

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.

FECHTBUCH



HANDBUCH DER GRUNDBERGRIFFE



Kofinanziert von
der Europäischen Union





INDEX

1. FECHTEN: VON DEN URSPRÜNGEN BIS ZUR MODERNE	01
1.1 URSPRÜNGE DES FECHTENS	02
1.2 GESCHICHTE DES FECHTENS	02
1.2.1 SPANISCHE FECHTSCHULE	02
1.2.2 DIE KUNST DES DUELLS	02
1.2.3 FRAUEN UND DUELLE	04
1.3 OLYMPISCHES FECHTEN	06
2. MERKMALE DES FECHTENS	08
3. DISZIPLINEN UND ARTEN	09
3.1 BÜHNENFECHTEN	10
3.2 HISTORISCHES FECHTEN	10
3.3 ROLLSTUHLFECHTEN	11
3.4 SPORTFECHTEN	12

4. DIE WAFFEN	12
4.1 SÄBEL	13
4.2 DEGEN	14
4.3 FLORETT	15
5. ALLGEMEINES	17
5.1 GRUNDLEGENDE BEWEGUNGEN IM FECHTEN	17
5.2 GRUNDBEGRIFFE	19
5.3 DIE DISTANZ	22
5.4 DIE KONVENTION	22
6. DER WETTKAMPF	23
6.1 EINZELWETTKAMPF	23
6.2 MANNSCHAFTSWETTKAMPF	23
7. GRUNDREGELN DES FECHTENS	25
7.1 DIE FECHTBahn	25

7.2 AUFGABEN DES SCHIEDSRICHTERS

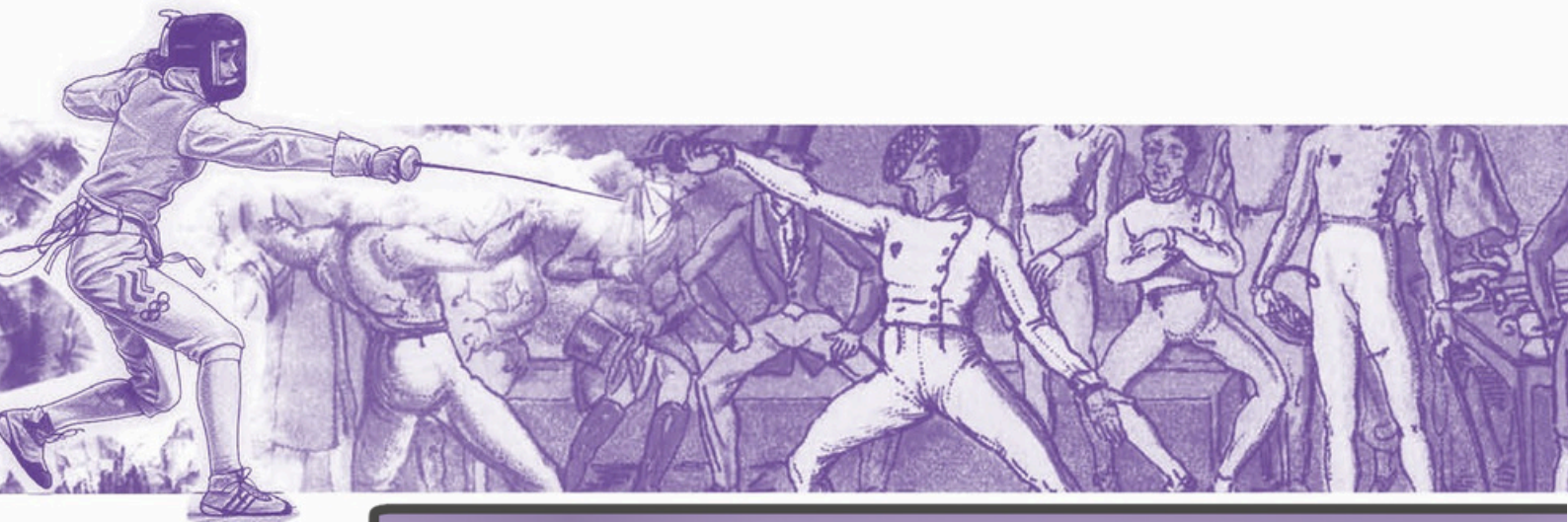
26

7.3 DIE KOMMANDOS DES SCHIEDSRICHTERS

27

7.4 DIE STRAFEN

28



1. FECHTEN: VON DEN URSPRÜNGEN BIS ZUR MODERNE

1.1 URSPRÜNGE DES FECHTENS

Fechten ist eine der ältesten körperlichen Aktivitäten und hat sich im Laufe der Geschichte, je nach den verwendeten Waffen weiterentwickelt. Die Entwicklung wurde von zahlreichen Abhandlungen begleitet, in denen sowohl Technik als auch Taktik untersucht wurden. Daher können wir mit fast völliger Sicherheit behaupten, dass Fechten die am meisten untersuchte körperliche Aktivität der Antike war, da Fechtwaffen im Krieg verwendet wurden und diese während der gesamten Menschheitsgeschichte sehr präsent waren.

Das Schwert fand wie der Krieg in allen Zivilisationen seinen Platz. Es wird erzählt, dass der König von Assyrien einer der ersten war, der professionelle Fechtmeister einsetzte, um die Leistung seiner Truppen zu verbessern. Es gab auch geschickte Fechter, sowohl Männer als auch Frauen, in China, Persien, Babylonien und Rom. Es gab zahlreiche Krieger und Kriegerinnen in dieser Zeit, wie zum Beispiel Karl der Große oder Frauen wie Boudica, eine Kriegerkönigin der Icener, die mehrere britische Stämme während des größten Aufstands in Britannien gegen die römische Besatzung anführte. Mit der Zeit und der Entwicklung der Kriege wurde Fechten zu einem Sport. Dies führte dazu, dass Technik und Taktik bereits Anfang des 20. Jahrhunderts sehr entwickelt waren. Seit den ersten modernen Olympischen Spielen in Athen 1896 ist Fechten Teil des olympischen Programms.

Rollstuhlfechten (angepasstes Fechten) wurde erstmals 1954 bei den internationalen Spielen in Stoke von einer querschnittsgelähmten Person eingeführt. Er und sein Lehrer, Sir Ludwig Guttmann, machten das Potenzial dieser Disziplin schnell bekannt, was dazu führte, dass es 1960 ins Programm der Paralympischen Spiele in Rom aufgenommen wurde.



1.2 GESCHICHTE DES FECHTENS

Im Laufe der Geschichte haben Männer und Frauen auf der ganzen Welt das Schwert benutzt. Spanische Ritter kämpften im Duell, japanische Samurai erhoben seinen Gebrauch zum heiligen Ritual und französische Musketiere machten es durch die Anwendung ausgeklügelter Techniken zur Kunst. Die Schwerter hatten sogar Namen. Excalibur ist eine der legendärsten Bezeichnungen.

Die Verwendung des Schwertes entwickelte sich zu einer sportlichen Aktivität, als Schusswaffen auf dem Schlachtfeld die Blankwaffen zu ersetzen begannen. Die ersten Abhandlungen in diesem Sinne stammen aus dem 15. Jahrhundert. Das letzte Überbleibsel des Schwertes als tödliche Waffe wurden für Duelle auf Leben und Tod aus Gründen der Ehre eingesetzt, die höchste Ausdrucksform der Romantik, die bis Ende des 19. Jahrhunderts Bestand hatte. Italien und vor allem Frankreich, mit ihren anerkannten Meistern und Akademien, übernahmen die Führung des Fechtens als sportliche Übung

1.2.1 SPANISCHE FECHTSCHULE

Während der Renaissance in Spanien revolutionierte das Rapierschwert den Kampf mit Klingenwaffen. Diese Art von Schwert mit gerader und langer Klinge wurde einhändig geführt und war ideal für den Stoß. Es wurde "Rapier" genannt, weil es als Ergänzung zur Kleidung getragen wurde, sowohl aus Modegründen als auch zur Selbstverteidigung. Seine erste Erwähnung findet sich in "Coplas de la panadera" von Juan de Mena, geschrieben zwischen 1445 und 1450.

Die "Verdadera Destreza", das spanische Fechtssystem, entstand im 16. Jahrhundert mit der Veröffentlichung von Jerónimo Sánchez de Carranza im Jahr 1582. Dieses System beschränkte sich nicht nur auf den Kampf mit dem Schwert, sondern umfasste eine breite Palette von Waffen, einschließlich Kombinationen wie Schwert und Dolch und Stangenwaffen wie die Pike.

1.2.2 DIE KUNST DES DUELLS

Über mehr als drei Jahrhunderte hinweg wurden Duelle mit Mantel und Degen zu einer gängigen Methode, um Streitigkeiten zu lösen und die Ehre sowohl von Männern als auch von Frauen zu verteidigen. Obwohl die Praxis des Duells alte Wurzeln hat, wurden sie während des Spätmittelalters formalisiert und populär. Die Duelle erreichten ihren Höhepunkt zwischen den Jahrhunderten nach der Renaissance und begannen im 19. Jahrhundert zu verschwinden, als die westlichen Gesetzgebungen anfangen, sie streng zu verbieten.

Im 15. Jahrhundert war Spanien das Zentrum der Duellkultur. In dieser Zeit war der Mantel ein wesentlicher Bestandteil der täglichen Kleidung, der nicht nur zum Schutz vor Kälte, sondern auch als Werkzeug im Kampf verwendet wurde.



