

Deutsche Meisterschaften im Degenfechten 2005 Esslingen am Neckar 22.- 24. April



Kleine Regelkunde

Veranstalter:



Deutscher Fechter-Bund e.V.

Ausrichter:



SV 1845 Esslingen e.V.

VFFe

Verein zur Förderung
des Fichtsports
in Esslingen

DM 2005

— **Degen** —

Esslingen a.N.

DM 2005
— Deegen —
Esslingen a.N.

**Kleine
Regelkunde**

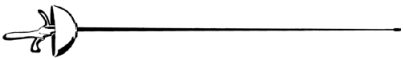
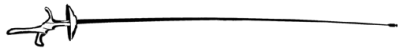
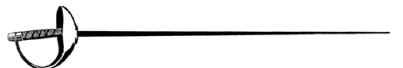
Kleine Regelkunde

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: Degen, Florett und Säbel.

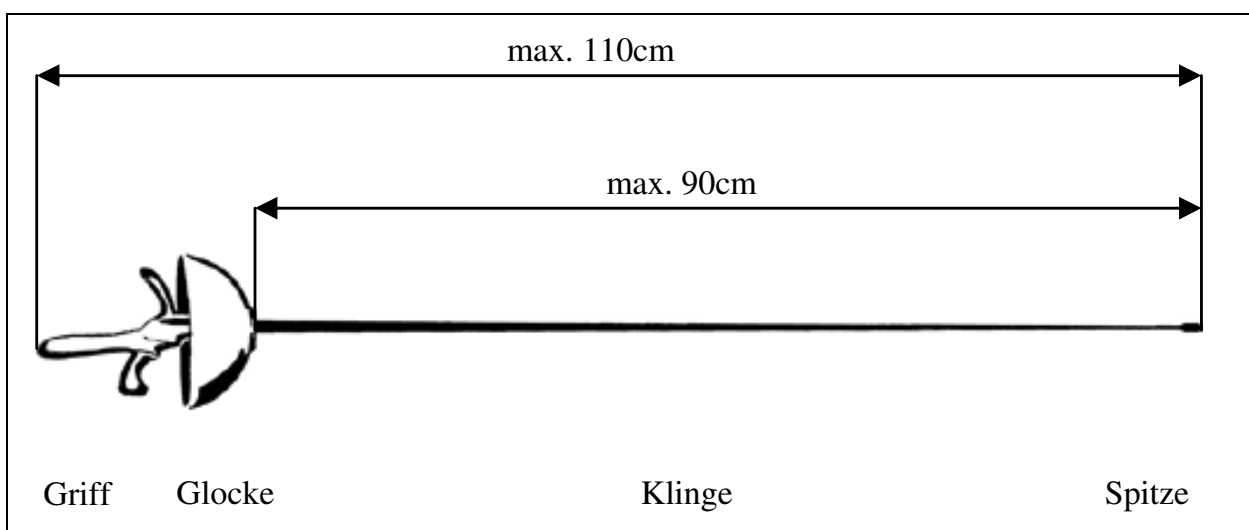
Die drei Waffen unterscheiden sich in Trefffläche und Regelwerk, so dass sich für jede Waffe eine charakteristische Kampfweise ergibt.

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

Der Degen

Der Degen ist neben dem Florett eine reine Stoßwaffe, die heute von Damen und Herren gefochten wird.

Die Waffe hat eine Maximallänge von 110cm bei einer Klingenlänge von 90cm und einem Maximalgewicht von 770g. Die Klinge besitzt einen Dreiecksquerschnitt und ist starrer als bei Florett und Säbel.



Ein gültiger Treffer erfolgt erst bei einem Stoß mit einem Druck von mindestens 750g auf der gültigen Trefffläche und löst die Trefferanzeige aus.



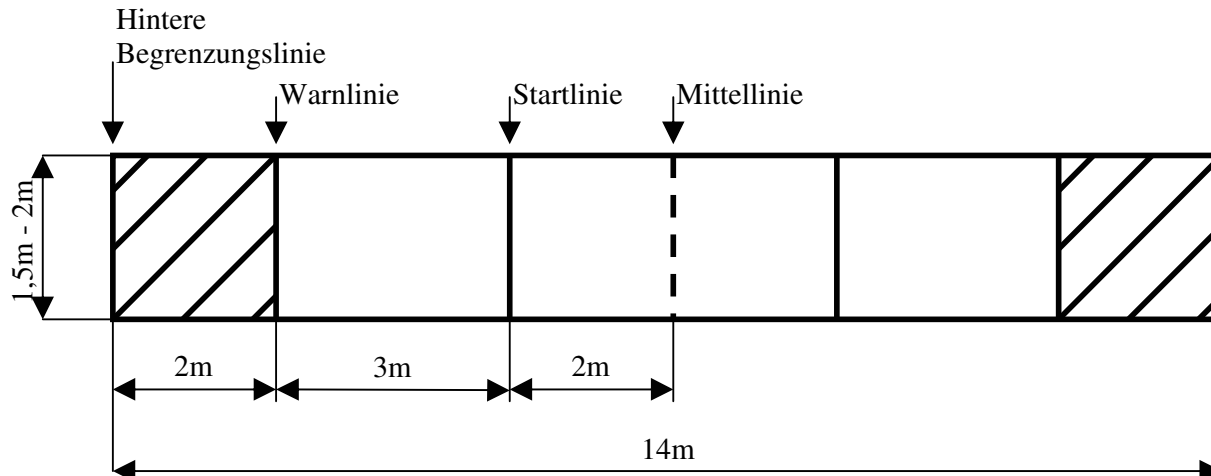
Die Ursprünglichkeit des Zweikampfes mit der Waffe –

dem Duell – ist mit dem Degen noch weitgehend erhalten geblieben.

