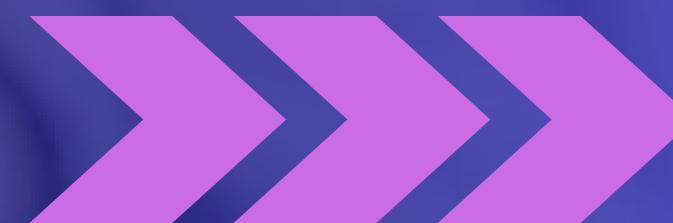




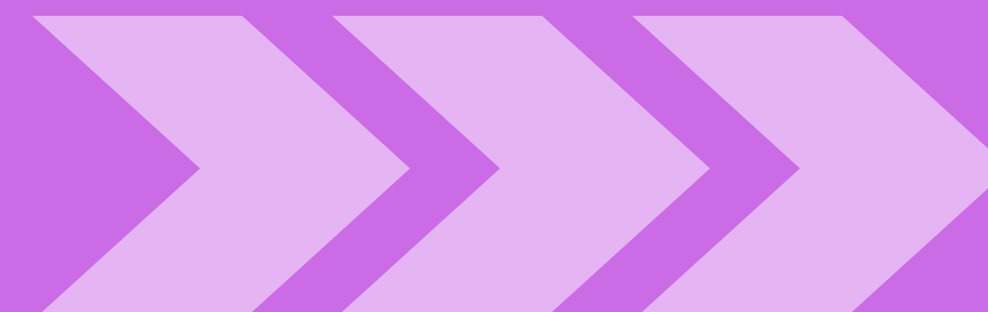
Kofinanziert von der
Europäischen Union



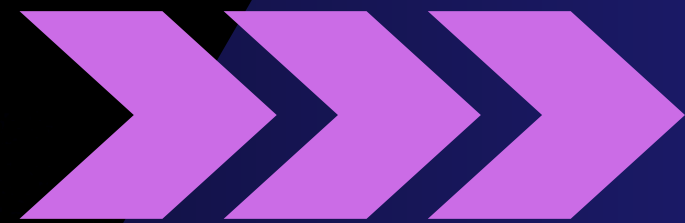
FECHEITEN

Ein Sport für alle

ENTDECKE SIE ES



Die geäußerten Meinungen und Standpunkte liegen in der alleinigen Verantwortung der Autor(en) und spiegeln nicht notwendigerweise die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



INHALT



1. **Definition**
2. **Ursprung**
3. **Olympisches Fechten**
4. **Fechten heute**
5. **Rollstuhlfechten**
6. **Bühnenfechten**
7. **Die Waffen**
8. **Material und Ausrüstung**
9. **Grundbegriffe**
10. **Einzelwettkampf**
11. **Mannschaftswettkampf**
12. **Grundregeln**
 - **Die Bahn**
 - **Die Kommandos des Schiedsrichters**
 - **Die Strafen**
13. **Lernen Sie Fechten kennen**



1. DEFINITION



Fechten ist ein olympischer Kampfsport, bei dem zwei Gegner mit einem Degen, Säbel oder Florett gegeneinander antreten. Die Fechter, geschützt durch eine Maske und spezielle Kleidung, nutzen ihre Waffe, um die gültigen Trefferflächen des Gegners anzugreifen und ihre eigenen zu verteidigen, gemäß einer Reihe von Regeln und Konventionen. Diese Disziplin kombiniert Kunst, Technik und Strategie im Umgang mit Blankwaffen und erfordert von den Fechtern große Beweglichkeit, Präzision und Geschwindigkeit.

2. URSPRUNG

01

Die Ursprünge des Fechtens reichen bis in die Antike zurück, als der Mensch begann, Waffen wie Schwerter und Säbel zur persönlichen und militärischen Verteidigung zu nutzen. Bereits im klassischen Griechenland beschreibt Homer in der Ilias Einzelkämpfe mit Blankwaffen zwischen Kriegern.

02

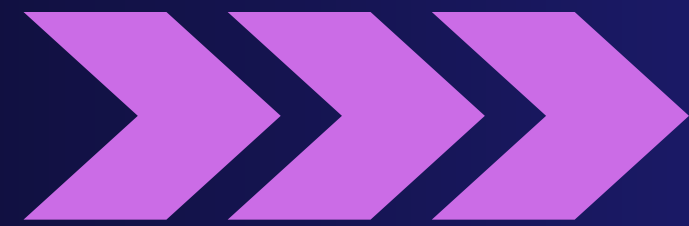
Erst in der Renaissance begann das Fechten als Kampfkunst kodifiziert zu werden, und die ersten Abhandlungen entstanden, die die technischen Grundlagen des Umgangs mit den verschiedenen Waffen legten. Im 15. Jahrhundert war Spanien ein Pionier mit Werken wie "La verdadera esgrima" (1472) von J. Pons.

