

**ERSTER HAUPTTEIL  
ALLGEMEINES UND GEMEINSAME REGELN FÜR  
ALLE DREI WAFFEN**

**1. Kapitel  
ANWENDUNGSBEREICH DER REGELN**

- t. 1** Die Bestimmungen des vorliegenden Reglements sind obligatorisch und dürfen bei allen „offiziellen Wettkämpfen der FIE“, nämlich den Weltmeisterschaften für Aktive, Junioren und Kadetten, den Fechtwettkämpfen der Olympischen Spiele und den Weltcupturnieren keinesfalls verändert werden.

**2. Kapitel  
TERMINOLOGIE**

**A) WETTKÄMPFE**

**§ 1 Übungsgefecht und Turniergefecht**

- t. 2** Der formgerechte Kampf zwischen zwei Fechterinnen oder Fechtern heißt „assaut“ (Übungsgefecht); werden die Treffer gezählt, so heißt er „match“ (Turnier-oder Rundengefecht).

**§ 2 Mannschaftswettkampf**

- t. 3** Die Gesamtheit der Gefechte zwischen Fechtern zweier verschiedener Mannschaften heißt „rencontre“ (Mannschaftskampf).

**§ 3 Wettbewerb**

- t. 4** Ein Wettbewerb ist die Gesamtheit aller für die Ermittlung des Siegers der Fechtveranstaltung erforderlichen Gefechte (bei Einzelwettbewerben) oder Mannschaftskämpfe (Mannschaftswettbewerbe). Die Wettbewerbe unterscheiden sich durch die Waffenart, durch das Geschlecht der Teilnehmer, durch deren Alter und dadurch, dass in Einzelkämpfen oder Mannschaftskämpfen gefochten wird.

**§ 4 Meisterschaft**

- t. 5** Meisterschaft heißt ein Wettbewerb, der den Zweck hat, in einer bestimmten Waffe den besten Fechter oder die beste Mannschaft für einen bestimmten Verband, für ein bestimmtes Gebiet und für einen bestimmten Zeitraum zu ermitteln.

## **B) ERKLÄRUNG EINIGER TECHNISCHER AUSDRÜCKE, DIE BEI KAMPFGERICHTSENTSCHEIDUNGEN IM FECHTEN AM HÄUFIGSTEN BENUTZT WERDEN**

### **§ 1 Fechttempo**

- t. 6 Das Fechttempo ist die Zeitdauer für die Ausführung einer einfachen Aktion.

### **§ 2 Angriffs- und Verteidigungsaktionen**

t. 7 **Definition:**

Die verschiedenen Offensivaktionen sind der Angriff, die Riposte und die Konterriposte.

- Der Angriff ist die vor einer gegnerischen Aktion beginnende Offensivaktion, die ausgeführt wird, indem man vor Beginn des Ausfalls oder des Flèche den Arm streckt und die gültige Trefffläche des Gegners ununterbrochen bedroht. (vgl. t.56, t75)
- Die Riposte ist die Offensivaktion des Fechters, der den Angriff pariert hat.
- Die Konterriposte ist die Offensivaktion des Fechters, der die Riposte pariert hat.
- Die verschiedenen Defensivaktionen sind die Paraden.
- Eine Parade ist die Defensivaktion, die mit der Waffe ausgeführt wird, um einen Angriffstreffer zu verhindern.

### **§ 3 Erklärungen**

t. 8 Offensivaktionen:

a) **Der Angriff**

ist einfach, wenn er in einer einzigen Bewegung durchgeführt wird

- entweder direkt (von Anfang bis Ende gegen dieselbe Blöße),
- oder indirekt (mit Wechsel der anvisierten Blöße);

Der Angriff ist zusammengesetzt, wenn er in mehreren Bewegungen durchgeführt wird.

b) **Die Riposte:**

Die Riposte ist unmittelbar oder absichtlich verzögert, je nach Art und Schnelligkeit der Ausführung.

Beispiele:

1.Einfache direkte Riposten:

- Gerade Riposte: Sie trifft den Gegner, ohne die Linie zu verlassen, in der die Parade genommen wurde.

