

Skriptum

Anfängerprüfung – Fechten



Dieses Skriptum soll als Hilfe zur Vorbereitung für die Anfängerprüfung im Fechten dienen. Es basiert auf den Vorgaben und Richtlinien des ÖFVs.

Kursiv gehaltene Textpassagen sollen als Zusatzinformation dienen, sind aber nicht Voraussetzung für einen positiven Abschluss der Prüfung.

Inhalt

1. ALLGEMEINES	2
2. FACHBEGRIFFE (TEIL 1)	3
3. FACHBEGRIFFE (TEIL 2)	5
4. MATERIAL, REGELUNGEN, ORGANISATION (TEIL 1 + 2)	6

1. Allgemeines

1.1. Wie heißt dein Fechtclub und seine Abkürzung?

Steiermärkischer Landesfechtclub – StLFC.

Der StLFC wurde 1624 gegründet und ist somit der zweitälteste Fechtclub der Welt

1.2. Wie heißt der Internationale Fechtverband und die Regeln abgekürzt?

FIE (*Fédération Internationale d'Esgrime = französisch für Internationaler Fechtverband*)

1.3. Was musst du vorlegen, wenn du bei einem Turnier starten willst?

a) -) gültiger Fechtpass

b) -) FIE Lizenz (bei internationalen Turniere wie Weltcups, Weltmeisterschaften, etc.)

1.4. Nenne alle Altersklassen im Fechtsport

D – Jugend (< 02)	Junioren (94 – 92)
C – Jugend (01-00)	Allgemeine Klasse (>91)
B – Jugend (99-98)	Senioren
A – Jugend (Kadetten) (97-95)	

2. Fachbegriffe (Teil 1)

2.1. Wozu dient das Aufwärmen im Fechten:

Dient der Vorbereitung des Körpers auf die Belastungen. Wie im Sport allgemein gilt: gründliches Aufwärmen schützt vor Verletzungen!

2.2. Was versteht man unter den Begriffen Fersenlinie und die Gefechtslinie:

- a) Fersenlinie: Die gedachte Verbindungslinie zwischen den Fersen eines Fechters.
- b) Gefechtslinie: Die gedachte Verbindungslinie zwischen den Fersenlinien beider Fechter.

2.3. Was ist der Fechtarm (Waffenarm), Schwungarm, Ausfallbein und Standbein:

- a) Der Fechtarm (Waffenarm) hält die Fechtwaffe und ist nach vorne zum Gegner gerichtet.
- b) Der Schwungarm ist der hintere Arm.
- c) Das Ausfallbein ist nach vorne zum Gegner gerichtet.
- d) Das Standbein ist das hintere Bein.

2.4. Beschreibung der Fechtstellung:

- a) Füße im Winkel von 75 – 90 Grad (rechter Winkel),
- b) Fersen auf Gefechtslinie,
- c) im Abstand von ca. 1,5 bis 2 Schuhlängen,
- d) Beine gebeugt,
- e) Körpergewicht gleichmäßig auf beiden Beinen.

2.5. Was ist die Blöße und wie wird sie eingeteilt?

Die Blöße ist die nicht gedeckte, gültige Trefferfläche.

Im Florett: oben, unten, innen und außen. Die Trefferfläche unten-außen wird auch als Flanke bezeichnet.

Im Säbel: Kopf, Brust, Flanke, Arm.

2.6. Was ist die Mensur und welche Mensuren gibt es?

Die Mensur ist der Abstand der beiden Fechter.

Die Mensur wird eingeteilt in :

- a) Enge Mensur: Treffer durch Armstrecken ohne Beinbewegung,
- b) Mittlere Mensur: Treffer mit nur einer Beinbewegung (Ausfall oder Schritt oder Sprung vorwärts)
- c) Weite Mensur: Treffer mit zwei Beinbewegungen (z.B. Angriff mit Schritt und Ausfall)

2.7.9. Beschreibe die Aktion „gerader Stoß als Angriff“:

Einfacher Angriff (Offensivaktion) mit Armstreckung. Die Spitze (im Säbel Klinge) nähert sich ohne Unterbrechung der gegnerischen Trefferfläche, um zu treffen.

2.8. Was ist eine „Parade“ und was ist eine „(Parade-)Riposte“?

Die Parade ist die Abwehrbewegung gegen einen Angriff.

Die Riposte ist der unmittelbar nach einer Parade ausgeführte Stoß.

2.9. Was versteht man unter einer „Contra-Parade-Contra-Riposte“?

Die Parade-Riposte gegen eine Parade-Riposte.

2.10. Was ist ein freier Angriff?

Ein Angriff ohne Klängenkontakt.

2.11. Was ist eine Stoß-Finte?

Ein Angriff mit Antäuschen eines Stoßes, Umgehung der gegnerischen Parade und Fortsetzung/Abschluss mit geradem Stoß.