03

Später verbreitete sich das Fechten in ganz Europa, und die Techniken, Waffen und Ausrüstungen entwickelten sich weiter, bis hin zu dem modernen Sport, den wir heute kennen.



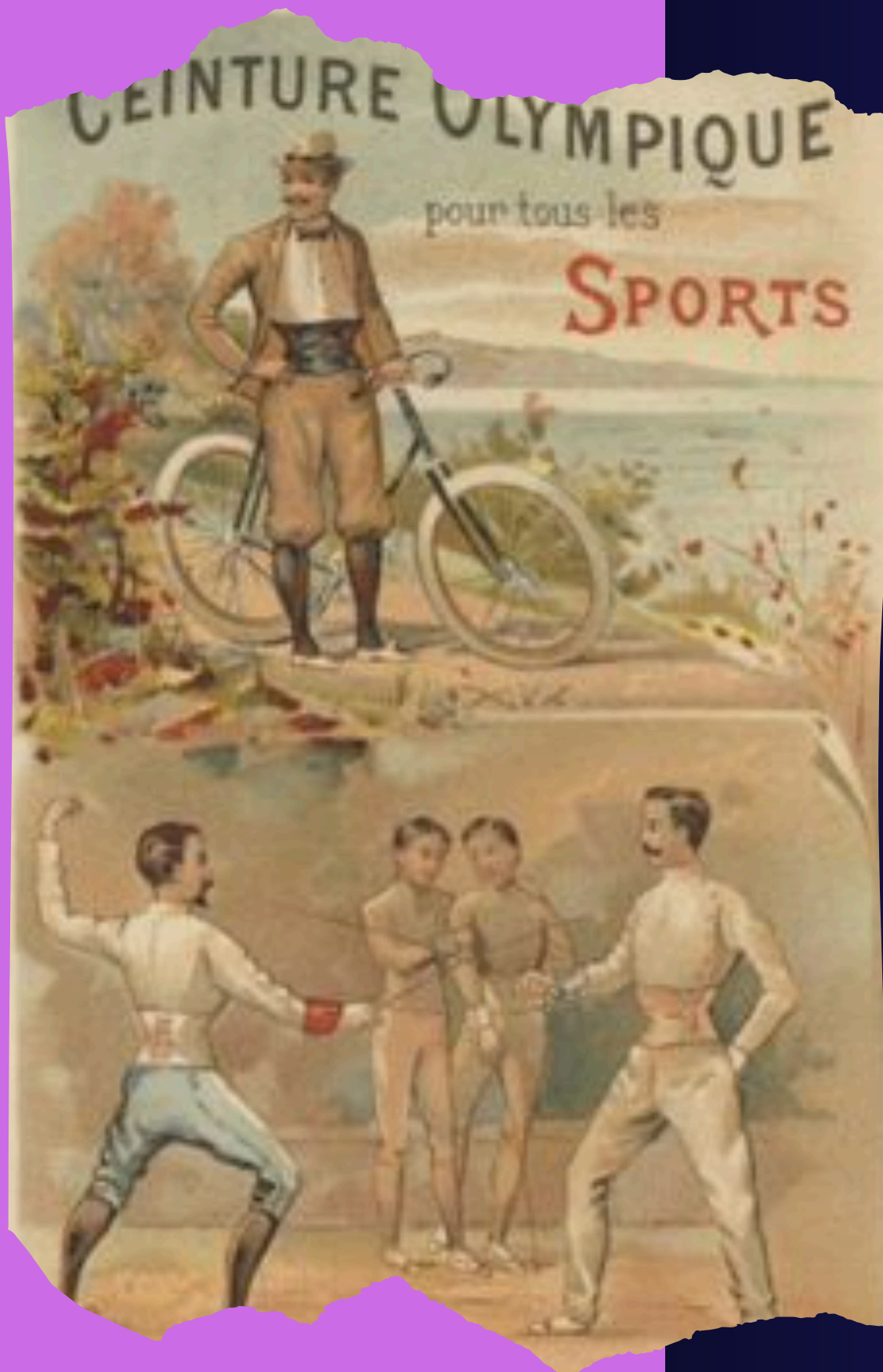
EVOLUCIÓN

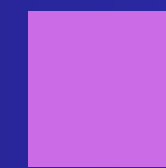
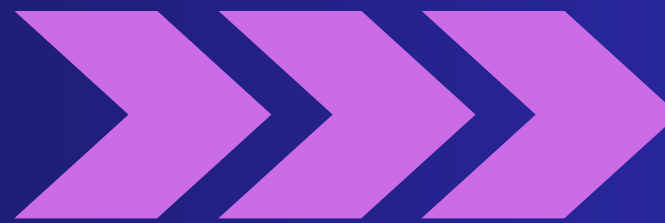


OLYMPISCHES FECHTEN

Fechten ist einer der fünf Sportarten, die seit den ersten modernen Olympischen Spielen in Athen 1896 in jeder Ausgabe vertreten waren. Bei dieser ersten Gelegenheit wurden nur die Männerdisziplinen Florett und Säbel ausgetragen.

