

Zulassungsbestimmungen

Wir haben gesehen, dass beim Fechten viel Wert auf die **Sicherheit der Sportler** gelegt wird. Es sind bei einem Wettkampf, einem Turnier bestimmte Voraussetzungen zu erfüllen. Neben den genannten **Sicherheitsbestimmungen der Ausrüstung** gehört für den Teilnehmer auch eine erfolgreiche **Turnier-Reifeprüfung** dazu.

Die Turnier-Reifeprüfung wird in dem **Fechterpass** vermerkt, **der bei bestandener Prüfung ausgehändigt wird**. In ihm werden alle Turnier-Ergebnisse, Qualifikationen (Kampfrichter usw.) der Fechterin/ des Fechters vermerkt.

In dem Fechterpass wird die **Gültigkeit** mit einer **aktuellen Jahresmarke** bestätigt. Diese Verlängerungsmarke wird vom DFB herausgegeben und wird über den Verein bezogen. **Die Gültigkeit beträgt ein Jahr**.

Nach der Sportordnung des Deutschen Fechterbundes (DFB) sind alle Fechter/innen der A-/B-Jugend, der Junioren, der Aktiven und der Senioren verpflichtet, diese Verlängerungsmarke jährlich zu erwerben.

Ein gültiger Fechterpass muss bei allen offiziellen Turnieren (Meisterschaften und anderen Turnieren) vorgelegt werden.

Fechter/innen unter 18 Jahre müssen vor Turnierbeginn ein **ärztliches Attest** vorlegen. Es darf **nicht älter als 1 Jahr** (365 Tage!) sein.
Wer dieses Attest nicht vorlegt kann nicht starten.

Der Wettkampf

Grundlegende Bestimmungen

Damit ein Gefecht, ein ganzes Turnier fair und sportlich ablaufen kann, müssen die Bedingungen für alle Fechter und Fechterinnen gleich sein. Es müssen für alle die gleichen Regeln gelten. Technische Bedingungen dürfen niemanden bevorzugen oder benachteiligen. Alle Fechter müssen sich auch an grundlegende Fechtregeln halten, damit jedes Gefecht ein formgerechter, fairer Kampf wird.

Das FIE-Reglement enthält alle Regeln und Bestimmungen in 3 Abschnitten

1. Allgemeine und gemeinsame Regeln für alle Waffen
2. Regeln der Organisation
3. Waffen und Ausrüstung der Fechter.

Vom **Deutschen Fechterbund** ist noch gültig die

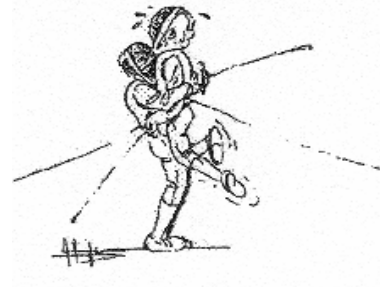
1. Sportordnung
2. Kampfrichterordnung

Unfaire, unsportliche Verhaltensweisen sind verboten. Sie können bis zum Ausschluss vom Wettbewerb führen. In der Regel gibt es zuerst eine Verwarnung (Gelbe Karte), bei einer weiteren Verwarnung (Rote Karte) einen Straftreffer



Beispiele

Absichtliches Herbeiführen von Körperberührungen, z.B. ein Sturzangriff der mit heftigem Aufprall auf den Gegner endet



Racheakt, brutale Hiebe und Stöße



Unfaire, unkorrekte Fechtweise z.B. Ablenkungsversuche



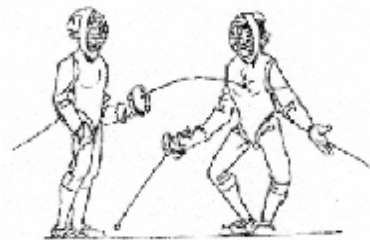
Berühren der Metallweste mit der eigenen Waffe, gilt für Florett und Säbel.