2.12. Erkläre die unterschiedlichen Spielregeln beim Degen-, Florett- und Säbelfechten (Konvention):

Degen: Wer zuerst gültig trifft hat recht, außer beide Fechter treffen gleichzeitig gültig, dann werden beide Treffer gezählt. (= Doppeltreffer)

Florett und Säbel:

- a) Durch das Treffervorrecht wird immer nur ein Treffer gewertet. Das Treffervorrecht hat jener Fechter, der mit dem Angriff beginnt und diesen auch korrekt ausführt und trifft.
- b) Bei Parade eines Angriffes wechselt das Treffervorrecht auf den Verteidiger für dessen Riposte.

Treffen beide Fechter mit gleichzeitigem Angriff, wird keiner der Treffer gezählt (= *Tempo Commune*).

3. Fachbegriffe (Teil 2)

3.1. Was versteht man unter Klingenangriffen: Bindung, Battutta, Filo.

- a) Bindung: Wegschieben der gegnerischen Klinge und freier Stoß.
- b) Battutta: Wegschlagen der gegnerischen Klinge und freier Stoß.
- c) Filo: Gleitstoß an der gegnerischen Klinge bis zum Treffer.

3.2.Arten der Paraden:

- a) Körper-Parade = Abwehr des Angriffes durch Ausweichen.
- b) Klängen-Parade = Abwehr des Angriffes mit der Klinge.

3.3.Formen der Klängen-Paraden:

- a) Direkte Parade: aus Sixt in Quart (Quart in Sixt) bzw. (*Oktav/Seconde in Septime/Prim (Septime/Prim in Oktav/Seconde)*)
- b) Contro(Kreis)-Parade: Parade mit Kreis (z. B. Sixt in Sixt)
- c) Halbkreis-Parade: Parade mit halbkreisförmiger Bewegung in neue Position (Circle).

3.4. Was versteht man unter einer Linie?

Bedrohen der gegnerischen Trefferfläche mit gestrecktem(!) Arm. (*Beim Starten eines Angriffes muss die Linie zuerst beseitigt werden*)

3.5. Was versteht man unter einer Einladung?

Das Anbieten einer Blöße. (Dient dazu den Gegner zu einem Angriff zu verleiten / einzuladen um mit Parade-Riposte abschließen zu können.)

3.6. Was ist ein Patinando?

Schritt vorwärts und Ausfall ohne Unterbrechung (= Schritt-vorwärts-Ausfall).

3.7. Was ist ein Ballestra?

Sprung vorwärts und Ausfall ohne Unterbrechung

3.8. Was ist ein Radoppio?

Im Ausfall: Nachsetzen des Standbeines nach vorne – Ausfall (= Ausfall-Nachsetzen-Ausfall).

4. Material, Regelungen, Organisation (Teil 1 + 2)

4.1. Wieviele Fechtwaffen gibt es im Sportfechten und wie heißen diese?

- a) Degen (Stichwaffe)
- b) Florett (Stichwaffe)
- c) Säbel (Hieb- und Stichwaffe)

4.2. Woraus besteht ein Florett/Degen?

Klinge, Schale (Degen: Glocke), Griff und Knauf (Befestigungsschraube).
Die Klinge unterteilt man in Spitze, Schwäche, Mitte, Stärke.

4.3. Welche verschiedenen Griffe für Fechtwaffen gibt es?

Französischer Griff, italienischer Griff und anatomischer Griff.

4.4. Was gehört zur vollständigen Fechtkleidung bei einem Turnier?

- a) Maske
- b) Fechtjacke
- c) Fechthose
- d) Unterziehjacke
- e) Fechtstutzen
- f) Fechtschuhe
- g) E-Weste
- h) Kabel
- i) Handschuh

Alle diese Ausrüstungsteile müssen den Sicherheitsvorschriften der FIE entsprechen!

4.5. Das „Spielfeld“ beim Sportfechten:

Trage die Abmessungen und die Einteilung der Fechtbahn in diese Skizze ein und benenne diese:

--	--

Die Fechtbahn (Planche): Sie ist insgesamt 14 Meter lang und 1,5 bis 2 Meter breit.
Reihenfolge der Linien auf jeder Seite: In der Mitte die Mittellinie, nach 2 m die Startlinie, nach weiteren 3 m die Warnlinie (Warnzone) , nach weiteren 2 m die Endlinie.

4.6. Erkläre die Regelung bei Überschreiten der Endlinie und seitlichem Verlassen der Fechtbahn:

- 1) Wird die Endlinie mit beiden Füßen von einem Fechter nach hinten überschritten erhält dieser einen Straftreffer!
- 2) Wird die Seitenlinie mit einem oder beiden Beinen von einem Fechter überschritten, wird sein Gegner einen Meter nach vorne gestellt! (Kann im hinteren Warnbereich ebenfalls zu Straftreffer führen.)
- 3) Gesetzte Treffer mit beiden Beinen außerhalb der Fechtbahn werden nicht gezählt!

4.7. Wie lauten die Grundsicherheitsregeln beim Fechten?

- a) Üben als Anfänger nur unter Aufsicht des Fechtlehrers (Trainers)!
- b) Fechten nur mit Fechtmaske und vollständiger Sicherheitsausrüstung!
- c) Fechtwaffe gesichert tragen!
- d) Beim Maske aufsetzen Fechtwaffe gesichert!
- e) Bei Materialtest vor Freigeächt nur vorsichtiger Stoß / Hieb!