Der Degen kam 1900 in Paris hinzu, und die Mannschaftswettkämpfe debütierten 1908 in London. 1913 wurde die Internationale Fechtverband (FIE) gegründet, um diesen Sport weltweit zu regulieren, und seit 1937 werden Weltmeisterschaften ausgetragen. Die Frauenkategorie debütierte erst bei den Olympischen Spielen in Rom 1960.





Die spanische Fechtradtition hat bei den Olympischen und Paralympischen Spielen glorreiche Momente erlebt, in denen sie ihren Namen durch zwei herausragende Persönlichkeiten in die Geschichte eintrug: José Luis Abajo und Paqui Bazalo.

Paqui gewann die Goldmedaille im Rollstuhlfechten in der Degen-Disziplin bei den Paralympischen Spielen in Barcelona 1992.

José Luis Abajo gewann die Bronzemedaille im Einzel-Degen bei den Olympischen Spielen in Peking 2008.

FECHTEN HEUTE

Das moderne Fechten ist ein direkter Erbe des alten Fechtens, das in Duellen und als militärisches Training praktiziert wurde. Heute ist es ein regulierter Wettkampfsport, der den Geist jener Konfrontationen bewahrt, jedoch von seiner gewalttätigen Natur befreit ist. Es gibt drei Waffen mit ihren spezifischen Techniken und Regeln: Degen, Florett und Säbel, jeweils in männlicher und weiblicher Kategorie. Dieser Sport zeichnet sich durch die Förderung traditioneller Werte wie Ehre, Respekt, Disziplin und Eleganz aus. Physisch verlangt er von den Fechtern große Geschwindigkeit, Reflexe, Koordination, Beweglichkeit und Präzision





ROLLSTUHLFECHTEN

URSPRÜNGE

Das Rollstuhlfechten entstand 1953 als Rehabilitationsmethode für Menschen mit körperlicher Behinderung. Die Person, die die Entstehung dieses Sports förderte, war der Gründer der Paralympischen Spiele, Sir Ludwig Guttmann, in Stoke Mandeville (England), wo britische Soldaten, die im Zweiten Weltkrieg verwundet worden waren, rehabilitiert wurden. Seit den Paralympischen Spielen in Rom 1960 ist es Teil des Wettkampfprogramms.