- Riposte am Eisen: Sie trifft den Gegner, ohne nach der Parade den Kontakt mit der gegnerischen Klinge aufzugeben.
- 2. Einfache indirekte Riposten:
  - Umgehungsriposte: Sie trifft in der der Parade entgegengesetzten Blöße (nach Umgehung des gegnerischen Eisens unten, falls oben pariert wurde, nach Umgehung oberhalb des gegnerischen Eisens, wenn die Parade unten genommen wurde).
  - Coupériposte: Sie trifft den Gegner in der Blöße, die zur angegriffenen entgegengesetzt liegt (wobei in jedem Falle eine Umgehung vor der gegnerischen Spitze erfolgt).
- 3. Zusammengesetzte Riposten:
  - Riposte mit Finte-Kreisstoß: Sie trifft den Gegner in der gleichen Blöße, die angegriffen wurde, aber erst nach vollständiger Umkreisung des gegnerischen Eisens Riposte in zwei Zeiten: trifft den Gegner in der gleichen Blöße, die angegriffen wurde, jedoch erst nach einer Cavationsfinte und Umgehung des gegnerischen Eisens (in Deutschland häufig als Doppelfintriposte bezeichnet, Anm. d. Übers.) usw.

### c) Gegenangriffe

Gegenangriffe sind offensive oder defensiv-offensive Aktionen, die während des gegnerische Angriffs durchgeführt werden:

1. **Aufhaltstoß** (Zwischenstoß, Zwischenhieb): Stoß oder Hieb in einen Angriff hinein.
2. **Sperrstoß** (Sperrhieb): Er deckt zugleich die Blöße, in die der Angriff enden soll (vgl.t.56 ff, t.64 ff., t.76 ff.).
3. **Zwischenstoß** mit einem Fechttempo Vorsprung (vgl.t.59, t.79)

### d) Andere Offensivaktionen

1. Rimesse (remise): einfache unverzögerte Offensivaktion, die einer ersten Offensivaktion folgt, ohne dass der Arm zurückgezogen wird, nach einer Parade oder Ausweichbewegung des Gegners, wenn dieser das Eisen loslässt, ohne zu ripostieren, oder wenn er nur zögernd oder indirekt oder zusammengesetzt ripostiert.
2. Wiederholung (redoublement): neue einfache oder zusammengesetzte Aktion gegen einen Gegner, der pariert hat, aber nicht ripostiert, oder der den ersten Angriff lediglich durch Zurückweichen oder Ausweichen unwirksam gemacht hat.
3. Wiederaufnahme des Angriffs (reprise d'attaque): erneuter Angriff, der unmittelbar nach Rückgang in die Fechtstellung durchgeführt wird.
4. Kontrotempo (contretemps): jede Aktion gegen eine Zwischenaktion des Gegners.

## § 4 Defensivaktionen

- t. 9 Paraden sind einfach oder direkt, wenn sie in der gleichen Linie gemacht werden wie der Angriff. Man bezeichnet sie als Kreisparaden, wenn sie in der Linie gemacht werden, die der des Angriffs gegenüberliegt.

### **§ 5 Position „Spitze in Linie“**

- t. 10** Die Spitze in Linie ist eine besondere Position, in der der Fechter den Waffenarm gestreckt hält und mit der Spitze seiner Waffe die gültige gegnerische Trefffläche ununterbrochen bedroht (vgl. t.56, t.60, t.76, t.80).