Hergestellt aus dickem Stoff, konnte er um den Arm gewickelt werden, um die Schläge des Gegners abzufedern, oder gegen ihn geworfen zu werden, um ihn zu desorientieren, ähnlich den Techniken, die von römischen Gladiatoren mit ihren Netzen verwendet wurden. Diese Praxis war Teil der „Gemeinen Destreza“, einem Satz von Fechttaktiken, die Improvisation und Anpassung im Kampf schätzten.

Das Duell, weltweit anerkannt, wurde in den westlichen Gesellschaften vom 15. bis zum 19. Jahrhundert praktiziert. Es handelte sich um einen ritualisierten Kampf zwischen zwei Individuen, jeweils mit dem Ziel, ihre Ehre zu verteidigen. Die verwendeten Waffen variierten anfänglich von europäischen Duellschwertern bis hin zu den im 18. Jahrhundert verwendeten Pistolen.

Beide Kämpfer wurden von Zeugen begleitet, die auch als Paten bekannt waren und wichtige Rollen spielten. Sie überprüften nicht nur die Waffen und stellten sicher, dass die Regeln eingehalten wurden, sondern kümmerten sich auch um den Körper ihres Vertreters, falls dieser verletzt wurde oder starb.

Das Konzept der Ehre war zu dieser Zeit von grundlegender Bedeutung und stand über jedem materiellen Gut. Die Duelle waren nicht einfach nur Kämpfe, um tödliche Verletzungen zuzufügen, sondern Zeremonien, um die befleckte Ehre wiederherzustellen. Die bloße Bereitschaft, das Leben zu riskieren, um die eigene Ehre zu verteidigen, bedeutete bereits eine Wiederherstellung derselben. Allerdings, wenn die Lösung des Konflikts den Tod des Gegners erforderte, wurde dies als notwendige Konsequenz akzeptiert.

Es gibt verschiedene Arten von Duellen, jede mit ihren eigenen Regeln und Zielen:

- **Duell „bis zum ersten Blut“:** Es wurde als beendet betrachtet, wenn einer der Duellanten eine Wunde erlitt, unabhängig von deren Schwere.
- **Duell „schwer verwundet“:** Es dauerte an, bis einer der Duellanten schwer verletzt war und nicht weiterkämpfen konnte.
- **Duell „auf Leben und Tod“:** Die einzige akzeptierte Lösung war der Tod des Gegners, was als der einzige Weg galt, die Ehre vollständig wiederherzustellen.
- **Formelles Duell:** Diese Duelle wurden durch strenge Regeln geregelt und oft vom König genehmigt und reguliert. Sie umfassten häufig Personen hohen Standes, wie Adelige, Politiker oder Militärs, und folgten einem strengen Protokoll. Die Herausforderungen wurden öffentlich angekündigt, und nur Personen gleichen sozialen Rangs durften teilnehmen. In einigen Fällen konnte ein Duellant, der älter als sechzig Jahre war, durch einen direkten Verwandten ersetzt werden.



©https://hiwaria.D.belgd.SpiPDA.um.SI
s as rei ore l s C E
ts



Auf der anderen Seite waren geheime Duelle gewalttätiger und es fehlte die formale Struktur offizieller Duelle. Diese Auseinandersetzungen waren illegal und führten häufig zu schweren Strafen. Unter dem Edikt der Katholischen Könige zum Beispiel, wurde dem Herausforderer der Hals durchgeschnitten, während der Herausgeforderte in die Kolonien geschickt wurde, um dort zu dienen

Mit der Zeit und der Entwicklung der Gesetze, gegen Ende des 19. Jahrhunderts, begannen die Duelle in den meisten westlichen Ländern als Mord ersten oder zweiten Grades betrachtet zu werden. Diese neue rechtliche Wahrnehmung führte zum allmählichen Verschwinden des Duells als anerkannte Methode zur Lösung von Ehrstreitigkeiten und spiegelte einen signifikanten Wandel in den Werten und sozialen Normen der Zeit wider.

1.2.3 FRAUEN UND DUELLE

Im August 1892 führte die berühmte Prinzessin Pauline Metternich ein Duell, das einen Meilenstein in der Geschichte der weiblichen Duelle markierte. Obwohl Duelle zu dieser Zeit überwiegend eine männliche Aktivität waren, erlangte dieses erhebliche soziale und politische Bedeutung, da es mit dem Aufstieg des Frauenwahlrechts und des aufkommenden zeitgenössischen Feminismus zusammenfiel. Metternichs Rivalin war Anastasia Kielmansegg, eine russische Aristokratin, mit der sie mehrere verbale Auseinandersetzungen gehabt hatte. Der Streit, der sie zum Duell führte, war ein Meinungsverschiedenheit über die Blumendekoration für eine Veranstaltung.

Vor Beginn des Duells traf die Baroness, die als Ärztin und Zeugin fungierte, eine ungewöhnliche Entscheidung: Beide Frauen sollten sich mit nacktem Oberkörper duellieren. Der Grund war, Infektionen vorzubeugen, die durch Schnitte in der Kleidung verursacht werden könnten. Auf diese Weise entledigten sie sich ihrer Korsetts und Blusen und kämpften mit nacktem Oberkörper – ein Bild, das bald unter den weiblichen Duellanten der Zeit populär wurde.

Der Kampf folgte den Regeln des französischen Duells und endete, als eine der Duellantinnen verletzt wurde. Obwohl nicht sicher ist, wer siegreich war, wurde die Szene dieses einzigartigen Duells auf Postkarten und Fotografien verewigt und erregte die Aufmerksamkeit der Gesellschaft jener Zeit.

In Spanien fand ein weiteres bemerkenswertes weibliches Duell im Retiro-Park von Madrid statt. Paz Villavicencio und Lolita, genannt "die mit den grauen Haaren", traten gegeneinander an, nachdem sie im Café Fornos, einem beliebten Zentrum des bohemischen Madrider Lebens, in Streit geraten waren. Das Duell fand an einem symbolischen Ort statt: zu Füßen der Statue des gefallenen Engels.

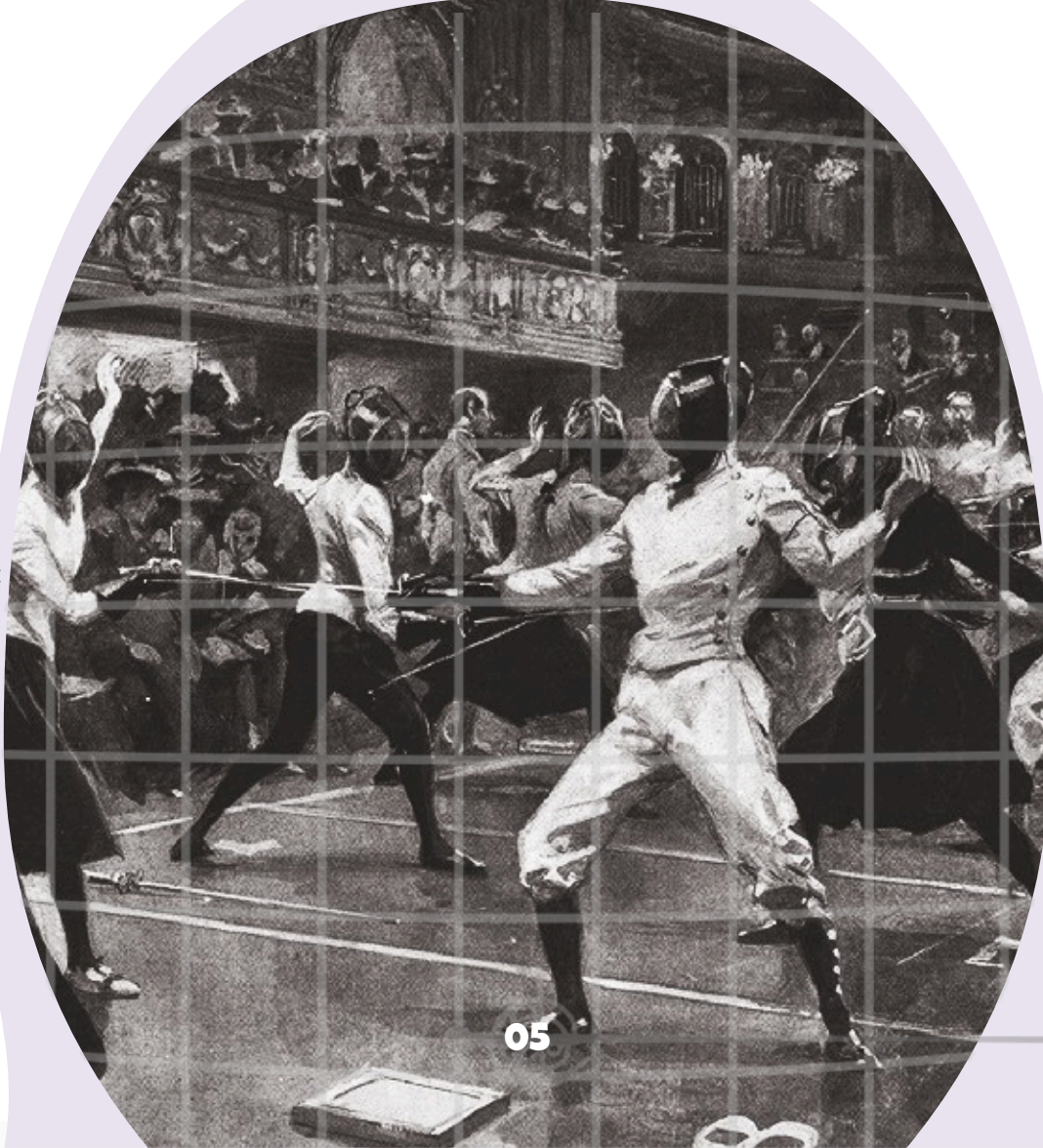


Dieser Kampf spiegelte wider, wie die Emanzipation auch die Welt der Duelle erreicht hatte, ein traditionell von Männern beherrschtes Gebiet, trotz der langen Tradition weiblicher Duellanten.