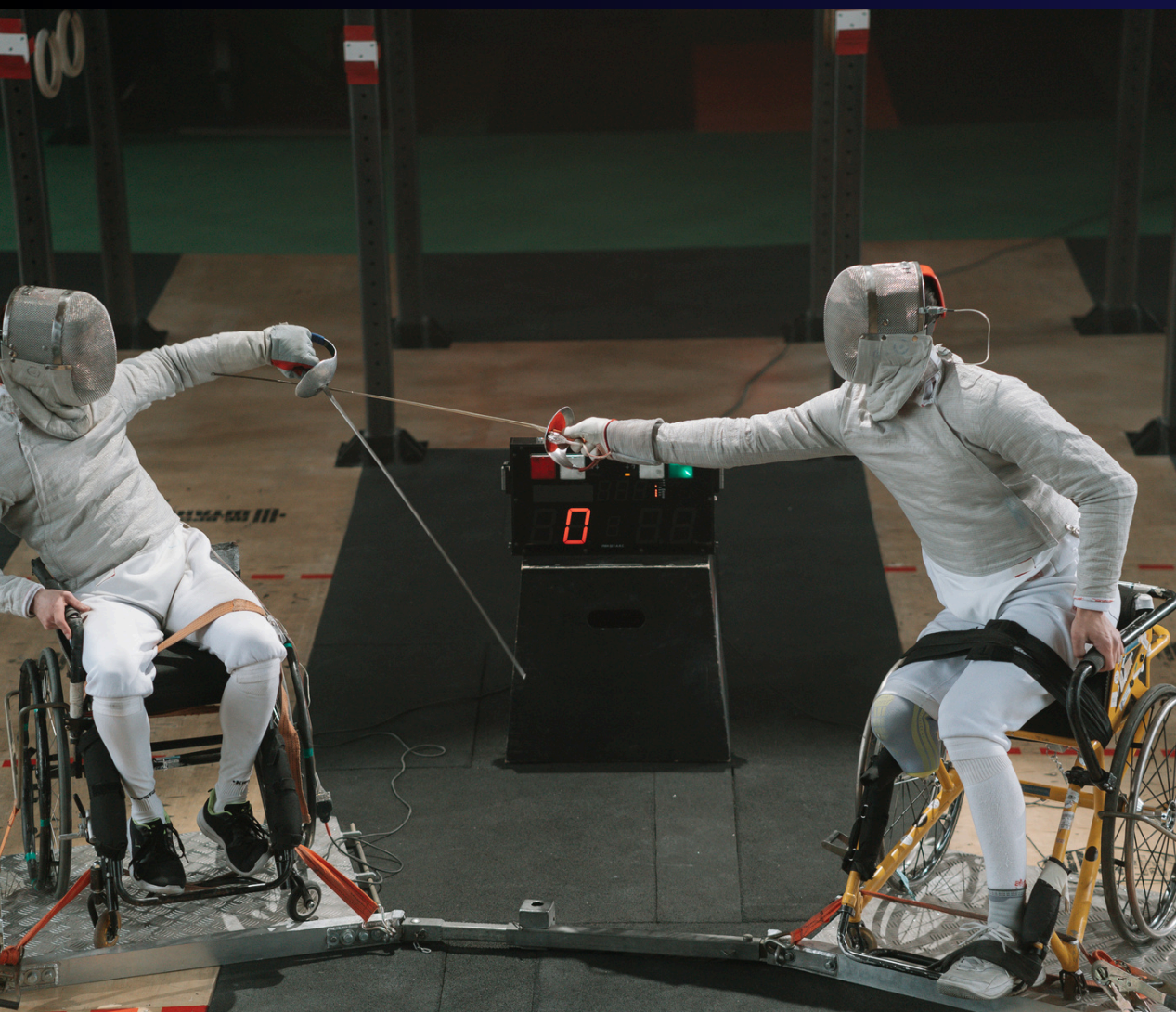
Ursprünge

Die Fechter treten sitzend auf am Boden verankerten Stühlen gegeneinander an, was ihnen größere Beweglichkeit mit den Armen ermöglicht. Verbunden mit einem Signalgerät, müssen sie fünf gültige Treffer erzielen, bevor der Gegner dies tut, um den Kampf zu gewinnen.



Regeln

Die Sportler treten in Degen, Florett und Säbel in den Kategorien Frauen und Männer an. Die Regeln sind wie beim konventionellen Fechten mit kleinen Modifikationen.



Modalitäten

Es gibt drei Kategorien je nach Grad der Behinderung: A (Amputierte oder Menschen mit Zerebralparese), B (Rückenmarksverletzte auf Höhe der Brust- oder Lendenwirbelsäule) und C (Tetraplegiker mit Beeinträchtigung der oberen Gliedmaßen). Die Regeln sind die gleichen wie beim konventionellen Fechten.



BÜHNENFECHTEN

Diese Modalität konzentriert sich auf den ästhetischen, expressiven und choreografischen Aspekt der Kämpfe mit Blankwaffen, jenseits der technischen Effizienz oder der Erzielung von Treffern. Das Bühnenfechten hat seine Ursprünge bei den alten Fechtmeistern, die die Kampfszenen für Theaterstücke und Opern vorbereiteten. Heute ist es weiterhin im Showbusiness von grundlegender Bedeutung, um Duelle und Schlachten in Filmen, Fernsehserien, Theateraufführungen usw. nachzustellen.





DIE WAFFEN

DEGEN



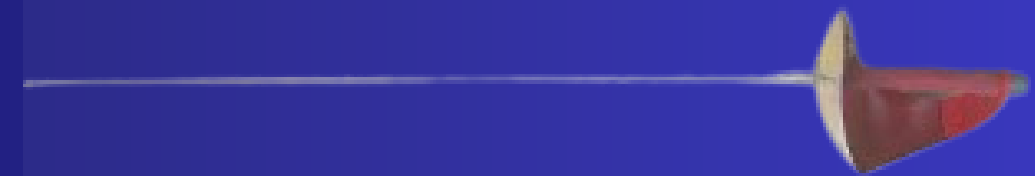
- Sein maximales Gewicht beträgt 770 g und seine maximale Länge 110 cm.
- Es ist eine Stoßwaffe, der Treffer wird mit der Spitze erzielt. Die gültige Trefferfläche ist der gesamte Körper, einschließlich der Maske.
- Es ist die gewichtsmäßigschwerste und am meisten praktizierte Waffe.