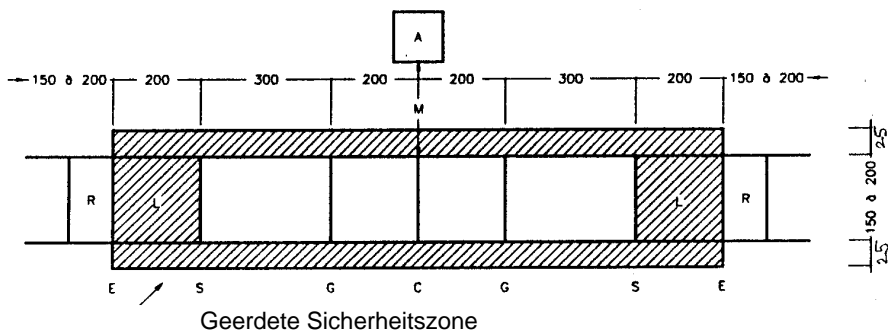
## **3. Kapitel**

### **Fechtboden**

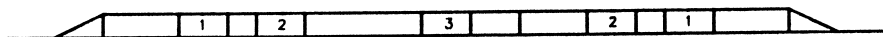
- t. 11** Der Fechtboden muss eine ebene und horizontale Oberfläche haben. Er darf keinem der beiden Gegner Vor- oder Nachteile bieten, vor allem nicht hinsichtlich der Beleuchtung.
- t. 12** Der für den Kampf bestimmte Teil des Fechtbodens heißt Fechtbahn. Wettkämpfe werden in allen drei Waffen auf den gleichen Bahnen ausgetragen.
- t. 13** Die Breite der Fechtbahn beträgt 1,50 Meter bis 2 Meter. Ihre Länge beträgt 14 Meter, so dass jeder Fechter, wenn er zwei Meter entfernt von der Mittellinie aufgestellt wurde, insgesamt fünf Meter zum Zurückweichen zur Verfügung hat, ohne dass er mit beiden Füßen die hintere Grenzlinie überschreitet.
- t. 14** Auf der Fechtbahn sind gut sichtbar fünf Querlinien über die Breite der Bahn folgendermaßen aufgezeichnet:

Eine Mittellinie, die ununterbrochen über die gesamte Breite der Fechtbahn aufzuzeichnen ist. Zwei Startlinien, auf jeder Seite zwei Meter von der Mittellinie entfernt, die über die gesamte Breite der Bahn gehen müssen. Zwei hintere Grenzlinien, die in einer Entfernung von sieben Metern von der Mittellinie über die gesamte Breite der Bahn aufgezeichnet sein müssen. Außerdem müssen die zwei letzten Meter vor dieser hinteren Grenze deutlich gekennzeichnet sein, wenn möglich durch eine unterschiedliche Farbe, damit die Fechter leicht ihre jeweilige Position auf der Bahn feststellen können (vgl. Zeichnung).

### Fechtbahn für Halbfinale und Finale (Höhe maximal 30 cm)

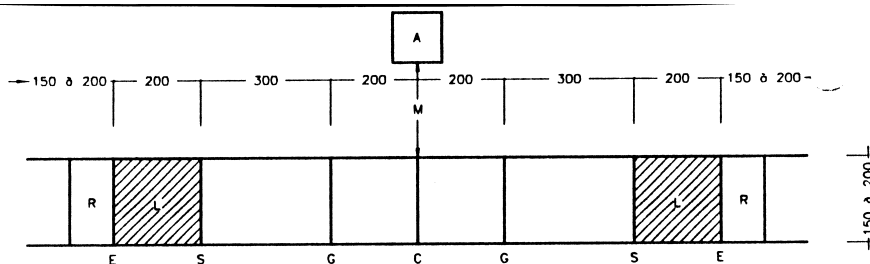


Für Florett und Degen muss die Bahn auf beiden Seiten und an beiden Enden eine geerdete Sicherheitszone haben.  
(Angabe in cm)



- 1 Trefferanzeige (Lampe)
- 2 Name der Fechter/Nationalität
- 3 Uhr, Trefferstand, etc.

## Muster für die normale Fechtbahn in allen Waffen



(Angabe in cm)

A Tisch für das Anzeigergerät

C Mittellinie

G Startlinie

R hintere Bahnverlängerung

M mindestens 1 m

L letzte 2 Meter

E hintere Begrenzungslinie

S Kennzeichnung für den Fechter

Für Florett und Degen muss die Bahn auf beiden Seiten und an beiden Enden eine geerdete Sicherheitszone haben.

### 4. Kapitel MATERIAL DER FECHTER (Waffen, Ausrüstung und Bekleidung)

- t. 15 Die Fechter bewaffnen sich, rüsten sich aus, kleiden sich und kämpfen auf eigene Verantwortung und Gefahr.

