


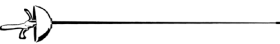
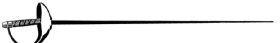
FLORETTFECHTEN - Kleine Regelkunde

Allgemeines

Im Mittelalter wurde mit scharfen Waffen und ohne Schutzbekleidung gefochten, der erste Blutstropfen entschied damals über Sieg und Niederlage.

Das heutige Sportfechten ist unblutig geworden. Die Waffen sind abgestumpft und die Treffer werden von einer elektrischen Trefferanzeige angezeigt. Das Sportfechten unterscheidet drei Waffen: Florett, Degen und Säbel.

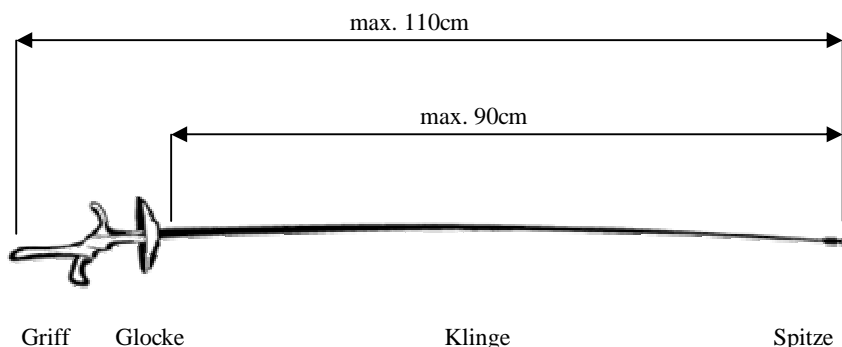
Die drei Waffen unterscheiden sich in Trefferfläche und Regelwerk, so dass sich für jede Waffe eine charakteristische Kampfweise ergibt.

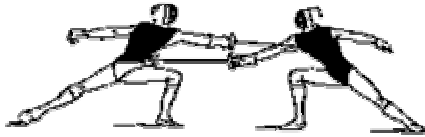
Florett		max. 110cm lang max. 500g schwer	Treffer nur mit der Spitze
Degen		max. 110cm lang max. 770g schwer	Treffer nur mit der Spitze
Säbel		max. 105cm lang max. 500g schwer	Treffer mit Spitze und Klinge

Das Florett

Das Florett ist neben dem Degen eine reine Stoßwaffe und wird von Damen und Herren gefochten. Treffer können nur mit der Spitze erzielt werden.

Die Waffe hat eine Maximallänge von 110cm bei einer Klingenlänge von 90cm und einem Maximalgewicht von 500g. Die Klinge besitzt einen Rechteckquerschnitt und ist flexibler als ein Degen.





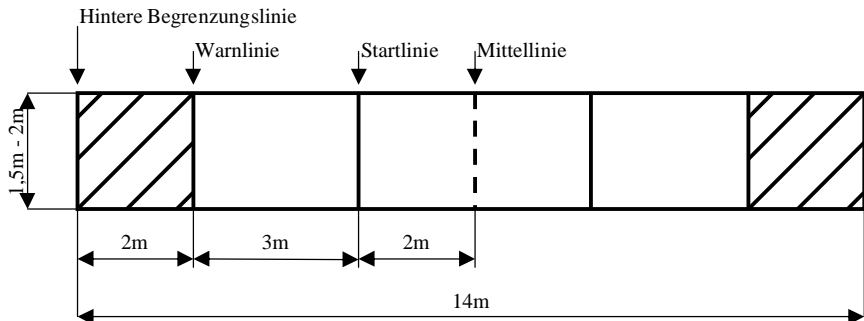
Die gültige Trefffläche beim Florettfechten ist der Rumpf ohne den Kopf, ohne Arme und Beine. Eine Anzeige der Treffer am Meldegerät wird erst

ausgelöst, wenn der auf der Klingenspitze sitzende Spitzenkopf mit mehr als 500g Druck eingedrückt wird. Dies wird vor jedem Gefecht vom Kampfrichter mittels eines 500g schweren Prüfgewichts überprüft.