Im Kontext der zunehmenden Teilnahme von Frauen an Duellen begannen Viele Kampfkünste zu lernen, insbesondere Jiu-Jitsu, und improvisierte Waffen wie Haarnadeln oder scharfe Spazierstöcke zu verwenden, um sich gegen Angreifer und Vergewaltiger zu verteidigen.

In diesem Klima der Revolution und des weiblichen Empowerments im Fechten trat Teresa Castellanos de Mesa hervor, eine herausragende Figur des spanischen Fechtens. Teresa wuchs in einem familiären Umfeld von Fechtmeistern auf. Ihr Vater Manuel und ihr Bruder Cándido, renommierte Fechter, teilten ihr Wissen mit ihr und unterstützten sie in ihrer Entwicklung als Duellantin. Schon in jungen Jahren zeigte Teresa ein außergewöhnliches Talent und debütierte 1834 im Alter von achtzehn Jahren öffentlich in der Fontana de Oro, einer bekannten Madrider Herberge. Zu jener Zeit war es üblich, dass Herbergen Räume für verschiedene Aufführungen, einschließlich Fechtduellen, anboten – eine sehr modische Unterhaltung.

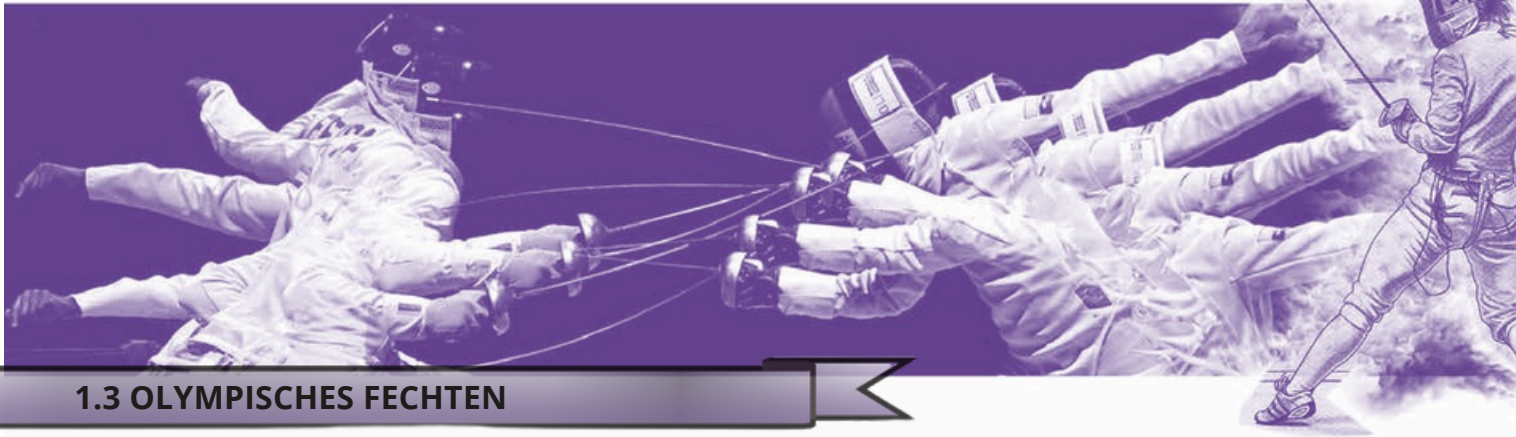
Duelle, über ihre historische Funktion hinaus, Konflikte zu lösen, wurden in der klassischen und modernen Literatur von Autoren wie Cervantes und Lope de Vega verewigt. Diese Schriftsteller nutzten das Fechten und die Duelle, um in ihren Werken Themen wie Ehre und Gerechtigkeit zu erkunden und hinterließen einen unauslöschlichen Eindruck im kulturellen Gedächtnis.



©
r
ge
n
nd
/

<https://au.id.u>



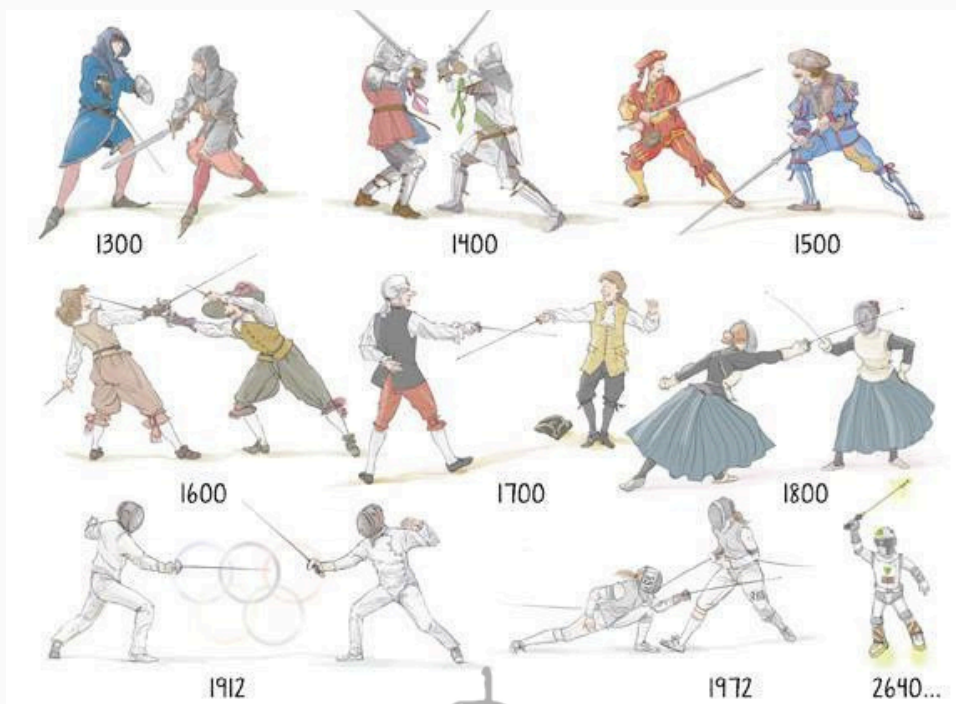


1.3 OLYMPISCHES FECHTEN

Fechten ist eine der fünf Sportarten, die seit Athen 1896 bei allen Ausgaben der modernen Olympischen Spiele vertreten sind. Bei dieser ersten Gelegenheit wurde nur in den männlichen Disziplinen Florett und Säbel angetreten. Der Degen wurde in Paris 1900 eingeführt und die Mannschaftswettbewerbe debütierten in London 1908.

Im Jahr 1913 wurde die Fédération Internationale d'Esgrime (FIE) gegründet, um diesen Sport weltweit zu regulieren. Seit 1937 organisiert die FIE die Weltmeisterschaften, die den Fechtern eine zusätzliche Plattform bieten, um auf höchstem Niveau zu konkurrieren.

Frauen traten erstmals bei den Olympischen Spielen in der Disziplin Einzel-Florett bei den Spielen in Paris 1924 an. Dieses Ereignis markierte einen Meilenstein, da es die Türen zur weiblichen Teilnahme am olympischen Fechten öffnete. Über mehr als drei Jahrzehnte hinweg war das Florett die einzige Waffe, in der Frauen antreten konnten. Bei den Olympischen Spielen in Rom 1960 wurde das Damenflorett für Mannschaften hinzugefügt. Der nächste große Fortschritt erfolgte bei den Olympischen Spielen in Atlanta 1996, als Damendegen sowohl in Einzel- als auch in Mannschaftswettbewerben aufgenommen wurde. Der Damensäbel wurde bei den Olympischen Spielen in Sydney 2000 eingeführt und vervollständigte damit die Teilnahme der Frauen an den drei klassischen Waffen des Fechtens: Florett, Degen und Säbel.





WUSSTEN SIE...?

„BEI FORMELLEN DUELLEN WURDEN STRENGE REGELN BEFOLGT UND OFT VOM KÖNIGSHAUS GENEHMIGT. BEISPIELSWEISE WURDEN CHALLENGES ÖFFENTLICH AUSGESCHRIEBEN UND ES KONNTEN NUR PERSONEN MIT DEM GLEICHEN SOZIALEN RANG TEILNEHMEN.“

WAS IST „TRUE SKILL“ UND WAS SIND SEINE GRUNDPRINZIPIEN BEIM FECHTEN?

WARUM WAR DAS FECHTEN IHRER MEINUNG NACH FÜR SOLDATEN IN DER ANTIKE SO WICHTIG?