Die im Reglement und in den besonderen Sicherheitsnormen im Anhang festgelegten Bestimmungen sind, ebenso wie die im Reglement vorgeschriebenen Kontrollmaßnahmen, lediglich dazu bestimmt, die Sicherheit der Fechter zu erhöhen. Sie können sie jedoch nicht gewährleisten und können infolgedessen, wie sie auch immer angewandt werden mögen, weder die Haftung der FIE noch der Organisatoren eines Wettkampfes, noch der Amtsträger, die mit der Durchführung betraut sind, noch der Verursacher eines etwaigen Unfalles nach sich ziehen.

## 5. Kapitel KAMPFWEISE

### § 1 Handhabung der Waffe

- t. 16** Bei allen drei Waffen wird eine Verteidigungsaktion ausschließlich mit der Klinge oder der Glocke oder beiden zusammen durchgeführt. Falls keine Sondereinrichtung oder Schlaufe vorhanden ist oder es sich nicht um einen Spezialgriff (orthopädischer Griff ) handelt, kann der Fechter den Griff halten, wie er mag, und darf im Laufe eines Gefechtes auch die Stellung der Hand am Griff ändern. Jedoch darf die Waffe weder dauernd noch zeitweise, offen oder versteckt, in eine Wurfwaffe verwandelt werden; sie muss so geführt werden, dass die Hand den Griff nicht loslässt und dass sie im Verlauf einer Offensivaktion auf dem Griff weder vorwärts noch rückwärts gleitet. Hat der Griff eine Sondereinrichtung oder Schlaufe oder handelt es sich um einen Spezialgriff (orthopädischer Griff), so muss beim Florett und beim Degen der Griff so gehalten werden, dass die Oberseite des Daumens in die gleiche Richtung zeigt wie die Klingensrinne. Beim Säbel muss die Oberseite des Daumens senkrecht zur Klingensbiegung stehen. Die Waffe wird immer nur mit der gleichen Hand geführt. Der Fechter darf vor Ende des Gefechtes keinen Handwechsel vornehmen. Es sei denn mit besonderer Erlaubnis des Kampfleiters im Falle einer Hand- oder Armverletzung.

### § 2 Antreten in Fechtstellung

- t. 17** Der zuerst aufgerufene Fechter stellt sich rechts vom Kampfleiter auf, außer bei Turniergefechten zwischen Linkshändern und Rechtshändern, wenn der zuerst Aufgerufene der Linkshänder ist. Der Kampfleiter lässt die beiden Kämpfer sich so aufstellen, dass der Fuß des Ausfallbeines zwei Meter von der Mittellinie entfernt (also hinter der Startlinie) steht. Das Antreten in Fechtstellung zu Beginn eines Gefechtes und bei Wiederaufnahme nach Unterbrechungen geschieht immer in der Mitte der Bahnbreite. Bei Wiederaufstellung im Laufe des Gefechtes müssen die Fechter so in Stellung gehen, dass sich die Spitzen ihrer Klingen bei beiderseits gestrecktem Arm nicht berühren können. Nach jedem gültig gegebenen Treffer werden die Fechter wieder in der Mitte der Bahn aufgestellt. Wenn kein Treffer entschieden wurde, werden sie an der Stelle wieder aufgestellt, an der sie bei der Gefechtsunterbrechung standen. Das Aufstellen zu Beginn jedes Gefechtsabschnitts und der evtl. Verlängerungsminute muss in der Bahnmitte geschehen. Die Wiederaufstellung mit dem notwendigen Fechtabstand darf jedoch nicht dazu führen, dass ein Fechter, der sich vorher vor der hinteren Grenzlinie befand, hinter diese Linie gerät. Wenn er bereits mit einem Bein hinter der hinteren Grenzlinie war, bleibt er an dieser Stelle.

Dagegen kann die Wiederaufstellung nach seitlichem Verlassen der Bahn und dem dadurch bedingten Bodenverlust dazu führen, dass der schuldige Fechter hinter die Grenzlinie gerät und dadurch einen Straftreffer erhält. Die Fechtstellung wird von den Fechtern auf das Kommando „Stellung“ des Kampfleiters eingenommen. Danach fragt der Kampfleiter: „Sind Sie fertig?“ Nach bejahender Antwort oder dem Ausbleiben einer verneinenden Antwort gibt der Kampfleiter mit „Los“ das Zeichen zum Kampfbeginn. Die Fechter müssen korrekt in Stellung gehen und bis zum Kommando „Los“ des Kampfleiters in völliger Unbeweglichkeit verharren. Im Florett und Säbel dürfen sich die Fechter nicht mit Spitze in Linie aufstellen.