FLORETT



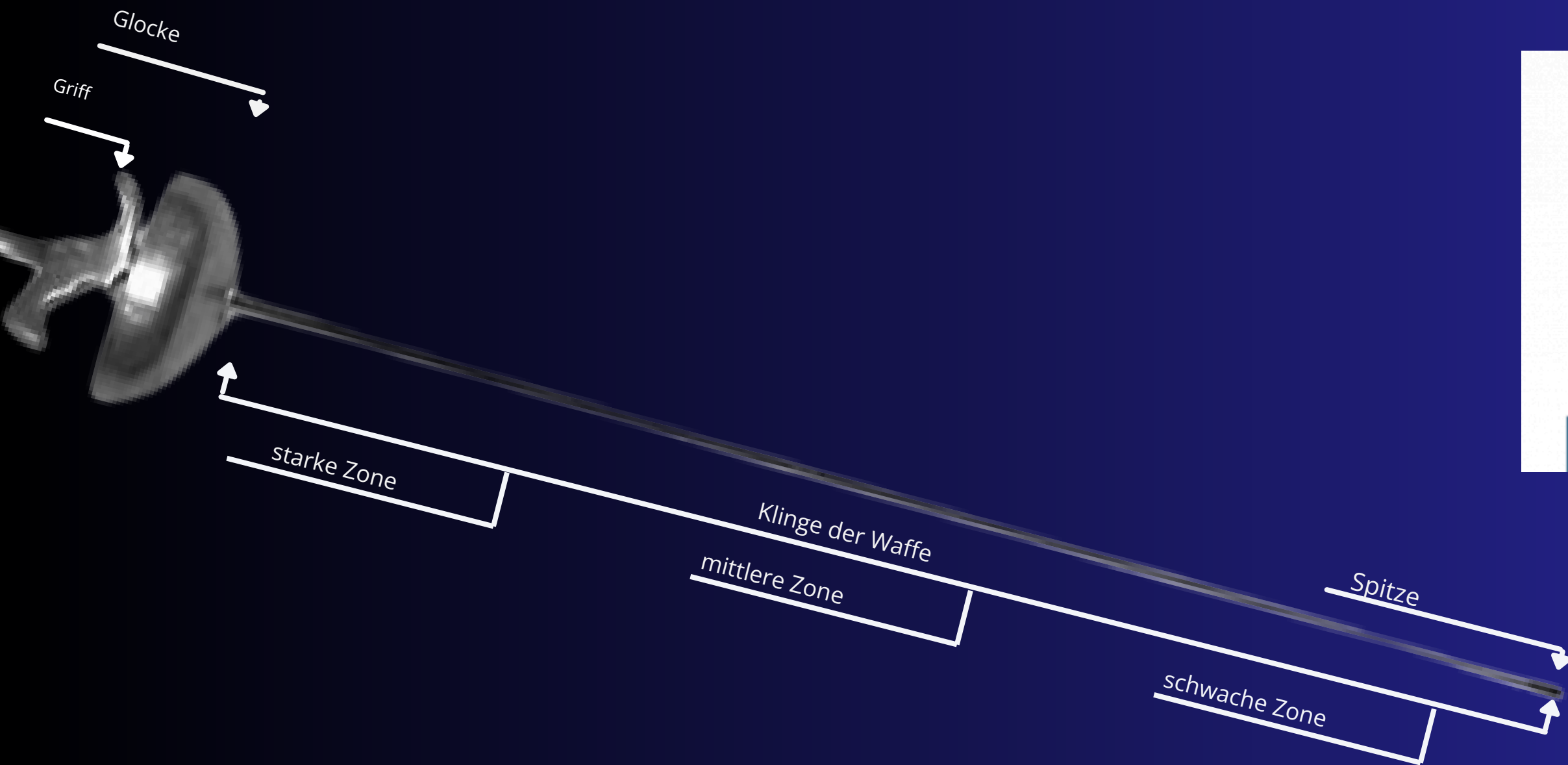
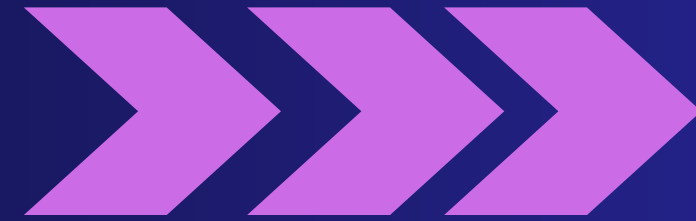
- Sein Gewicht beträgt 500 g und seine maximale Länge 110 cm.
- Es wird als die Basiswaffe angesehen und wird allen neuen Fechtern beigebracht. Es ist eine Konventionswaffe (mit vorgegebenen Regeln), der Treffer erfolgt durch Stoß, das heißt, nur mit der Spitze.
- Die gültige Trefferfläche ist nur der Rumpf.