WARUM WAR FECHTEN IHRER MEINUNG NACH SEIT SEINER GRÜNDUNG TEIL DER OLYMPISCHEN SPIELE?





2. KATAKTERISTIK DES ZÄUNENS

Fechten ist eine der vollständigsten Sportarten in Bezug auf körperliche Betätigung und gleichzeitig eine der attraktivsten für die intellektuelle Entwicklung. Hierin liegt der Schlüssel zu seinem Erfolg - das Gleichgewicht zwischen mentalen und körperlichen Qualitäten, das sich aus seiner Ausübung ergibt.

Es ist ein Sport voller Spannung, bei dem vor allem Konzentration, Schnelligkeit, Gleichgewicht und Koordination gefördert werden. Es handelt sich um eine Praxis, die die Reflexe beschleunigt und die Intelligenz schärft. Fechten ist die einzige olympische Sportart spanischen Ursprungs.

Im physischen Bereich erhöht seine Praxis die Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Kraft. Es ist eine Sportart, bei der der ganze Körper eine Rolle spielt. Die Beine werden zur Fortbewegung genutzt und der Fechtarm für die Ausführung der Bewegungen mit der Waffe. Alle körperlichen Fähigkeiten werden trainiert: Ausdauer (man muss für die Dauer eines Kampfes effizient durchhalten), Kraft (Arme und Beine sowie der Rumpf werden gestärkt, um das Gewicht der Waffe und die technischen Positionen, die im Fechten erforderlich sind, zu halten), Schnelligkeit (je schneller die Ausführung der Aktionen, desto größer der Erfolg, Treffer zu erzielen) und Flexibilität (je größer die Bewegungsamplitude der Körperteile, desto größer die Beweglichkeit, um Treffer zu erzielen).

Im intellektuellen Bereich werden die wichtigsten psychischen Qualitäten geschult: Willenskraft, Selbstkontrolle, Initiative, Sicherheit, Intelligenz und die Bildung von Gewohnheiten und Qualitäten, die in der vielseitigen Tätigkeit des Individuums notwendig sind.





3. FECHTARTEN UND DISZIPLINEN



Im Fechten gibt es vier grundsätzliche Arten: Bühnen- oder künstlerisches Fechten, historisches Fechten, olympisches Sportfechten und Parafechten. Das olympische Sportfechten ist am weitesten verbreitet und bekannt, während das Bühnen- und historische Fechten 2015 offiziell von der Real Federación de Esgrima Española (RFEE) anerkannt wurde. Obwohl diese zuletzt genannten Fechtarten erst kürzlich ratifiziert wurden, werden sie in Bereichen wie Film, Theater und Duellkunst schon lange praktiziert.

Jede Fechtart bietet einzigartige Merkmale und zieht Menschen mit unterschiedlichen Interessen und Leidenschaften an. Die Ausübung aller Fechtarten trägt zu einer umfassenden Entwicklung als Fechter bei.

Im Sportfechten gibt es drei Disziplinen, die jeweils nach der verwendeten Waffe benannt sind: Degen, Florett und Säbel. Diese drei Waffen werden auch im Parafechten ausgeübt was den Fechtern eine umfassende und vielseitige Erfahrung bietet.

Zusammengefasst vervollständigen die vier Fechtarten – Bühnenfechten, historisches Fechten, olympisches Sportfechten und Parafechten– die Ausübung der Fechtkunst und bieten eine Vielfalt an Techniken und Ansätzen, die zu einer ganzheitlichen und ausgewogenen Entwicklung eines jeden Fechters beitragen.





3.1 BÜHNENFECHTEN DAS

Bühnenfechten ist eine Form des Fechtens, die im Theater, Film und anderen künstlerischen Darstellungen verwendet wird, um Kämpfe sicher und visuell ansprechend zu simulieren. Maßgeblich ist die Unterhaltung des Zuschauers, wobei der Anschein von Realismus Vorrang vor technischer Authentizität hat. Das Bühnenfechten folgt einem vereinbarten Drehbuch und ist ein Bewegungs-Dialog der Akteure in einem pseudosportlichen Wettkampf, ohne jemals einen Treffer zu landen. Die Techniken und Bewegungen sind übertrieben, um die visuelle Wirkung zu maximieren. Schauspieler und Statisten erhalten oft spezifische Trainingseinheiten, um diese Sequenzen ohne Verletzungsrisiko durchzuführen.

3.2 HISTORISCHES FECHTEN

Das historische Fechten, auch bekannt als HEMA (Historical European Martial Arts), ist die Praxis und das Studium der europäischen Kampfkünste vom Mittelalter bis zur Renaissance und darüber hinaus, basierend auf historischen Handbüchern und Traktaten. Diese Disziplin zielt darauf ab, die Kampftechniken originalgetreu nachzubilden, wobei verschiedene Waffen wie Langschwerter, Einhandschwerter, Dolche, Speere und andere traditionelle Waffen verwendet werden.

Die Praktizierenden studieren alte Texte und Manuskripte, um die Techniken so zu verstehen und anzuwenden, wie sie ursprünglich gelehrt wurden, und kombinieren akademische Strenge mit praktischem Training, um diese historischen Kampfkünste zu bewahren und wiederzubeleben.





3.3 PARAFECHTEN

Das Rollstuhlfechten wurde von Sir Ludwig Guttmann in Stoke Mandeville entwickelt, wo britische Soldaten rehabilitiert wurden, die im Zweiten Weltkrieg verletzt wurden. Diese Fechtart teilt die gleichen Regeln und Disziplinen wie das olympische Sportfechten. Werte wie Freundlichkeit, Respekt und Höflichkeit sind Grundpfeiler in der Welt des Fechtens. Die inklusive Praxis beider Fechtarten bereichert und ergänzt die Fechter.

Im Rollstuhlfechten kämpfen die Fechter in fest verankerten Stühlen, die einzig die Bewegung des Rumpfes und des Fechtarmes ermöglichen. Dieser Sport entwickelt bemerkenswert die Agilität und verbessert die Reflexe. Der Hauptunterschied zum olympischen Sportfechten besteht in der Modifikation der gültigen Treffer im Degenfechten bei dem nur Treffer von der Taille aufwärts, einschließlich Maske, Rumpf, Arme und Hand, erlaubt sind.

Um einen fairen Wettbewerb zu gewährleisten, werden die Fechter im Rollstuhlfechten in verschiedene Kategorien basierend auf ihrem Behinderungs- und Mobilitätsgrad eingeteilt:

- **Kategorie A:** Fechter dieser Kategorie haben eine vollständige Rumpffunktion und gute Armbeweglichkeit. Ihre Behinderungen betreffen hauptsächlich ihre Beine.
- **Kategorie B:** Fechter dieser Kategorie haben eine eingeschränkte Rumpffunktion und weniger Beweglichkeit in den Armen im Vergleich zu Kategorie A. Ihre Behinderungen können sowohl die Beine als auch den Rumpf betreffen.
- **Kategorie C:** Diese Kategorie umfasst Fechter mit schwereren Behinderungen, die sowohl den Rumpf als auch die Gliedmaßen erheblich beeinträchtigen. Die Fechter dieser Kategorie haben bedeutende Einschränkungen in der Beweglichkeit ihres Rumpfes und ihrer Arme.



3.4 OLYMPISCHES SPORTFECHTEN

Das Fechten ist ein individueller Kampfsport, der sowohl körperliche als auch mentale Herausforderungen für die Wettkämpfer darstellen. Dieser Sport wird in Gegenwart eines Gegners ausgeübt, und die Bewegungen beider haben gegensätzliche Absichten.

Es ist ein Duell, das mit Florett, Degen oder Säbel ausgetragen wird. Die Gegner stehen sich mit dem Ziel gegenüber, den Rivalen mit der Spitze oder Klinge ihrer Fechtwaffe zu treffen. Im olympischen Sportfechten variieren die gültigen Trefferzonen je nach verwendeter Waffe. Das Florettgefecht hat das Ziel, den Rumpf des Gegners (ohne Arme, Beine und Kopf) zu treffen. Im Degengefecht ist jedes Körperteil ein gültiges Ziel, während beim Säbel nur Treffer von der Taille aufwärts, einschließlich des Kopfes, zählen.

Ein wichtiger Aspekt des Fechtens ist die begrenzte Bewegungsmöglichkeit der Wettkämpfer. Sie müssen sich stets frontal gegenüberstehen und können sich nur vorwärts, rückwärts und, begrenzt durch die Breite der Fechtbahn, seitwärts bewegen. Sie dürfen dem Gegner nicht den Rücken zuwenden. Trotz dieser Einschränkungen können die Bewegungen von Kampf zu Kampf leicht variieren, abhängig von den Zielen und der Morphologie jeder Waffe.

Jedoch sind die Grundbewegungen in allen Fällen gleich. Das Hauptziel dieses Sports ist es, zu treffen, ohne getroffen zu werden, das heißt, das Ziel mit der Spitze oder der Klinge der Waffe zu erreichen, bevor es dem Gegner gelingt. Das Fechten unterliegt einer Reihe von Regeln, die das Duell zwischen den Fechtern, die zu verwendende Ausrüstung, die erlaubte Fechtfläche und andere Elemente regeln.