### **§ 3 Beginn, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Kampfes**

- t. 18** 1. Mit dem Kommando „Los“ wird der Kampf begonnen. Kein Treffer wird gezählt, der vor dem Kommando „Los“ angesetzt oder angebracht wurde.  
2. Das Ende des Kampfes wird durch das Kommando „Halt“ bestimmt, mit Ausnahme der Fälle, die die normalen und regulären Kampfbedingungen ändern (vgl. t.32).  
Vom Kommando „Halt“ ab darf der Fechter keine neue Aktion beginnen. Nur der schon angesetzte Stoß oder Hieb zählt noch. Was danach geschieht, zählt unter keinen Umständen mehr (vgl. jedoch t.32).  
Wenn ein Fechter vor dem Kommando „Halt“ aufhört und getroffen wird, ist dieser Treffer gültig.  
Das Kommando „Halt“ wird auch gegeben, wenn das Klingenspiel der Fechter gefährlich, verworren oder regelwidrig ist, wenn einer der Fechter entwaffnet wird, wenn ein Fechter die Fechtbahn verlässt oder sich beim Zurückgehen dem Publikum oder dem Kampfleiter nähert (vgl. t.28, t55/56,t73/j).
3. Nur in Ausnahmefällen kann der Kampfleiter einem Fechter das Verlassen der Bahn erlauben. Wenn dieser es ohne Erlaubnis macht, unterliegt er den Strafen, wie sie in den Regeln vorgesehen sind (t.114, t.116, t.120).

### **§ 4 Nahkampf**

- t. 19** Der Nahkampf ist so lange erlaubt, als normaler Waffengebrauch durch die Fechter möglich ist und der Kampfleiter beim Florett und beim Säbel ihren Aktionen noch folgen kann.

### **§ 5 Körper an Körper**

- t. 20** Körper an Körper liegt vor, wenn die beiden Fechter Körperkontakt haben. In diesem Fall wird der Kampf durch den Kampfleiter unterbrochen (vgl. t.25, t.63). Im Florett und im Säbel ist es verboten, Körper an Körper (auch ohne Brutalität oder Gewalt) zu verursachen. In allen drei Waffen ist es verboten, Körper an Körper zu verursachen, um einem Treffer zu entgehen oder seinen Gegner zu rempeln. Im Falle eines solchen Verstoßes belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, wie sie in den Regeln vorgesehen sind (t.114, t.116, t.120).

Der eventuell vom nicht regelgerecht Fechtenden gesetzte Treffer ist zu annullieren.

## **§ 6 Ausweichbewegungen und vorbeigehen am Gegners**

- t. 21** Platzveränderungen und Ausweichbewegungen sind zugelassen, auch solche, bei denen die unbewaffnete Hand sich am Boden abstützt. Es ist verboten, im Laufe des Kampfes dem Gegner den Rücken zuzudrehen.
- Im Falle eines solchen Verstoßes belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, die in den Artikeln t.114, t116, t120 vorgesehen sind. Der eventuell von dem nicht regelgerecht Fechtenden erzielte Treffer ist zu annullieren. Wenn ein Fechter während des Kampfes an seinem Gegner vorbeigeht, muss der Kampfleiter sofort „Halt“ rufen und die Fechter an der Stelle wieder aufstellen, an der sie sich vor dem Vorbeigehen befanden. Kommt es während des Vorbeigehens zu Treffern, so gelten sie, wenn sie bei „Halt“ schon angesetzt waren. Annulliert wird jedoch jeder Treffer, der erst nach vollzogenem Vorbeigehen angesetzt wurde, wogegen ein ohne Verzögerung von dem angegriffenen Fechter, auch mit Körperdrehung, gesetzter Treffer noch zählt.
- Meldet der Elektromelder während eines Gefechtes einen Fechter als getroffen, der bei einem von ihm ausgeführten Flèche soweit hinter das Fechtbahnende gerät, dass er das Einrollkabel oder dessen Verbindungskabel abreißt, so wird dieser Treffer nicht annulliert (vgl. t.103).