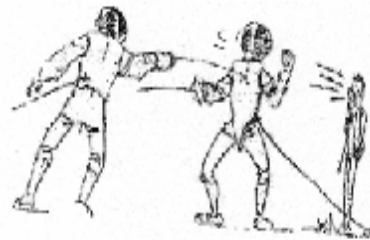
Unterbrechung des Gefechtes wegen einer vorgetäuschten Verletzung



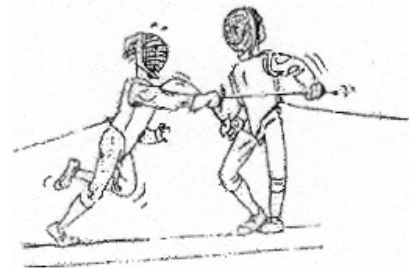
Begünstigung des Gegners



Störung des Gefechtes durch einen anderen Fechter



Benutzen des freien Armes, der freien Hand zum Ablenken oder Festhalten der gegnerischen Waffe. Auch Verdecken der gültigen Trefferfläche mit der freien Hand wird bestraft.



Weiter auch verworrene Fechtweise, Sturz auf den Boden und im Fallen gesetzte Treffer. (Das FIE Reglement führt noch weitere Punkte auf)

Beim Florettfechten ist es verboten, während des Kampfes die Schulter des unbewaffneten Armes **vor** die Schulter des bewaffneten Armes zu bringen.

Zu Beginn eines Gefechtes müssen mindestens **zwei intakte Waffen** sowie ein **Körperkabel** auf die Fechtbahn mitgebracht werden. (Eine Reservewaffe)
Ein Körperkabel muss am Körper getragen werden, ein zweites an der Bahn liegen. Am Glockenstecker oder am Ende des Körperkabels muss eine Haltevorrichtung sein. Ihr Fehlen wird als Materialfehler gewertet (Gelbe Karte)



Antreten zum Gefecht mit **fehlerhaftem Material** hat eine einfache Verwarnung (Gelbe Karte) durch den Obmann /Kampfrichter zur Folge.

Fehlerhaftes Material = einfache Verwarnung = Gelbe Karte

Tritt im gleichen Gefecht ein weiterer Materialfehler auf, so erhält der Fechter einen Straftreffer.

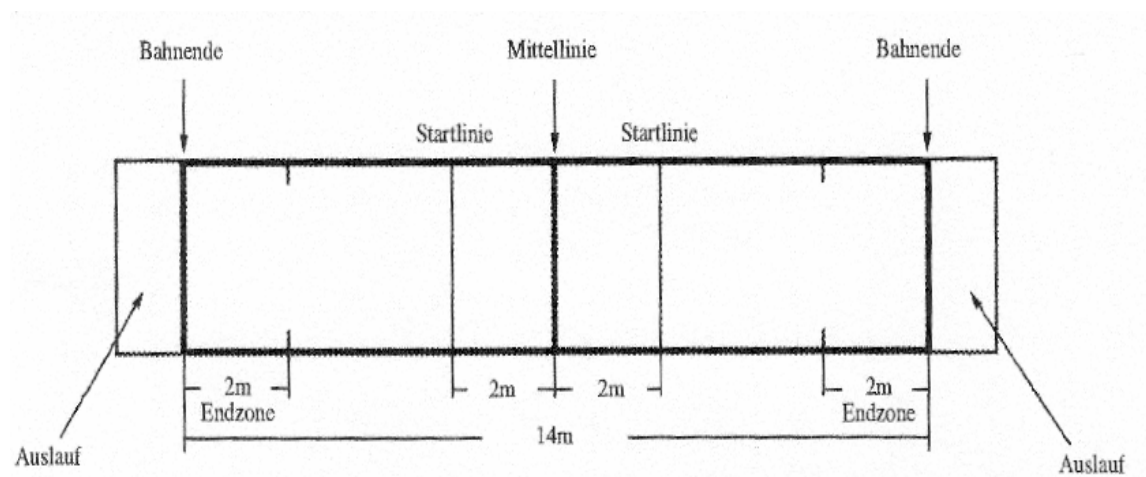
Wiederholung im gleichen Gefecht = Rote Karte =Straftreffer

Für jede weitere Verwarnung erhält der Fechter sofort die rote Karte.
Bei besonders schweren Vergehen, zb. Manipulation an Waffen, Doping, ist die <
schwarze Karte= Ausschluss vom Turnier vorgesehen.

Die Wettkampfbahn

Der für eine Wettkampf bestimmte Teil des Fechtbodens heißt **Fechtbahn**.

Sie ist 14 m lang und 1,5 – 2 m breit.