4. DIE FECHTWAFFEN

Beim Fechten gibt es drei Hauptwaffentypen: das Florett, den Degen und den Säbel. Zu den Teilen jeder Waffe gehören: die Klinge, der lange, dünne Teil; der Becher, der die Hand des Fechters schützt; der Griff, an dem die Waffe gehalten wird; und der Knauf, der das Gewicht der Waffe ausgleicht. Beim Florett und Degen verfügt die Spitze zusätzlich über einen elektrischen Sensor zur Trefferregistrierung.



4.1 SÄBEL

Es verfügt über einen schalenförmigen Handschutz, der sich unter der Hand wölbt, und eine rechteckige Klinge im Querschnitt.

Ein Säbelfechter kennt keine Ruhe. Er muss eine Angriffsstrategie entwickeln, das Spiel seines Gegners kontrollieren und analysieren, um nicht nur den anderen zu destabilisieren, sondern auch sein eigenes Spiel durch seine Stärken und Schwächen durchzusetzen.

Anpassungsfähigkeit und Entschlossenheit: Das muss ein Säbelfechter immer beachten, wenn er auf die Bahn tritt.

Die Kontrolle und Analyse des Spiels des Gegners hilft dem Säbelfechter, dessen Bewegungen vorauszusehen und strategische Entscheidungen zu treffen.

Konzentration und Gerissenheit sind essenzielle Eigenschaften für einen Säbelfechter auf der Bahn.



LÄNGE: 105 cm.
GEWICHT: 500 G.



AUSRÜSTUNG



MASKE



METAL JACKE

Deckt den Rumpf und die Gliedmaßen ab. Über der elektrischen Weste.



HOSE



STRÜMPFE



Treffflächen:
Gültige
Trefferzonen



JACKE



HANDSCHUH



4.2 DEGEN



Als Stichwaffe wie der Florett klassifiziert, hat sie ein maximales Gewicht von 770 Gramm und eine Länge von 110 Zentimetern. Die Klinge besteht aus Stahl und ist 90 Zentimeter lang.

LÄNGE: 110 CM.
GEWICHT: 770 GR.

Der Degen ist die Waffe, bei der die Phasen des Wartens und der Vorbereitung am längsten sind. Die Zeit, die damit verbracht wird, den Gegner zu beobachten, kann für Laien wie eine Ewigkeit erscheinen.

Diese Waffe mit Doppeltreffern ermöglicht es, Punkte zu erzielen, indem man die Angriffe des Gegners durch ein negatives Spiel abwehrt. Daher ist sie die Waffe der Geduld, bei der die Nerven auf eine harte Probe gestellt werden.

Die Beherrschung des Degens wird nicht nur an physischen Fähigkeiten gemessen, sondern auch an der mentalen Fähigkeit, die Bewegungen des Gegners vorherzusehen und unter Druck die Ruhe zu bewahren. Jeder Kampf ist ein strategischer Tanz, bei dem jede kleine Geste das Ergebnis bestimmen kann.

Der Degen ist eine Stoßwaffe: Treffer können ausschließlich mit der Spitze erzielt werden. Die gültige Trefferfläche umfasst den gesamten Körper.

Er ist die schwerste und steifste der drei Waffen, und der Querschnitt seiner Klinge ist dreieckig. Die Glocke, ähnlich der des Floretts, aber größer, schützt die Hand

AUSRÜSTUNG



MASKE



HOSE



STRÜMPFE



Treffflächen:
Gültige
Trefferzonen



JACKE



HANDSCHUH

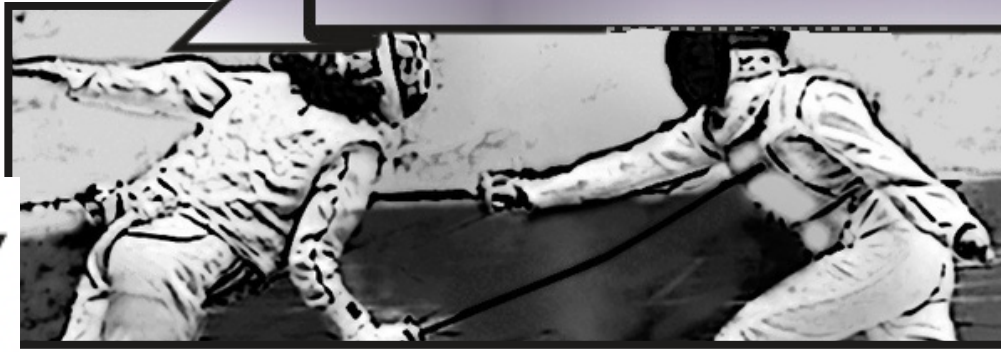
4.3 FLORETT

Das Florett ist eine Stoßwaffe, was bedeutet, dass Treffer nur mit der Spitze erzielt werden können. Außerdem handelt es sich um eine Konventionswaffe.

LÄNGE 110 cm.

GEWICHT: 500 GR

Das Florett ist leicht und flexibel, seine Klinge endet in einer stumpfen Spitze. Sein maximales Gewicht beträgt 500 Gramm, und die Länge darf 110 cm nicht überschreiten.



Das Florett, eine der drei klassischen Fechtwaffen, zeichnet sich durch seinen Ursprung als Übungs- und Lernwerkzeug aus, was die technische und physische Entwicklung dieses Sports maßgeblich geprägt hat.

Ursprünglich konzipiert, um Fechter in Präzision und Technik zu schulen, erfordert das Florett eine Kombination aus Agilität, Strategie und Kontrolle. Gefechte mit dem Florett können im Tempo stark variieren: Manchmal verlaufen sie ruhiger, ähnlich wie beim Degen, während sie in anderen Momenten eine Geschwindigkeit und Lebendigkeit erreichen, die mit dem Säbel vergleichbar ist.

Diese Vielseitigkeit und der hohe technische Anspruch machen das Florett zu einer faszinierenden und herausfordernden Disziplin in der Welt des Fechtens.

AUSRÜSTUNG



MASKE



METALLJACKE:

Es bedeckt den Rumpf bis auf die Extremitäten.



HOSE



STRÜMPFE



Treffflächen:
Gültige
Trefferzonen



JACKE



HANDSCHUH





WUSSTEN SIE...?

**WUSSTEN SIE, DASS
DER MODERNE SÄBEL
VON DER WAFFE
ABSTAMMT, DIE VON
KAVALLERIESOLDATEN
VERWENDET
WIRD?**

**WIE VIELE DISZIPLINEN GIBT
ES BEIM SPORTFECHTEN?
UND STUHLZÄUNE?**

**WELCHE WAFFE WÄGT MEHR:
DER SÄBEL ODER DER BODEN?**

**WELCHE WAFFE KANN KANTE
UND GEGENKANTE SCHLAGEN?**

**WARUM GILT FECHTEN ALS
GANZHEITLICHE SPORTART
FÜR KÖRPER UND GEIST?**

?



5. ALLGEMEINES

5.1 GRUNDBEGRIFFE



TREFFER

Wenn ein Fechter mit seiner Waffe die gültige Trefferfläche des Gegners erreicht und die Lampen des Meldegeräts aufleuchten. Jeder Treffer bringt einen Punkt.



ANGRIFF

Eine offensive Aktion, die darauf abzielt, den Gegner in einem einzigen Tempo zu treffen. Der Angriff kann direkt mit einem geraden Stoß oder indirekt durch Wechsel der Linie ausgeführt werden, um den Treffer zu erzielen.



ANTWORT

Eine offensive Aktion, die nach einer Parade ausgeführt wird. Antworten werden wie Angriffe klassifiziert und vom Fechter ausgeführt, der den Angriff des Gegners pariert hat.



PARADE

Eine defensive Aktion, die darin besteht, die offensive oder gegenoffensive Aktion des Gegners mit der Waffe zu stoppen oder abzulenken.





GEFECHTSMATCH

Ein Kampf zwischen zwei Fechtern, entweder freundschaftlich oder im Wettkampf.



GEGENANGRIFF

Offensive Aktionen, die während der Offensive des Gegners ausgeführt werden. Diese Aktion zielt darauf ab, die Offensive des Gegners zu vereiteln, indem man dem Abschluss des gegnerischen Angriffs zuvorkommt.



BEWEGUNGEN

Die Fortbewegung des Fechters entlang der Bahn, einschließlich Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen sowie spezifischer Aktionen wie dem Ausfall. Sie sind entscheidend, um die Distanz und die strategische Position während des Gefechts zu wahren.



VORBEREITUNG

Bewegungen und Techniken, die genutzt werden, um eine Öffnung für einen Angriff zu schaffen, wie Finte und Täuschungen. Die Vorbereitung ermöglicht es, die Reaktionen des Gegners auszunutzen, um einen effektiven Angriff auszuführen.

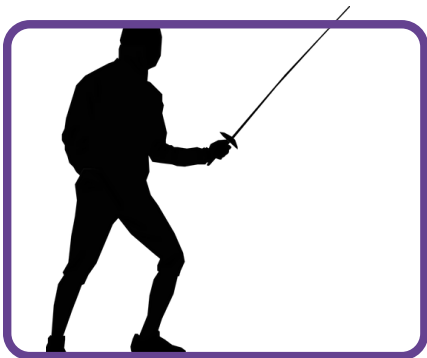




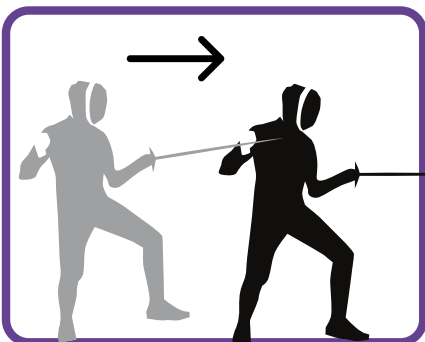
5.2 GRUNDLEGENDE BEWEGUNGEN IM FECHTEN



Der Gruß ist eine Geste der Höflichkeit im Fechten und wird vor und nach dem Gefecht ausgeführt. Zu Beginn des Kampfes wird ein Gruß an den Gegner, den Schiedsrichter und die Assistenten gerichtet. Der Gruß sollte ernsthaft ausgeführt werden, da er ein Zeichen des Respekts gegenüber dem Gegner und den Schiedsrichtern ist. Das Nichtausführen kann mit einem Ausschluss bestraft werden.