SÄBEL



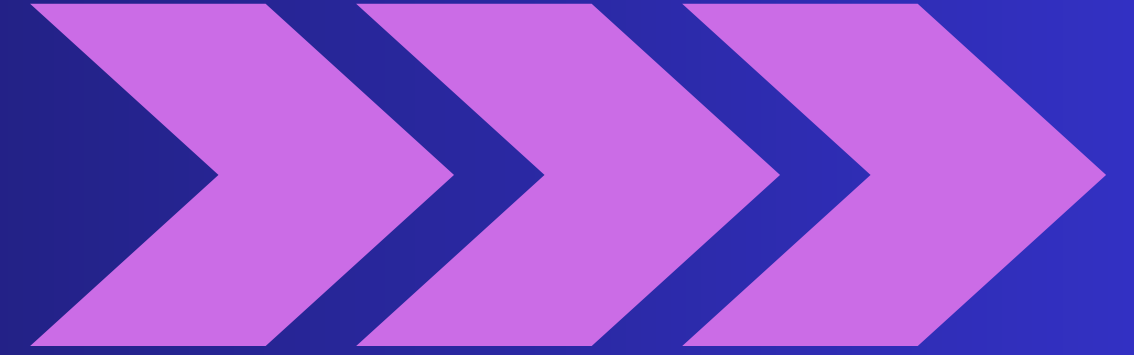
- Eine Stoß und Hiebwaffe, die Treffer sind sowohl mit der Spitze als auch mit der Klinge gültig. Maximale Länge 105 cm, Gewicht 500 g.
- Es stammt von der Waffe ab, die früher von Kavalleriesoldaten benutzt wurde. Der Treffer wird mit der Klinge, dem Klingenträger und der Spitze erzielt.

TEILE DER WAFFE





AUSRÜSTUNG



JACKE



HANDSCHUH



HOSE



MASKE



STRÜMPFE



SCHUHE



UNTERWÄSCHE



KABEL

GRUNDBEGRIFFE

En la esgrima existen una serie de acciones fundamentales:



KAMPF order **MATCH**

Kampf zwischen zwei Fechtern, freundschaftlich oder im Wettkampf



TREFFER

Wenn ein Fechter mit seiner Waffe die Trefferfläche des Gegners erreicht und die Lichter des Signalgeräts aufleuchten, wird jeder gültige Treffer mit einem Punkt gewertet.



ANGRIFF

Offensive Aktion, die durch Strecken des bewaffneten Arms auf den Gegner ausgeführt wird





PARADE

Defensive Bewegung, um die gegnerische Waffe mit der eigenen abzulenken und einen Treffer zu vermeiden



RIPOSTE

Offensive Aktion, die unmittelbar auf eine Parade folgt, um den Gegner zu treffen



GEGENANGRIFF

Offensive Aktion, die ausgeführt wird, wenn der Gegner den Angriff einleitet, um ihm zuvorzukommen



EINZELWETTKAMPF



In der Anfangsphase sind die Kämpfe auf maximal 5 Treffer oder 3 Minuten Dauer begrenzt. Der Fechter, der zuerst die 5 Treffer erzielt oder am Ende der Zeit mehr Treffer hat, gewinnt den Kampf.



In den nachfolgenden Phasen sind die Kämpfe auf maximal 15 Treffer oder 9 Minuten begrenzt, aufgeteilt in 3 Perioden von je 3 Minuten mit 1 Minute Pause dazwischen. Der Fechter, der zuerst die 15 Treffer erreicht oder am Ende der regulären Zeit mehr Treffer hat, gewinnt.



Die Treffer werden mit einem elektrischen Gerät angezeigt, das bei Kontakt der Waffe mit der gültigen Trefferfläche des Gegners aufleuchtet und ertönt. Die Fechter werden in direkten Kämpfen eliminiert, bis die besten 8 übrigbleiben, die dann die Viertelfinals, Halbfinals und das Finale bestreiten, immer auf 15 Treffer.

MANNSCHAFTSWETTKAMPF



Die Teams bestehen aus drei Stammfechtern und einem Ersatzfechter. Der Kampf geht insgesamt auf 45 Treffer, mit Wechseln der Teammitglieder alle 3 Minuten oder 5 Treffer. Jeder Fechter eines Teams tritt gegen die drei des gegnerischen Teams in Kämpfen von 3 Minuten an, wobei die erzielten Treffer summiert werden.



Das Team, das zuerst 45 Treffer erreicht oder nach 9 Kämpfen mehr Treffer hat, gewinnt. Die Teams werden in Runden eliminiert, bis die besten 4 übrigbleiben, die dann die Halbfinals und die Kämpfe um Gold und Bronze bestreiten.