- f) Kein direkter Körperkontakt, keine unkontrollierten Fechtaktionen (Rempeln, unbeherrschte Klängen-Schläge ...)

4.8. Wie lauten die wichtigsten Höflichkeits- und Fairnessregeln?

- a) Grüßen der Anwesenden.
- b) Bei Training, Lektion, Gefechten Fechtergruß und korrektes Verhalten (Verabschiedung und Handschlag).
- c) Kameradschaftliches Verhalten und Hilfsbereitschaft.
- d) Korrektes Verhalten im Fall eines Treffers.

4.9. Welche Aufgaben hat der Kampfrichter?

- 1) Er ruft die Fechter auf.
- 2) Er hat die Leitung des Gefechts
- 3) Er kontrolliert das Fechtmaterial über seine Sicherheit.
- 4) Er überwacht seine Helfer.
- 5) Er sorgt für Disziplin und Ordnung.
- 6) Er bestraft Verstöße
- 7) Er entscheidet über Treffer.

4.1. Welche Kommandos gibt's der Kampfrichter?

Stellung (*En garde*) – Bereit ? (*etes-vous prêts*) – Los (*Allez*) – Halt (*halt*)

4.2. Handzeichen des Kampfleiters:

(*Siehe Beiblatt Handzeichen im Anhang.*)

4.3. Wie lange dauert ein Gefecht? (Trefferanzahl / Kampfzeit (netto)):

Jugend C: Vorrunde: 4 Treffer / 3 Min.
 Direkte Ausscheidung 10 Treffer / 3 x 2 Min. (Pausen 1 Min.)
 (Säbel Sonderregelung: eine Pause nach dem 5. Treffer!)

Ab Jugend B: Vorrunde 5 Treffer / 3 Min. .
 Direkte Ausscheidung 15 Treffer / 3 x 3 Min. (Pausen 1 Min.)
 (Säbel Sonderregelung: eine Pause nach dem 8. Treffer!)

4.4. Was passiert bei Treffergleichstand nach Ablauf der regulären Kampfzeit (Zusatzminute)?

- 1) Lösen der Priorität eines Fechters.
- 2) Es wird maximal eine Minute weiter gefochten.
- 3) Setzt ein Fechter innerhalb dieser Minute einen Treffer, hat er das Gefecht gewonnen.
- 4) Fällt kein Treffer, gewinnt der Fechter mit geloster Priorität.

Gefechtseintrag Vx:Dx (z. B. V2:D2).

Doppeltreffer im Degen können nicht gefechtsentscheidend sein. Es wird am aktuellen Platz weiter gefochten.

4.5. Beschreibe den Ablauf eines Gefechtes:

- 1) Materialkontrolle durch Kampfleiter
- 2) Gegenseitige Materialkontrolle der Fechter durch Probestoß / - Hieb.
- 3) Begrüßung Gegner und Kampfleiter mit Fechtergruß.
- 4) Gefecht.
- 5) Verabschiedung mit Fechtgruß an Startlinie und Handschlag.

4.6. Welche Verwarnungs-Karten gibt es beim Fechten und was bedeuten diese?

- a) Gelbe Karte = Verwarnung
- b) Rote Karte = Straftreffer
- c) Schwarze Karte = Ausschluss.

4.7. Verhalten für den Wettkampf und im Gefecht:

- a) Anlegen einer Checkliste für Turnier (z .B. Ausrüstung, Fechtpass, Zusatzverpflegung und Getränke ...)
- b) Rechtzeitiges Erscheinen am Ort des Wettkampfes
- c) Rechtzeitige Anmeldung bei Turnierleitung
- d) Vorbereitung aufs Fechten (Aufwärmen, Einfechten, Ausrüstung-Check).
- e) Aushänge der Turnierleitung stets kontrollieren.
- f) Beachten der Gefechtsaufrufe.
- g) Meldung bei Kampfleiter zu Rundenbeginn / KO-Beginn.
- h) Pausen nutzen (Erholung, Beobachtung der Gegner).
- i) Prüfen der Gefechts- und Rundenergebnisse (vor Unterschrift!)
- j) Rechtzeitige und sinnvolle Flüssigkeits- und Nahrungsaufnahme.
- k) Höfliches, faires und korrektes Verhalten.
- l) Bei Sieg und Niederlage Würde bewahren.

4.8. Beispiele für Verstöße und entsprechende Strafe:

	Gelb	Rot	Schwarz
Drehen des Rückens zum Gegner	X		
Gebrauch des unbewaffneten Arms	X		
Widersetzlichkeit gegen Anweisung des Kampfrichters	X		
Biegen der Klinge auf der Planche	X		
Fehlende Kontrollmarke	X		
Keine korrekte Fechtkleidung	X		
Auf eine gelbe folgt eine.....		X	
Keine Verabschiedung bei Kampfrichter und Gegner			X
Maske werfen			X
Doping			X
Absprache mit dem Gegner			X