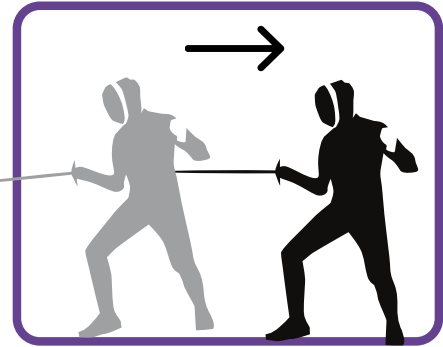
Die Fechtstellung ist die Grundposition im Fechten. Es ist die Haltung, aus der Angriffe gestartet und Verteidigungen durchgeführt werden. Der vordere Fuß sollte nach vorne zeigen, während der hintere Fuß leicht nach außen gedreht ist und einen Winkel von 90 Grad in Bezug auf den vorderen Fuß bildet. Der Abstand der Fersen ist waffenabhängig und beträgt zwischen 1,5 bis 2 mal der Schuhlänge. Die Knie sind leicht gebeugt, um eine stabile Haltung zu bewahren. Das Gewicht des Körpers wird gleichmäßig auf beide Füße verteilt.



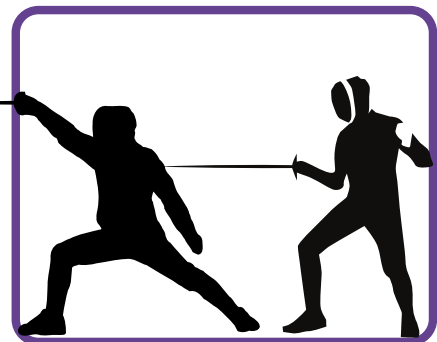
Der Schritt vorwärts ist eine Vorwärtsbewegung aus der Grundposition der Fechtstellung. Er beginnt mit dem Heben der Zehen des vorderen Fußes, dem nach vorne Schieben der Ferse und dem Absetzen des vorderen Fußes nach einem Schritt. Während die Fußsohle des vorderen Fußes aufgesetzt wird, nähert sich der hintere Fuß und hält dabei den gleichen Abstand zwischen den Fersen. Die Haltung und das Gleichgewicht während der gesamten Bewegung muss beibehalten werden.



Der Schritt zurück ist eine Rückwärtsbewegung aus der Grundposition der Fechtstellung. Aus der Fechtstellung wird der hintere Fuß einige Zentimeter nach hinten geschoben. Unmittelbar danach folgt der vordere Fuß, wobei der gleiche Abstand zwischen den Fersen beibehalten werden soll. Die Haltung und das Gleichgewicht während der gesamten Bewegung muss beibehalten werden.



Der Ausfall ist die häufigste Bewegung, um den Gegner zu treffen. Er beginnt mit dem Heben der Zehen des vorderen Fußes, dem nach vorne Schieben der Ferse und dem Absetzen des vorderen Fußes nach einem verlängerten Schritt. Während dem vollständigen Strecken des hinteren Beines bleibt der hintere Fuß auf seiner Position. Zeitgleich mit der Beinbewegung wird der Fechtarm ausgestreckt. Um das Gleichgewicht zu halten wird gleichzeitig auch der unbewaffnete Arm nach hinten gestreckt.



Die Fechtstellung im Rollstuhlfechten ist die Grundposition, aus der sich der Fechter auf Angriff oder Verteidigung vorbereitet. In dieser Position sitzt der Fechter aufrecht. Der bewaffnete Arm ist gebeugt, der Ellbogen ist 20 cm vom Körper entfernt. Wenn die Behinderung es zulässt, wird der unbewaffnete Arm nach hinten gelegt und an der Seitenstange oder dem Rad zur Unterstützung festgehalten. Andernfalls sollte er zum Minimieren der Trefferfläche profiliert bleiben.



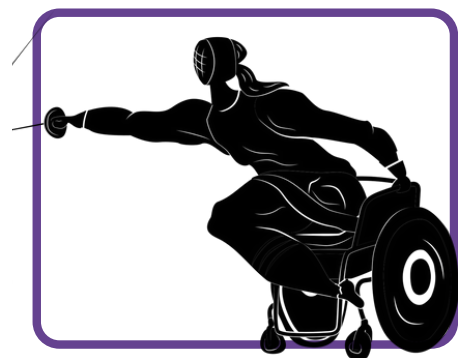
Das Vorwärtsbewegen im Rollstuhlfechten beinhaltet ein Vorbeugen aus der Taille, wobei das Gewicht auf die Hüfte des bewaffneten Arms verlagert wird. Während des Vorwärtsbewegens kann das hintere Gesäßhälfte leicht vom Sitz gehoben werden, ohne den Rollstuhl zu bewegen, wobei das Gleichgewicht mit dem unbewaffneten, halbgebeugten Arm und dem erhobenen Kopf, der auf den Gegner gerichtet ist, gehalten wird. Diese Bewegung muss schnell und kontrolliert sein, um die Reichweite zu maximieren, ohne die Stabilität zu verlieren.



Das Zurückweichen im Rollstuhlfechten ist eine defensive Technik, bei der sich der Fechter aus der Taille nach hinten lehnt, um Angriffen auszuweichen. Während dieser Bewegung hält der Fechter das Gleichgewicht und die Stabilität mit dem bewaffneten Arm. Der unbewaffnete Arm wird zur Stabilität verwendet, halbgebeugt oder auf dem Rollstuhl abgestützt, wenn möglich. Der Kopf bleibt aufrecht und die Augen auf den Gegner gerichtet, um schnell auf Veränderungen im Kampf reagieren zu können.



Der Ausfall im Rollstuhlfechten ist eine offensive Bewegung, bei der sich der Fechter aus der Taille nach vorne lehnt, um seine Reichweite zu erweitern und den Gegner zu treffen. Während des Ausfalls wird der bewaffnete Arm nach vorne gestreckt, während das hintere Gesäßhälfte leicht vom Sitz gehoben werden kann, um die Reichweite zu maximieren, ohne den Rollstuhl zu bewegen. Der unbewaffnete Arm bleibt halbgebeugt und der Kopf aufrecht, auf den Gegner gerichtet. Diese Bewegung muss schnell und kontrolliert sein, um das Gleichgewicht zu halten und für eine schnelle Erholung bereit zu sein.



5.3 DIE DISTAZ

Im Fechten ist die Distanz zwischen den Fechtern entscheidend für die Strategie und Ausführung der Bewegungen. Die Distanz wird durch die maximale Länge des Ausfalls des Fechters definiert. Es gibt drei Hauptdistanzen im Fechten:

Kurze Distanz: In dieser Distanz kann ein Fechter seinen Gegner einfach durch Ausstrecken des bewaffneten Arms treffen, ohne die Füße zu bewegen. Es ist eine Distanz für schnelle und effektive Reaktionen.

Mittlere Distanz: Dies ist die Standard-Angriffsdistanz. In dieser Distanz kann ein Fechter einen Treffer durch Ausführen eines Ausfalls erzielen, der ein Vorwärtsbewegen mit einer Streckung des bewaffneten Arms umfasst. Dies ist die am häufigsten verwendete Distanz für effektive Angriffe.

Lange Distanz: Um den Gegner aus dieser Distanz zu erreichen, ist ein vorwärtsbewegen erforderlich, bevor der Angriff ausgeführt wird. Dies wird als „Schritt und Ausfall“ bezeichnet, bei dem sich der Fechter mit einem oder mehreren Schritten nähert, bevor er seinen Angriff startet. Diese Distanz ermöglicht es, das Timing anzupassen und den Gegner zu überraschen.

Das richtige Management dieser Distanzen ist im Fechten von grundlegender Bedeutung, da es den Fechtern ermöglicht, die Kontrolle über die Situation zu behalten und die Möglichkeiten zum Angriff oder zur Verteidigung effektiv zu nutzen.



5.4 DIE KONVENTION

Der Degen hat keine Vorrangregeln; der erste Fechter, der trifft, erhält den Punkt. Wenn beide Fechter gleichzeitig treffen, werden beiden Punkte zuerkannt. Im Gegensatz dazu sind das Florett und der Säbel Konventionswaffen, bei denen es Vorrangregeln gibt.

Angriff mit Vorrang: Um den Vorrang in einem Angriff zu gewinnen, muss der Fechter der Erste sein, der die Bewegung durch Strecken des bewaffneten Arms beginnt und ein gültiges Ziel bedroht. Der verteidigende Fechter kann keinen gültigen Angriff starten, bis er den Vorrang des Angreifers genommen hat, was durch eine Parade oder ein Ausweichen erreicht werden kann, oder er kann sich entscheiden, dies nicht zu tun und seine Strategie zu ändern.