Die Fechtbahn ist mit verschiedene **Markierungslinien** versehen.

- Länge der Bahn 14 m**
- Unterteilt durch die **Mittellinie**, 7 m nach rechts und links
- Startlinien**, 2 m von der Mittellinie entfernt, rechts und links
- Warnstriche** für die letzten 2 m der Wettkampfbahn,
(2 m vor dem Ende der Bahn)
- Durchgezogene **Linie am Ende der Bahn**,
(Ende der Wettkampfbahn)

Wenn ein Fechter das markierte **Bahnende mit beiden Füßen überschreitet**, dann erhält er einen **Straftreffer**.

Verlässt er **unabsichtlich mit einem Fuß die Bahn seitlich**, wie der **Gegner um 1 m vorgestellt**, der zu bestrafende Fechter muss entsprechend zurückweichen. Dies kann dazu führen, dass in dieser Situation vom zurückweichenden Fechter das Bahnende überschritten wird. Dies führt zu einem Straftreffer

Diese Regelung gilt für alle 3 Waffen.

Verlässt ein Fechter mit **einem Fuß absichtlich die Bahn seitlich, um einem Treffer zu entgehen**, so gibt es eine (für das Gefecht laufend wirksam bleibende) Verwarnung. Bei **Wiederholung im laufenden Gefecht** erhält er einen **Straftreffer**. Außerdem wird (wie beim unabsichtlichen Verlassen der Bahn) der Gegner 1 m nach vorn gesetzt.

Die Fechter sollen sich in der Mitte der Bahn bewegen, nicht am linken oder rechten Rand der Bahn.

Der Obmann/Kampfrichter kann **absichtliches Schleifen der Klinge auf dem Boden** der Bahn oder einen **absichtlichen Stoß auf den Boden bestrafen**.

Das Gefecht

Wir haben zuerst die grundsätzlichen Dinge über Wettkampfbestimmungen besprochen, die einen sportlich fairen Ablauf eines Gefechtes sichern sollen.

Wir wollen uns jetzt mit dem Gefecht direkt befassen.

Jetzt geht es darum, **wie sich die Fechter auf der Bahn aufstellen**, wo ein Treffer beim Gegner gesetzt werden kann (**Trefferflächen**), welche **Aufgabe der Obmann/Kampfrichter** hat, wie **lange ein Gefecht dauert** und **wie viele Treffer** gesetzt werden müssen.

Der Obmann hat eine ganz wichtige Rolle. Er leitet das Gefecht, entscheidet **allein** über Treffer, Regelverstöße und verhängt die entsprechenden Strafen. Er kann höflich gebeten werden, seine Entscheidungen zu begründen.

Unter bestimmten Bedingungen sind Einsprüche nur bei der Turnierleitung möglich.

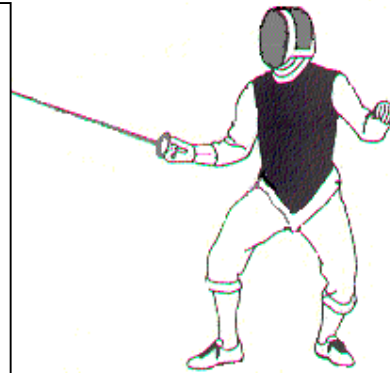


Die Trefferflächen

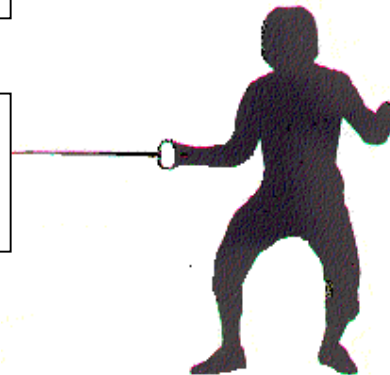
Bei den 3 Waffen gibt es unterschiedliche Trefferflächen.