Im Florett gilt ein Treffervorrecht: Treffen darf nur, wer angreift oder nach einem abgewehrten Angriff zustößt („Riposte“). Abgewehrt oder „pariert“ heißt in diesem Fall, dass es dem Verteidiger gelungen ist, die Klinge des Angreifers mit seiner eigenen aus dem Weg zu räumen. Erst jetzt hat der Verteidiger das Recht seinen Gegenangriff zu starten. Treffen jedoch beide Fechter gleichzeitig, so hat der Kampfrichter („Obmann“) zu entscheiden, welcher der beiden Fechter berechtigt war, einen Treffer zu setzen. Natürlich ist diese Entscheidung immer subjektiv und deshalb häufig umstritten. Unterstützt in seiner Arbeit wird der Obmann durch die elektronische Trefferanzeige, die ihm anzeigt, ob ein Treffer auf oder außerhalb der gültigen Trefffläche gesetzt wurde.

Die elektronische Trefferanzeige kann gültige von ungültigen Treffern unterscheiden. Die Trefferanzeige zeigt mit Grün und Rot die Treffer auf der gültigen Trefffläche an, mit weißen Lampen werden Treffer auf der ungültigen Trefffläche registriert. Leuchten auf einer Seite beide Lampen auf, so ist in jedem Falle zuerst die ungültige Trefffläche getroffen, der Treffer wird dann nicht gewertet. Bei einem sofortigen gültigen Treffer wird ein eventuell nachfolgender ungültiger Treffer nicht mehr angezeigt.

Die Fechtbahn („Planche“)

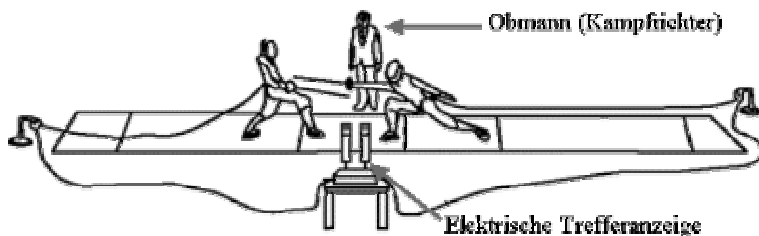


Die Fechtbahn oder auch „Planche“ ist 14m lang und 1,5m bis 2m breit. Sie besteht aus Metall oder anderen elektrisch leitenden Materialien. Ihre Markierungen sind die Mittellinie, die Startlinien, die Warnlinien sowie die beiden hinteren Begrenzungslinien. Zwischen Warnlinie und hinterer Begrenzung befindet sich ein markierter Bereich, der dem Fechter anzeigt, dass er sich dem Bahnende nähert.

Überschreitet ein Fechter mit beiden Füßen die hintere Begrenzungslinie, so erhält er einen Straftreffer. Wenn ein Fechter die seitliche Begrenzungslinie übertritt, wird das Gefecht unterbrochen. Verlässt der Fechter die Fechtbahn seitlich, so wird er einen Meter zurück gestellt.

Das Gefecht

Im Gefecht gilt das Gebot „*Treffen ohne getroffen zu werden!*“. Hierfür muss der Fechter über körperliche und geistige Eigenschaften wie Konzentration, Kraft, Ausdauer, Taktik, Reaktionsvermögen, Risikobereitschaft, Logik, Geduld, Präzision, Entschlusskraft und Willensstärke verfügen. Diese Eigenschaften sind beim Fechten immer im Spiel und müssen im Training wie im Wettkampf blitzschnell umgesetzt werden.



Vor jedem Gefecht wird die Ausrüstung der Fechter durch den Kampfrichter – der im Fechtsport „Obmann“ genannt wird – überprüft.

Die Fechter stellen sich an der Startlinie auf und grüßen zuerst den Gegner, danach den Obmann und das Publikum.

„*Stellung*“ ist die Aufforderung des Obmanns die Fechtstellung einzunehmen und die Maske aufzusetzen.