Verteidigung und Gegenangriff: Die defensive Taktik beinhaltet das Blockieren des Angriffs des Gegners durch eine Parade oder das Ausweichen. Sobald der Verteidiger den Angriff des Gegners neutralisiert hat, kann er sofort zum Angreifer werden und den Vorrang haben, um einen gültigen Treffer zu erzielen. Wenn beide Fechter gleichzeitig versuchen anzugreifen und gleichzeitig treffen, ohne dass einer von ihnen einen klaren Vorrang hat, wird keinem der beiden Punkte zuerkannt.





Fechten ist ein Sport, der in zwei Hauptformaten praktiziert wird: Einzelwettbewerb und Mannschaftswettbewerb. Es wird in drei Disziplinen gefochten: Degen, Florett und Säbel. Wie bereits erläutert, hat jede Disziplin ihre eigenen Regeln und Merkmale, was diesem Sport eine große Vielfalt verleiht.

6.1 DER EINZELWETTBEWERB

In der Anfangsphase, genannt Poule, werden die Teilnehmer in Gruppen eingeteilt und kämpfen in einem Rundensystem jeder gegen jeden innerhalb der Gruppe. Diese Einteilung kann zufällig oder basierend auf der Rangliste erfolgen. Die Gruppen bestehen normalerweise aus 5 bis 7 Personen, abhängig von der Gesamtzahl der Teilnehmer im Wettbewerb. Die Gefechte gehen bis zu 5 Treffer oder dauern maximal 3 Minuten. Der Fechter, der zuerst 5 Treffer erzielt oder bei Ablauf der Zeit die meisten Treffer hat, gewinnt das Gefecht.

Die Fechter, die die Poule-Runde bestehen, gehen in eine zweite Phase über, in der ein K.-o.-System eingeführt wird. Die Gefechte gehen bis zu 15 Treffer oder dauern maximal 9 Minuten, unterteilt in 3 Perioden von jeweils 3 Minuten mit 1 Minute Pause dazwischen. Der Fechter, der zuerst 15 Treffer erzielt oder bei Ablauf der Zeit die meisten Treffer hat, gewinnt das Gefecht.

Die Treffer werden mit einem elektrischen Gerät registriert das bei Kontakt der Waffe mit der gültigen Trefferfläche des Gegners aufleuchtet und einen Ton von sich gibt. Die Fechter scheiden in direkten Gefechten aus, bis die besten 8 übrigbleiben, die dann die Viertelfinale, Halbfinale und das Finale bestreiten, immer bis zu 15 Treffer.

6.2 DER MANNSCHAFTSWETTBEWERB

Der Mannschaftswettbewerb wird durch direkte Ausscheidungsrunden ausgetragen, sogenannte Begegnungen. Jedes Team besteht aus drei Fechtern und einem Ersatzfechter. Es gibt neun Gefechte, jedes mit bis zu fünf Treffern oder drei Minuten, wobei die Mitglieder eines Teams gegen die des gegnerischen Teams antreten. Das Team, das zuerst 45 Treffer erzielt oder nach den 9 Gefechten die meisten Treffer hat, gewinnt.

Die Teams scheiden in Runden aus, bis die besten 4 übrigbleiben, die dann die Halbfinale und die Gefechte um Gold und Bronze bestreiten.





FRAGEN

WAS IST DIE FECHTSTELLUNG UND WARUM IST SIE IM FECHTEN VON GRUNDLEGENDER BEDEUTUNG?

WAS BEDEUTET DER BEGRIFF „KONVENTION“ IM FECHTEN UND WIE WIRKT ER SICH AUF GEFECHTE MIT FLORETT UND SÄBEL AUS?

WAS SIND DIE HAUPTUNTERSCHIEDE ZWISCHEN EINZEL- UND MANNSCHAFTSWETTBEWERBEN IM FECHTEN?

WARUM DENKST DU, DASS FECHTEN IN DER ANTIKE EINE DER AM MEISTEN UNTERSUCHTEN KÖRPERLICHEN AKTIVITÄTEN WAR?

WIE HAT DAS FECHTEN ZUR INKLUSION VON MENSCHEN MIT BEHINDERUNGEN IM SPORT BEIGETRAGEN?



7. GRUNDREGELN DES FECHTENS

7.1 DIE FECHTBAHN

Die Fechtbahn besteht aus Metall oder einem leitfähigen Material, das die Isolierung von Bodenberührungen ermöglicht. Dies bedeutet, dass die Bahn so vorbereitet ist, dass Treffer nicht registriert werden, wenn die Waffe den Boden berührt, wodurch Fehlanzeigen auf dem Punktezähler vermieden werden.

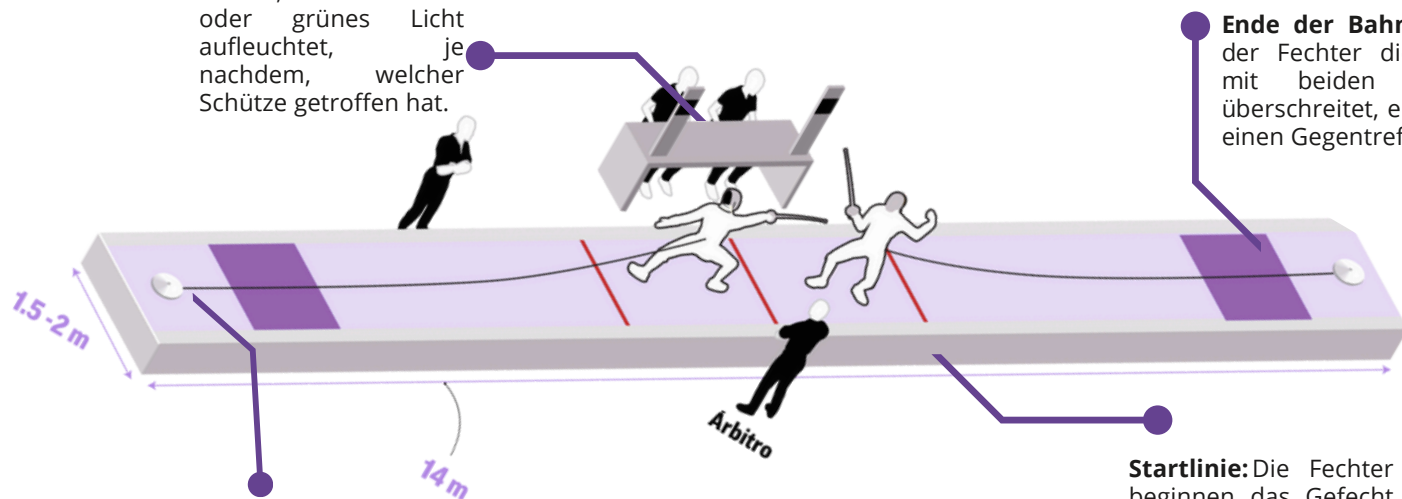
Der elektronische Melder, der die Treffer registriert, ist über Verlängerungskabel mit der Kabelrolle verbunden. Die Kabelrolle ist wiederum über einen Kabelstecker dem Körperkabel des Fechters verbunden. Das Körperkabel verbindet den Kabelstecker mit der Waffe. Dieses System ermöglicht eine präzise Übertragung der Treffsignale von der Waffe zum Melder.

Die Fechtbahn ist rechteckig und hat eine Länge von 14 Metern und eine Breite von 1,5 bis 2 Metern. Die Fechter beginnen hinter der "Linie der Startlinie" (2 m vom Zentrum entfernt) zu Beginn des Gefechts und nach jedem gültigen Treffer.

Wenn der Fechter die Endlinie der Bahn mit beiden Füßen überschreitet, erhält er einen Gegentreffer. Wenn der Fechter seitlich aus der Bahn tritt, stoppt der Schiedsrichter das Gefecht und beide Fechter stellen sich in die Mitte der Bahn zurück, aber der Fechter, der nicht hinausgetreten ist, rückt um einen Meter vor. Wenn der Fechter mit beiden Füßen seitlich aus der Bahn tritt, kann er keinen Punkt erzielen; nur der Fechter, der innerhalb der Bahn bleibt, kann seine Aktion abschließen und treffen.

Gerät. Es signalisiert Treffer, wenn ein rotes oder grünes Licht aufleuchtet, je nachdem, welcher Schütze getroffen hat.

Ende der Bahn: Wenn der Fechter die Linie mit beiden Füßen überschreitet, erhält er einen Gegentreffer.



Kabelrolle: Ein aufgerolltes Kabel, das die Waffe des Fechters mit dem elektronischen Wertungssystem verbindet.

Startlinie: Die Fechter beginnen das Gefecht von dieser Linie nach einem gültigen Treffer.