Florett

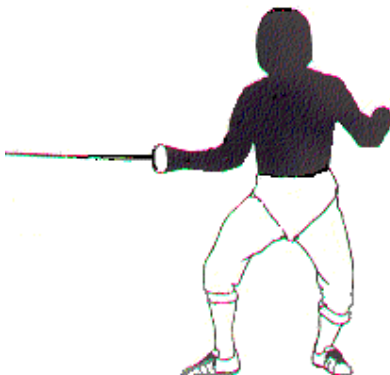
Beim Florett zählen nur die Treffer auf die gültige Trefferfläche. Kopf/Maske und Glieder gehören nicht dazu. Die **elektrisch leitende Weste** zeigt die Treffer an. Auch der Rücken ist Trefferfläche. Der Maskenlatz ist keine gültige Trefferfläche **Jeder Treffer, ob auf gültige oder ungültige Fläche, unterbricht das Gefecht** Stöße, die auf einer an sich nicht gültigen Fläche aufkommen, werden als gültig gezählt, wenn durch etwaige Körperbewegungen eine nicht gültige Trefferfläche durch eine gültige ersetzt wird, z. B. freien Arm vor die Brust halten! Ein solcher Treffer wird gezählt.



Beim Degen ist der **ganze Körper gültige Trefferfläche**. Auch Füße und Kopf können getroffen werden



Beim Säbelfechten ist die gültige Trefferfläche der **gesamte Oberkörper oberhalb der Gürtellinie einschließlich Kopf und Arme**.



Aufstellung der Fechter

Der **zuerst aufgerufene Fechter** stellt sich **rechts** vom Obmann auf.

Bei Gefechten zwischen Links- und Rechtsfechtern gilt eine Ausnahme.

Wenn die zuerst aufgerufene Person ein Linkshänder ist, stellt sie sich **links** vom Obmann auf. (Grund: Bessere Sicht für den Obmann)

Um mögliche falsche Eintragungen des Ergebnisses in das Tableau zu vermeiden sollte der Obmann immer vorher auf die Umstellung aufmerksam gemacht werden.

Zu Beginn eines Gefechtes gehen die Fechter in **Fechtstellung**.

Die Spitze der Waffe darf den Boden nicht berühren.

Das Kampfgericht

Die Gefechte werden durch einen Obmann/Kampfrichter geleitet.

Ihm werden Treffer durch den Elektromelder angezeigt.

Dieser Elektromelder zeigt:

Beim Florett:	Mit farbigen Lampen (Rot/Grün) die gültigen Treffer , mit weißen Lampen die ungültigen Treffer
Beim Degen und Säbel	Nur mit farbigen Lampen (Rot/Grün) die gültigen Treffer.

Beispiel Florett:

Leuchtet allein eine farbige Lampe auf der Seite des angreifenden Fechters, so hat er einen gültigen Treffer beim Gegner gesetzt.

Leuchtet hingegen die weiße Lampe auf seiner Seite, dann war es ein ungültiger Treffer.

Leuchten die weiße und die rote Lampe, dann war in jedem Fall der Angriff ungültig und dieser unterbricht die Aktion.

Früher wurden die Gefechte ohne elektrische Anzeigen geführt. Ein Kampfgericht mit einem Obmann und 4 Kampfrichtern leitete das Gefecht. Bei Entscheidungen, die vom Obmann erklärt wurden, fielen Entscheidungen durch Abstimmung.

Der Obmann hatte 1,5 Stimmen, die Kampfrichter 1 Stimme. Dies kommt heute nur vereinzelt noch vor.

Der Obmann wird heute zuweilen von Seitenrichtern assistiert. Sie zeigen dem Obmann das Parieren mit der freien Hand, auch das Bedecken der gültigen Trefferfläche mit der freien Hand an.

Das Tableau

Ergebnisse der Gefechte in den Rundenkämpfen werden in ein Tableau eingetragen. Einem siegreichen Fechter wird ein V = Victoire oder S = Sieg und die gesetzte Trefferzahl eingetragen. Für den Verlierer wird ein D = Defait= Niederlage oder auch N = Niederlage und die von ihm gesetzte Trefferzahl eingetragen. In diesem Tableau wird auch die Platzierung für den weiteren Verlauf im Wettkampf berechnet.



Wettkampf

8

Hier ist ein Beispiel für ein fertig ausgefülltes Tableau einer Runde mit 5 Fechttern. Laßt es euch vom Trainer erklären.