Die gültige Trefffläche, auf der Punkte erzielt werden können, ist der ganze Körper des Fechters. Eine Spezialität sind Hand- und Fußtreffer. Um auszuschließen, dass ein Stoß auf den Boden einen Treffer auf dem Anzeigegerät auslöst, ist über den Boden eine elektrisch leitfähige Fechtbahn gespannt, die mit dem Anzeigegerät verbunden ist.

Anders als beim Fechten mit Florett und Säbel zählt beim Degenfechten der Treffer, der zuerst gesetzt wurde. Fallen zwei Treffer mit weniger als $\frac{1}{25}$ Sekunde Zeitunterschied gibt es einen "Doppeltreffer", beide Fechter erhalten einen Punkt.

Die Fechtbahn ("Planche")

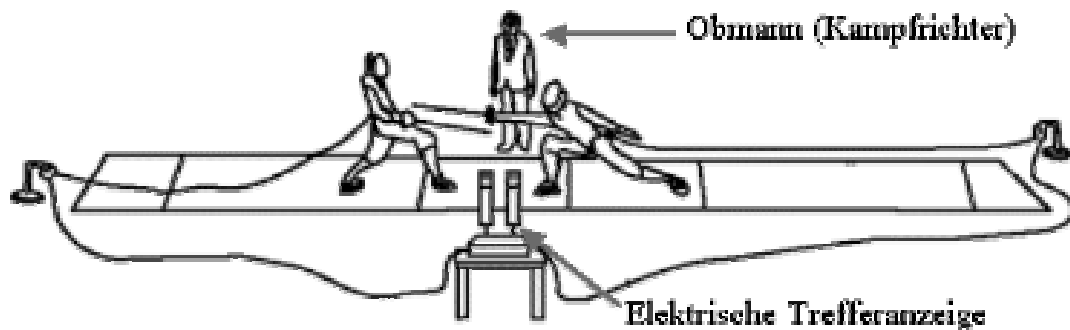


Die Fechtbahn oder "Planche" ist 14m lang und 1,5m bis 2m breit. Sie besteht aus Metall (Kupfer) oder anderen elektrisch leitenden Materialien. Ihre Markierungen sind die Mittellinie, die Startlinien, die Warnlinien sowie die beiden hinteren Begrenzungslinien. Zwischen Warnlinie und hinterer Begrenzung 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 mit beiden Füßen, 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.

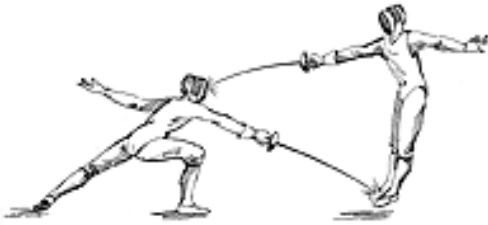
Nun beginnt das Wechselspiel der Klingen mit Angriff und Verteidigung, bis der Obmann das Gefecht nach einem Treffer, einem Regelverstoß oder auch nach Zeitablauf mit "*Halt!*" unterbricht.

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 auf fünfzehn Treffer gefochten wird. Die maximale Kampfzeit beträgt hier dreimal drei Minuten mit einer je einminütigen Pause dazwischen. Steht das Gefecht nach Zeitablauf unentschieden, so wird – ebenso wie bei den Rundengefechten – gelost 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.

Passivität

Wenn während des ersten und zweiten Drittels eines Gefechtes in der Direktausscheidung und in den ersten acht Gefechten eines Mannschaftskampfes sich beide Fechter passiv verhalten, so unterbricht der Obmann das Gefecht mit dem Kommando "*Halt!*". In der Direktausscheidung gehen dann beide Fechter direkt in die reguläre einminütige Pause, bei Mannschaftskämpfen wird sofort das nächste Gefecht begonnen.

Tritt in Rundengefechten, im letzten Drittel von Direktausscheidungsgefechten oder dem neunten (letzten) Gefecht eines Mannschaftskampfes innerhalb der ersten zwei Minuten der Kampfzeit Passivität auf, so

ermahnt der Obmann die beiden Fechter. Setzen die beiden Fechter ihr passives Verhalten fort, unterbricht der Obmann das Gefecht und geht über auf die letzte Minute der Kampfzeit. Diese Minute wird komplett gefochten, zuvor wird jedoch ein Vorteil ausgelost, der den Gewinner bestimmt für den Fall, dass dieses Gefecht unentschieden am Ende dieser Minute steht. Tritt die Passivität in der letzten, dritten Minute auf, so werden die Fechter nicht mehr ermahnt und das Gefecht wird nicht unterbrochen.

Verwarnungen und Strafen

Im Fechtsport 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.