Nach der Frage „*Fertig?*“ des Obmanns kommt die Aufforderung „*Los!*“ zum Beginnen des eigentlichen Gefechtes.

Nun beginnt das Wechselspiel der Klingen mit Angriff und Verteidigung, bis der Obmann das Gefecht nach einem Treffer, einem Regelverstoß oder auch nach Zeitablauf mit „*Halt!*“ unterbricht.

Ganz egal, ob man gewonnen oder verloren hat, es heißt die Entscheidung mit Haltung zu akzeptieren. Mit Fechtergruß und Handschlag bedankt man sich nach dem Gefecht beim Gegner für das faire Gefecht und beim Obmann für die Kampfleitung.

Wettkampfmodus, Gefechtsdauer und Trefferzahl

Bei den Einzel-Wettkämpfen wird zuerst in Runden bis auf fünf Treffer gefochten. Die maximale reine Kampfzeit beträgt drei Minuten, außer ein Fechter erreicht zuvor fünf Treffer. Steht das Gefecht nach dieser Zeit unentschieden, so wird ausgelost, welcher Fechter gewonnen hat, wenn innerhalb einer Kampfverlängerung von einer Minute kein weiterer Treffer fällt. Jeder einzelne Treffer beendet sofort das Gefecht.

Nach den Runden folgen die Direktausscheidung und die Finalgefechte, in denen bei der B-Jugend auf zehn Treffer gefochten wird. Die maximale Kampfzeit beträgt hier zweimal drei Minuten mit einer einminütigen Pause dazwischen. Steht das Gefecht nach Zeitablauf unentschieden, so wird – ebenso wie bei den Rundengefechten – ein Vorteil ausgelost und die Kampfzeit um eine weitere Minute verlängert.

Bei Mannschaftskämpfen treten Dreier-Mannschaften gegeneinander an. Jeder Fechter tritt gegen jeden Fechter der gegnerischen Mannschaft im Stafetten-Modus an, somit ergeben sich neun Einzelgefechte. Die Fechter übernehmen den aktuellen Trefferstand und fechten innerhalb der regulären Kampfzeit von drei Minuten weiter bis zur nächsten Trefferstufe (5 Treffer nach dem ersten Gefecht, 10 Treffer nach dem zweiten, usw.). Der Mannschaftskampf ist beendet, wenn eine Mannschaft 45 Treffer gesetzt hat, oder zuvor die Zeit abgelaufen ist. Jede Mannschaft hat die Möglichkeit einen Fechter während des Mannschaftskampfes auszuwechseln.

Die Mannschafts-Wettbewerbe werden – wie die Einzelkonkurrenzen – zunächst in Runden und dann in Direktausscheidung und Finalgefechten ausgetragen.

Verwarnungen und Strafen

Im Fechtssport wird Fair-Play groß geschrieben. Die Regeln sind vom Weltfechtverband F.I.E. („Fédération Internationale d'Éscrime“) zusammengestellt und haben weltweit Gültigkeit.

Verstößt ein Fechter während des Wettkampfes gegen diese Regeln, so wird er durch den Obmann mit einer gelben, roten oder schwarzen Karte bestraft.

Die Karten haben folgende Bedeutung und Konsequenzen:

- *Gelbe Karte*: Verwarnung
bei leichten Verstößen (z.B. Materialfehler, etc.)
- *Rote Karte*: Straftreffer
bei schweren Verstößen oder anstelle der zweiten
gelben Karte
- *Schwarze Karte*: Ausschluss
bei besonders gravierenden Verstößen
(z.B. Unsportlichkeit, Manipulation, Doping)



Sicherheit im Fechtsport

Die Frage nach der Sicherheit wird beim Fechtsport immer wieder – vor allem von Außenstehenden – gestellt. Durch die dynamisch athletische Entwicklung im Fechtsport mussten von der F.I.E. 1986 neue Sicherheitsmaßstäbe an Bekleidung, Masken, Fechtwaffen und Fechtweise gesetzt werden. Diese Maßstäbe werden laufend überprüft und von der F.I.E. gegebenenfalls noch erhöht.