7.2 DIE AUFGABEN DES SCHIEDSRICHTERS

Der Schiedsrichter spielt eine entscheidende Rolle bei Fechtwettbewerben, indem er sicherstellt, dass die Gefechte fair, sicher und regelkonform ablaufen. Hier sind seine Hauptaufgaben beschrieben:

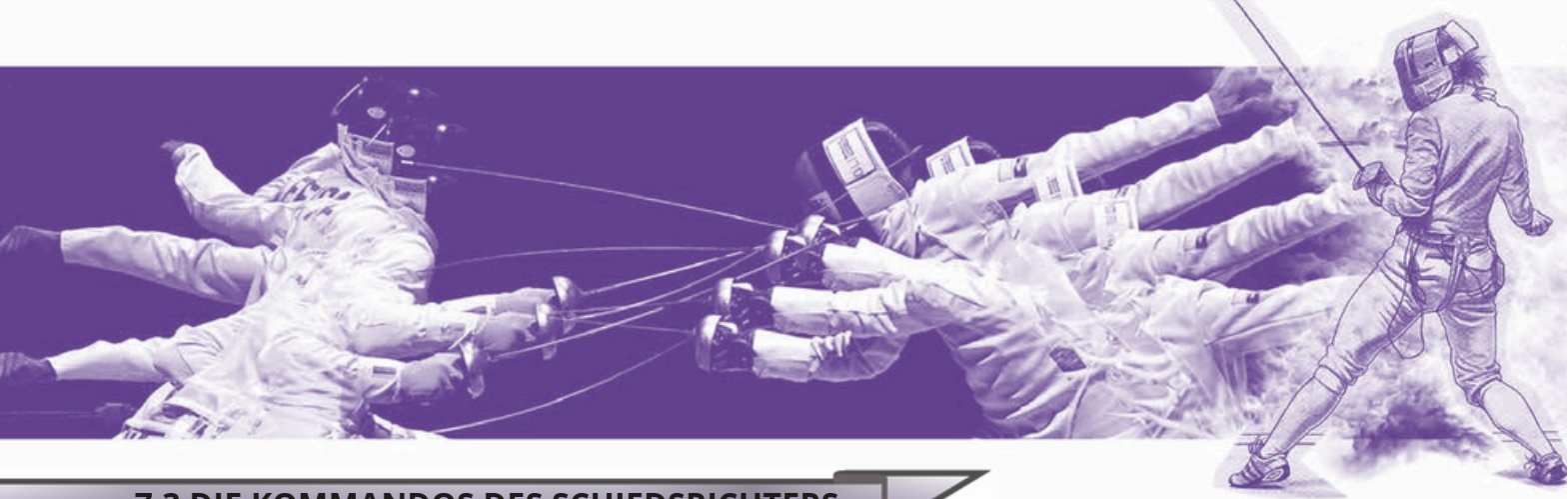
Der Schiedsrichter ist verantwortlich für die Überwachung des Gefechts, einschließlich der Signale zum Beginn und Ende mit den Worten "En garde" (an den Start), "Prêts" (Bereit) und "Allez" (Los). Darüber hinaus verwaltet er die Zeitmessung des Gefechts, einschließlich Pausen und Auszeiten, um sicherzustellen, dass die vorgeschriebenen Zeiten eingehalten werden.

Eine der Hauptaufgaben des Schiedsrichters ist die Anwendung der Regeln. Er interpretiert und wendet die Fechtregeln an und stellt sicher, dass alle Teilnehmer sie einhalten. Er entscheidet auch über die Gültigkeit der Treffer, basierend auf den Signalen des elektronischen Systems und seiner eigenen Beobachtung. Bei Streitigkeiten oder Meinungsverschiedenheiten während des Gefechts hat der Schiedsrichter die Autorität, diese zu lösen, wobei er sich gegebenenfalls mit den Seitenrichtern berät.

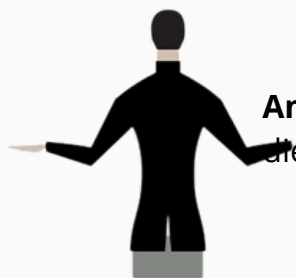
Der Schiedsrichter verwaltet auch die Strafen. Er erteilt Verwarnungen und Sanktionen an die Fechter bei Regelverstößen, indem er Farbkarten (gelb, rot und schwarz) verwendet, um die Strafen anzuzeigen. In Fällen schwerer Verstöße oder unsportlichen Verhaltens kann der Schiedsrichter einen Fechter aus dem Gefecht oder dem Wettbewerb ausschließen.

Die Sicherheit der Teilnehmer hat für den Schiedsrichter oberste Priorität. Vor Beginn des Gefechts überprüft er, ob die gesamte Ausrüstung der Fechter (Waffen, Masken, Jacken usw.) in gutem Zustand ist und den Sicherheitsnormen entspricht. Wenn ein Teilnehmer verletzt wird, stoppt der Schiedsrichter das Gefecht und ermöglicht es dem Fechter, medizinische Hilfe zu erhalten.





7.3 DIE KOMMANDOS DES SCHIEDSRICHTERS



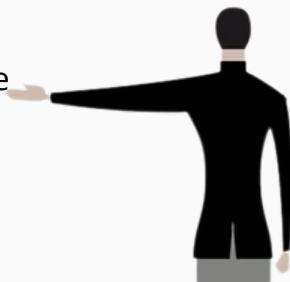
An den Start: Um die Fechter in die Startposition zu bringen.



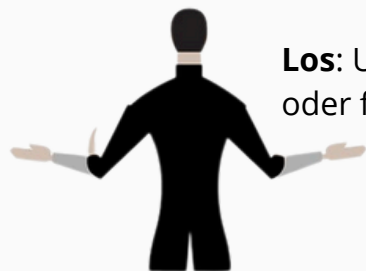
Halte: Zum Stoppen des Gefechts.



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



Treffer: Der Schütze links vom Schiedsrichter gilt als getroffen.



Los: Um den Kampf zu beginnen oder fortzusetzen.



Punkt: Ein Punkt für den Schützen rechts vom Schiedsrichter.



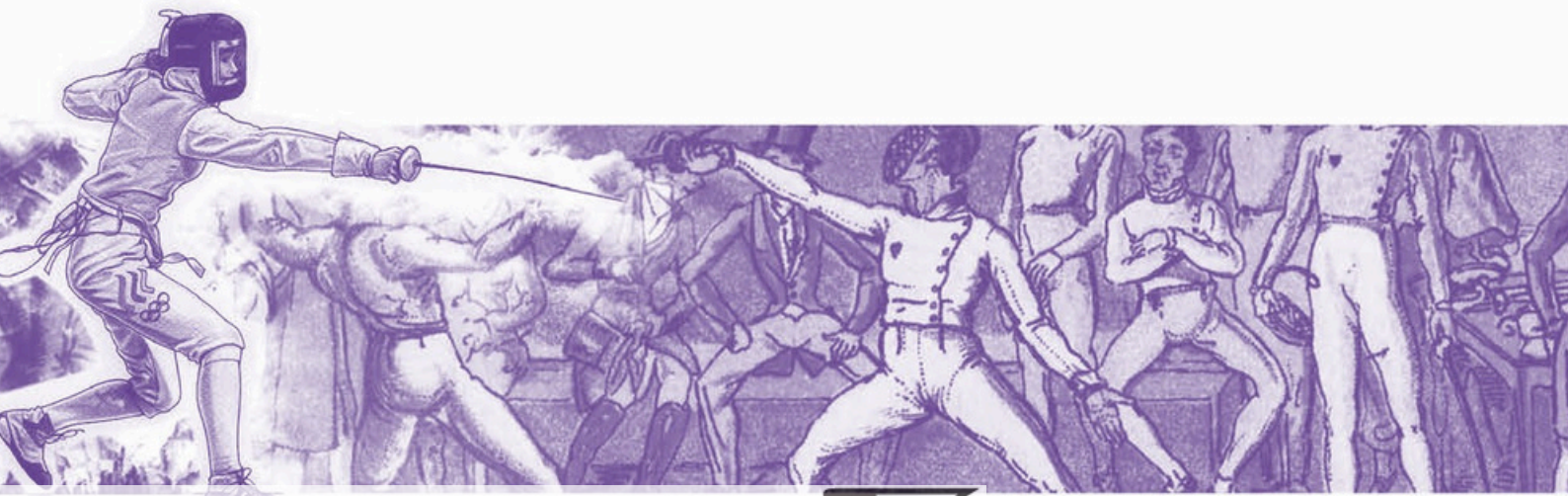
Doppeltreffer: Beide Fechter haben getroffen.

Beide gültig



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





7.4 DIE STRAFEN

Gelbe Karte (Verwarnung):

- Dem Gegner den Rücken zukehren.
- Berühren des elektrischen Geräts.
- Schleifen der Waffe auf der Bahn.

Rote Karte (Gegentreffer):

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

Schwarze Karte (Ausschluss)

- Verweigerung des Grußes.
- Vorsätzliche Brutalität.
- Gewaltames Werfen der Ausrüstung auf den Boden.





WUSSTEN SIE...?

WUSSTEST DU, DASS STRAFKARTEN IM FECHTEN SCHON LANGE VOR IHRER EINFÜHRUNG IN ANDEREN, POPULÄREREN SPORTARTEN VERWENDET WURDEN?

WELCHE KOMMANDOS VERWENDET EIN KAMPFRICHTER, UM EIN GEFECHT ZU LEITEN, UND WAS BEDEUTEN SIE?

KANNST DU SIE IDENTIFIZIEREN?



WAS SIND DIE HAUPTABMESSUNGEN UND EIGENSCHAFTEN EINER FECHTBAHN?

WELCHE ARTEN VON STRAFEN KANN EIN KAMPFRICHTER VERHÄNGEN, UND WELCHE KONSEQUENZEN HABEN DIESE?





Kofinanziert von
der Europäischen Union