## **§ 7 Gebrauch des unbewaffneten Armes und der unbewaffneten Hand**

- t. 22** Der Gebrauch des unbewaffneten Armes und der unbewaffneten Hand ist sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung verboten (vgl. t.114, t.116, t.120). In einem solchen Fall wird der eventuell gesetzte Treffer des gegen die Regel Verstoßenden annulliert.
- Beim Florett und beim Säbel ist es verboten, eine gültige Trefffläche durch Teile des Körpers, auf denen Treffer nicht zählen, sei es durch Verdecken oder durch anormale Bewegungen, zu ersetzen (vgl. t.114, t116, t.120). Während der Dauer des Gefechtes darf ein Fechter in keinem Fall mit seiner unbewaffneten Hand an irgendeinen Teil der Elektroausrüstung fassen (vgl. t.114, t.116, t.120). In einem solchen Fall wird der eventuell gesetzte Treffer des gegen die Regel Verstoßenden annulliert.
- t. 23** Falls ein Kampfleiter während eines Gefechtes bemerkt, dass einer der Fechter den unbewaffneten Arm und/oder die unbewaffnete Hand benutzt oder die gültige Trefffläche mit einer ungültigen verdeckt oder beschützt, kann er die Unterstützung von zwei neutralen Seitenrichtern verlangen, die vom Technischen Direktorium bestimmt werden.
- Diese Seitenrichter, die links und rechts der Fechtbahn stehen, beobachten den gesamten Kampf und zeigen durch Heben der Hand oder auf Nachfrage des Kampfleiters den Gebrauch des unbewaffneten Armes oder der unbewaffneten Hand oder den Schutz oder das Verdecken der gültigen Trefffläche durch eine ungültige an (vgl.t.49,t.114, t.116,t.120).

Der Kampfleiter kann zudem einen Platzwechsel der beiden Fechter veranlassen, damit derjenige, der diese Unregelmäßigkeiten begeht, ihm nicht den Rücken zudreht.

### **§ 8 Gewonnener oder verlorener Boden**

- t. 24** Beim Kommando „Halt“ bleibt gewonnener Boden erhalten, bis ein gültiger Treffer erzielt wird. Bei Wiederaufnahme der Stellung geht jeder Fechter zur Wiedererlangung des Fechtabstandes gleich weit zurück (vgl. t.17).
- t. 25** Wenn das Gefecht jedoch infolge Körper an Körper unterbrochen wurde, gehen die Fechter so wieder in Stellung, dass derjenige, an den das Körper an Körper herangetragen wurde, dort stehen bleibt, wo er zuvor stand. Dasselbe gilt, wenn sein Gegner einen Flèche gemacht hat, auch wenn der nicht zum Körper an Körper führte.

### **§ 9 Grenzüberschreitungen**

a) Unterbrechung des Kampfes

- t. 26** Wenn ein Fechter mit beiden Füßen eine der Kampfbahngrenzen überschreitet, muss der Kampfleiter sofort „Halt“ rufen. Wenn einer der Fechter mit beiden Füßen die Bahn verlässt, muss der Kampfleiter alles annullieren, was sich nach der Grenzüberschreitung ereignet hat außer dem Treffer, den der Fechter erhalten hat, der die Grenze überschritten hat. Dieser Treffer zählt sogar, wenn er nach der Grenzüberschreitung aufkommt, wenn es sich um eine einfache und unverzögerte Aktion handelt. Dagegen ist der Treffer eines Fechters, der die Bahn nur mit einem Fuß verlässt, gültig, wenn seine Aktion vor dem Kommando „Halt!“ begonnen hat. Wenn ein Fechter die Bahn mit beiden Füßen verlässt, kann nur der Treffer desjenigen gezählt werden, der mit mindestens einem Fuß auf der Bahn geblieben ist, auch wenn es sich um einen Doppeltreffer handelt.

b) Hintere Grenzlinien

- t. 27** Wenn ein Fechter die hintere Grenzlinie vollständig, d.h. mit beiden Füßen, überschreitet, erhält er einen Straftreffer.

c) Seitliche Grenzlinien

- t. 28** Wenn ein Fechter mit einem oder beiden Füßen die seitliche Begrenzung der Fechtbahn überschreitet, wird er bestraft. Der andere Fechter rückt an der Stelle, an der er bei der seitlichen Überschreitung seines Gegners stand, um einem Meter vor, der zu bestrafende Fechter weicht entsprechend zurück.