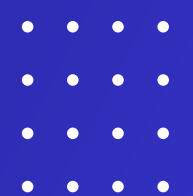
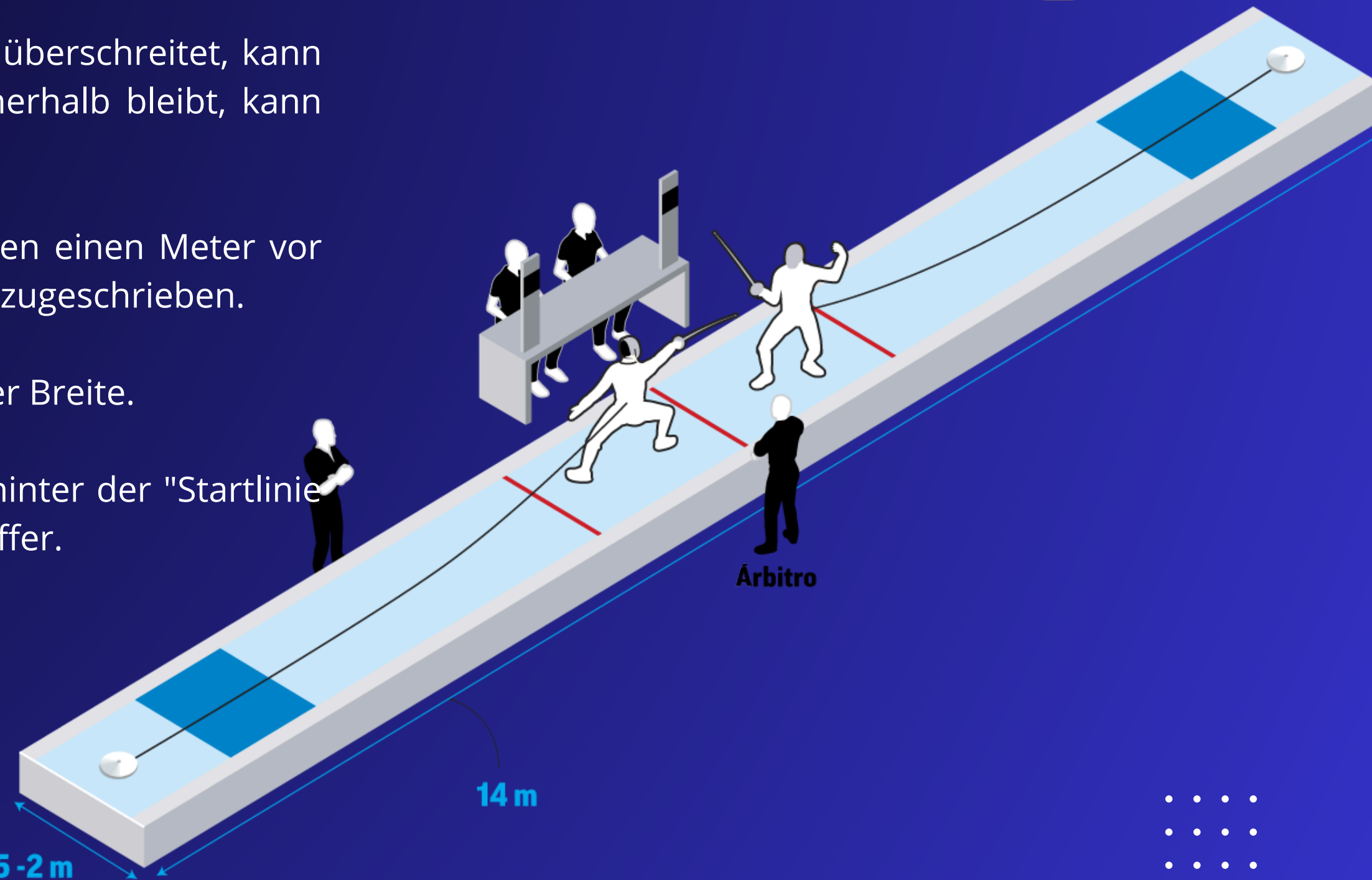


NORMAS BÁSICAS.



LA PISTA:

- Wenn der Fechter mit beiden Füßen die Seitenlinie überschreitet, kann er keinen Treffer erzielen; nur der Fechter, der innerhalb bleibt, kann seine Aktion beenden und treffen.
- Gefahrenzone: Der Fechter überquert die Seitenlinien einen Meter vor der eigenen Endlinie. Der Gegner erhält einen Punkt zugeschrieben.
- Rechteckige Bahn von 14 m Länge und 1,5 bis 2 Meter Breite.
- Die Fechter beginnen (2 m vom Zentrum entfernt) hinter der "Startlinie" zu Beginn des Kampfes und nach jedem gültigen Treffer.
- Wenn der Fechter mit beiden Füßen die Endlinie der Bahn überquert, erhält er einen Gegentreffer.
- Wenn der Fechter die Seitenlinie der Bahn überschreitet, stoppt der Schiedsrichter den Kampf und beide Fechter stellen sich in die Mitte der Bahn, aber der Fechter, der nicht hinausgetreten ist, rückt einen Meter vor.



