerische Trefffläche durch die Spitze der Waffe bedroht** wird



Wir unterscheiden dabei 2 Arten von Angriffen

Die Freien Angriffe

- | | |
|---------------------|--|
| Gerader Stoß | Vorwärtsbewegung der Klinge durch Armstrecken (mit Schritt vor, Ausfall , Schritt vor Ausfall usw.) |
| Umgehungstoß | Vorwärtsbewegung der Klinge, wie beim geraden Stoß, wobei die Spitze eine schraubenähnliche Bewegung um die gegnerische Waffe macht (Auch Cavation-Stoß genannt) |
| Coupé-Stoß | Hier umgeht man die gegnerische Klinge um die Spitze herum. Die eigene Spitze bewegt sich dabei zuerst nach hinten und sofort wieder nach vorne über die Spitze des Gegners. (Wurfstoß) |

Klingenangriffe

- | | |
|---------------------|---|
| Bindung-Stoß | Ein Stoß, bei dem zuerst die gegnerische Klinge zur Seite gedrückt (möglichst mit der eigenen Klingensärke Druck auf die Klingenschwäche des Gegners ausüben) und kurz vor dem Endstoß der Klingenkontakt gelöst wird. |
| Filo-Stoß | Auch ein Bindungs-Stoß, aber mit Klingenkontakt bis zum Endstoß (Auch Gleit-Stoß genannt) |
| Battuta-Stoß | Hier wird vor dem Stoß die gegnerische Klinge weggeschlagen |

Treffervorrecht

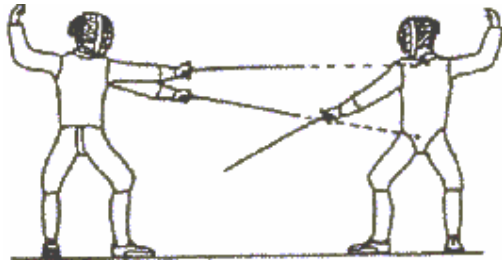
Grundsätzlich gilt, dass jeder korrekt durchgeführte Angriff (mit unmittelbarer Bedrohung der Trefferfläche) zu einem Treffer führen kann. Befindet sich die **Gegner-Klinge aber in Linie**, bedroht sie irgendeine Stelle der eigenen gültigen Trefferfläche, **so muss sie erst beseitigt werden**, um den korrekten Angriff durchführen zu können.

Beim Degenfechten gibt es kein Treffervorrecht. Hier können beide Gegner gleichzeitig treffen.

Klinge in Linie

Eine Klinge befindet sich in **Linie**, wenn **die Spitze der Waffe bei gestreckten Arm auf die gültige gegnerische Trefferfläche gerichtet ist.**





Klinge in Linie

Es gibt die **obere Linie** (Spitze auf obere Blöße gerichtet) und eine **untere Linie** (Spitze auf die untere Blöße gerichtet)

6. Die Paraden

Mit einer Parade wird eine unmittelbare Bedrohung des Gegners (Angriff) abgewehrt. Dies kann man erreichen, indem man dem Angriff entweder mit Sprung/Schritt zurück ausweicht, oder indem man die gegnerische Klinge mit der eigenen Klinge beseitigt.

Wir unterscheiden also

Körperparaden

- durch Schritt zurück, Sprung zurück oder
- Ausweichen zur Seite

Klingenparaden

Hier sind für uns hauptsächlich

Quart und **Sixt**
Quint und **Oktav**

Die Position der Klingen liegen hier genau wie die Einladungen (siehe oben). Weiter unterscheiden wir

Einfache Paraden

Sie führen z.B. einfach aus der **Sixt-Einladung** zur **Quart** oder umgekehrt, dann auch von einer **Oktav-Einladung** zur **Quint** oder umgekehrt.

Es gibt noch weitere Paraden. Hier sind diese erst einmal von Bedeutung.

Kreisparaden

Hierbei beschreibt die **eigene Klinge einen Kreis** um **die angreifende Klinge**, bis sie wieder in der Ausgangsposition ist. Also z.B. von **Sixt-Einladung** wieder in **Sixt** und ähnlich von **Quart** in **Quart**



Paraden (Forts.)

Halbkreisparaden

Hier macht die **Abwehrbewegung der Klinge einen halbkreisförmigen Bogen**, z.B. aus einer **Oktav-Einladung in die Sixt**, auch aus einer Quint-Einladung in Quart.

Gegenhalbkreisparaden

Hier macht die Klinge eine halbkreisförmige Abwehrbewegung von einer **Quart-Einladung in die Oktav**.

Riposte

Nach einer erfolgreichen Parade kann sofort die **Riposte**, der sofortige Stoß nach der geglückten Parade, folgen. Das Reglement gibt dem Verteidiger nach der Parade das Treffervorrecht.

Wird eine Riposte wieder vom Angreifer pariert (durch eine Konter-Parade), dann nennt man den Stoß eine Konter-Riposte (Gegen-Riposte)

Tempoaktion

In den Angriff kann man einen **Gegenangriff** starten. Man nennt dies eine **Tempoaktion**

Dies kann bei einem nicht energischen, langsamen Angriff, auch einem zusammengesetzten Angriff (mit Schritt vor- Ausfall) machen.

Wir unterscheiden hier

- _Tempostoß ohne Klängenberührung
- Tempostoß mit Klängenberührung (Opposition)

Weitere wichtige Angriffsformen

Die Finte

Sie ist ein **Scheinangriff**, der den Gegner zu einer **Parade verleiten** soll, die man **umgeht**, um dann die **freiwerdende Blöße beim Gegner zu treffen**. Der Scheinangriff muss möglichst echt den Gegner bedrohen, damit er auch wirklich die Parade macht. Wird die Finte **ohne Klängenberührung** gemacht, so nennen wir sie eine **freie Finte**. Finten sind sehr gute taktische Mittel beim Fechten

Die Rimesse

Wird bei einem eigenen **Angriff der Stoß pariert**, der **Gegner ripostiert nicht** oder nur **verzögert**, dann kann eine **Rimesse** = der **sofortige Nachstoß auf die Trefferfläche beim Gegner** gemacht werden. Dies gilt auch bei Riposten.

Eine Rimesse ist nur dann gültig, wenn der Gegner sein Angriffsvorrecht nicht nutzt.



Fechtaktionen-Übersicht