Nr.	Name		1	2	3	4	5	S	G	geg. .Tr	erh.Tr	Index	Treffe r +/-	Platz
73	Jansen	1	■	V5	D4	V5	V5	3	4	19	9	0.75	+10	1
75	Ackermann	2	D2	■	V5	V5	V5	3	4	17	9	0.75	+8	2
15	Maier	3	V5	D1	■	D4	V5	2	4	15	16	0.5	-1	3
61	Friedrich	4	D2	D2	V5	■	V5	2	4	14	17	0.5	-3	4
11	Thomsen	5	D0	D1	D2	D3	■	0	4	6	20	0.0	-14	5

Nr. des Fechters im Wettkampf

Nr. des Fechters im Tableau

Treffer, die d. Fechter gesetzt hat. Hier also die Zeile mit 5+4+5+5= 19

Anzahl der vom Fechter erhaltenen Treffer. Also Spalte 1 2+5+2+0= 9

Anzahl der Siege d. Fechters in diesem Tableau

Anzahl der Gefechte, die d. Fechter geführt hat.

Index= Quotient aus Siege/Gefechte 3:4 = 0.75

Achtung!!!!

Prüfe nach jedem Gefecht und am Ende einer Runde, ob der Obmann die Ergebnisse auch richtig eingetragen hat

Kampfzeit und Trefferzahl

Für Erwachsene wird ein Gefecht in einer Runde auf 5 Treffer gefochten. Die reine Kampfzeit beträgt 3 Minuten (NEU!) . Damen und Herren fechten nach dem gleichen Modus

Schüler (bis 11 Jahre) fechten auf vier Treffer in 3 Minuten.

Ist in einem Gefecht die Zeit abgelaufen und die höchstmögliche Trefferzahl wurde nicht erreicht, so wird der erreichte Trefferstand eingetragen.

Der Sieger wird mit V= Victoire (oder S= Sieg), der Verlierer mit D= Defait (oder auch N= Niederlage) gekennzeichnet.



Kampfzeit und Trefferzahl (Forts.)

Damit erkennt man die tatsächlich gegebenen und erhaltenen Treffer bei der späteren Ausrechnung der Runde. (z.B. Gefecht endete mit 3 : 2 nach Ablauf der 3 Minuten, also wird V3 und D2 eingetragen.)

In der **Direktausscheidung** wird auf **15 Treffer** gefochten. Dabei ist die Kampfzeit **3 X 3 Minuten**, insgesamt höchstens 9 Minuten. Nach je 3 Minuten Kampfzeit wird für **1 Minute Pause** gegeben. Fechter können in der Pause betreut werden. Werden im 1. oder 2. Drittel schon 15 Treffer erreicht, so wird das Gefecht beendet.

Bei Treffergleichheit nach Zeitablauf wird ein Gefecht in allen Fällen um 1 Minute verlängert. Vor Beginn der letzten Minute wird ausgelost, wer Sieger ist, falls nach Ablauf dieser Minute es noch unentschieden steht. Fällt in der Verlängerung ein Treffer, ist das Gefecht beendet.

Ist ein Gefecht in der Direktausscheidung beendet, dann unterzeichnen die Fechter das Tableau des Obmannes und bestätigen damit die Richtigkeit des Ergebnisses.

Turniere

Es gibt **Einzel- oder Mannschaftsturniere** für alle Waffen und Altersklassen. Die Turniere werden in **Runden** oder in **einer direkten Ausscheidung** oder auch in einer **Kombination von Runden und Direktausscheidung** gefochten. Die Berechnung einer Runde und ihr Ergebnis haben wir oben gesehen. Dort wurde auch ein **Index** ermittelt. **Dieser Index ist für die Direktausscheidung wichtig.** Nach dem Abschluss der Runden werden für die Direktausscheidung die Fechter nach dem Index gesetzt. Der Fechter mit bestem Index wird gegen einen Fechter mit dem schlechtesten Index gesetzt usw für die anderen Teilnehmer. Ein Turnier wird immer von einem Technischen Direktorium, dem **TD** geleitet. Es bestimmt den Ablauf, setzt die Runden, die Direktausscheidungen, entscheidet als letzte Instanz über dem Obmann bei Streitfragen. Zu einem Turnier muss man sich anmelden, bei Turnierbeginn den Fechterpass vorlegen und bei der Materialprüfung Maske und E-Weste (Florett) prüfen lassen. Bei großen internationalen Turnieren gelten weitere Prüfbedingungen.

Der HFV richtet Hamburger Meisterschaften, der DFB nationale Meisterschaften, die FIE internationale und olympische Meisterschaften aus.