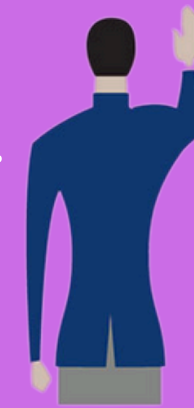


DIE KOMMANDOS DES SCHIEDSRICHTERS

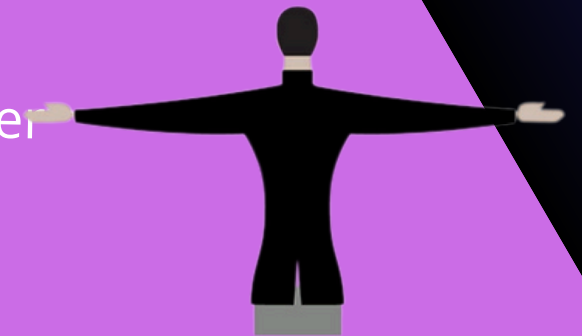
An den Start: Um die Fechter in die Startposition zu bringen.



Halt: Um den Kampf zu stoppen.



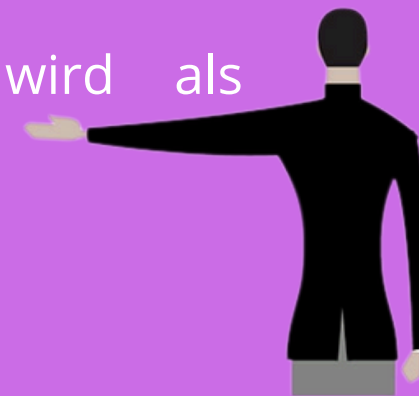
Doppeltreffer: Beide Fechter haben gültig getroffen.



Bereit: Um zu wissen, ob die Fechter bereit sind.



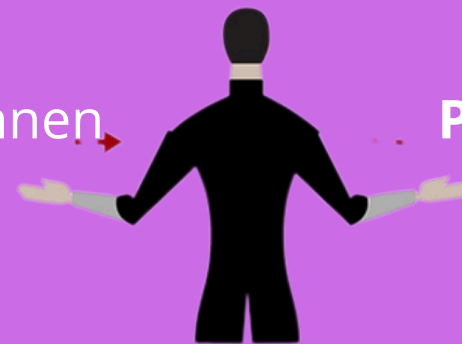
Treffer: Ein Fechter wird als getroffen angesehen.



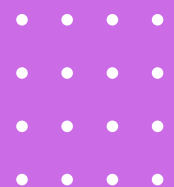
Gelbe Karte: Verwarnung.
Rote Karte: Ein Gegentreffer.
Schwarze Karte: Ausweisung



Los: Um den Kampf zu beginnen oder fortzusetzen.



Punkt: Ein Punkt für den Fechter.



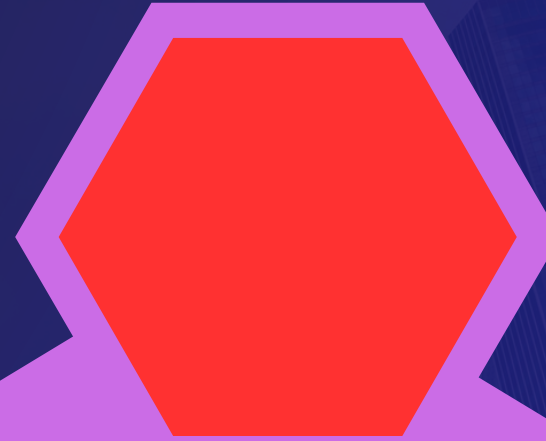


DIE STRAFEN



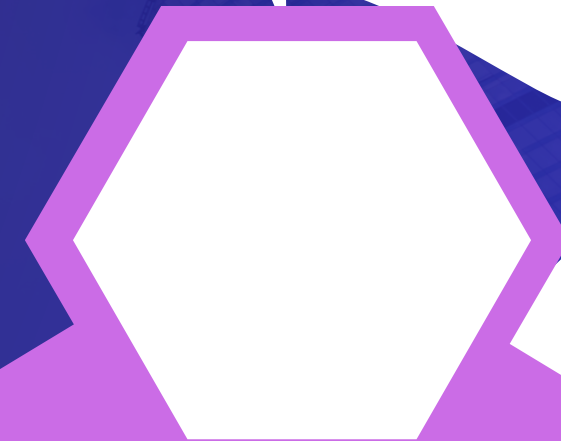
GELBE KARTE LEICHTES VERGEHEN

- Rücken zum Gegner drehen.
- Elektrisches Material berühren.
- Waffe über die Bahn schleifen.



ROTE KARTE GEGENTREFFER

- Benutzung des unbewaffneten Arms.
- Gefährliche oder brutale Handlung.
- Störung der Ordnung auf der Bahn.



SCHWARZE KARTE AUSSCHLUSS

- Gruß verweigern.
- Vorsätzliche Brutalität.
- Werfen des Materials auf den Boden.



LERNEN SIE FECHTEN KENNEN



Link: <https://youtu.be/8hDZgMrF2PU>

Link: <https://youtu.be/IExjnGXZGt8>