Falls er dabei mit beiden Füßen hinter die hintere Grenzlinie gerät, gilt er als getroffen.

Der Fechter, der mit beiden Füßen eine der Grenzlinien überschreitet, um einem Treffer zu entgehen, insbesondere auch indem er einen Flèche macht, wird gemäß t.114,t.116, t.120, t.31 bestraft.

d) Zufällige Grenzüberschreitung

t. 29 Ein Fechter, der eine Grenzlinie rein zufällig (unglücklicherweise, etwa weil er angerempelt wurde) überschreitet, darf dafür nicht bestraft werden.

### **§ 10 Kampfdauer**

t. 30 Als Kampfdauer ist nur die effektive Kampfzeit zu verstehen, d.h. die Summe der Intervalle zwischen „Los“ und „Halt“; Unterbrechungen zählen dabei nicht.

Die Kampfdauer wird vom Kampfleiter oder einem Zeitnehmer kontrolliert. Bei den Finalkämpfen der offiziellen FIE-Wettbewerbe und bei allen Gefechten, die mit einer für die Zuschauer sichtbaren Uhr gefochten werden, muss diese so aufgestellt werden, dass sie auch für die gerade auf der Kampfbahn befindlichen beiden Fechter und den Kampfleiter sichtbar ist. Die effektive Kampfzeit beträgt:

- in Runden auf fünf Treffer maximal vier Minuten,
- in der Direktausscheidung auf 15 Treffer maximal neun Minuten (aufgeteilt in drei Abschnitte von je drei Minuten, mit einer Minute Pause zwischen zwei Abschnitten)
- in Mannschaftskämpfen vier Minuten für jedes Einzelgefecht.

t. 31 Die Fechter haben das Recht, bei jeder Kampfunterbrechung die ihnen noch verbleibende Kampfzeit zu erfahren.

Wenn ein Fechter versucht, missbräuchlich Kampfunterbrechungen herbeizuführen oder sie zu verlängern, belegt ihn der Kampfleiter mit den Strafen, die in den Art.t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind.

t. 32 Bei Ablauf der regulären Kampfzeit muss die Uhr, wenn sie im Meldegerät eingebaut ist (obligatorisch für alle Finalkämpfe der offiziellen FIE-Wettbewerbe), automatisch ein lautes akustisches Signal auslösen und zugleich den Melder blockieren; zuvor vom Melder bereits registrierte Treffer müssen jedoch angezeigt bleiben. Mit Beginn des akustischen Signals ist der Kampf beendet.

Wenn die Uhr nicht mit dem Trefferanzeigergerät verbunden ist, muss der Zeitnehmer „Halt“ rufen oder ein akustisches Signal auslösen, wodurch der Kampf beendet wird, und auch ein schon angesetzter Treffer zählt nicht mehr.

Falls die Uhr oder der Zeitnehmer ausfallen, kann der Kampfleiter nach seiner Schätzung die verbleibende Kampfzeit festlegen.

### **§ 11 Unfall - Aufgabe eines Fechters**

- t. 33** Erleidet ein Fechter im Laufe eines Gefechtes eine Verletzung, die der Delegierte der medizinischen Kommission oder der Dienst habende Arzt als solche anerkennen, so kann das Gefecht für höchstens zehn Minuten unterbrochen werden. Diese Pause beginnt mit der Entscheidung des Arztes und ist ausschließlich der Behandlung der Verletzung vorbehalten, wegen welcher der Kampf unterbrochen werden musste. Stellt der Arzt vor oder bei Ablauf der zehn Minuten fest, dass der Fechter nicht in der Lage ist, das Gefecht wieder aufzunehmen, entscheidet er über die Aufgabe dieses Fechters bei Einzelwettbewerben und/oder seinen Ersatz, falls dies möglich ist, bei Mannschaftswettbewerben vgl.o.44).  
Im Laufe des gleichen Tages kann demselben Fechter eine weitere Pause nur dann zugestanden werden, wenn es sich um eine andere Verletzung handelt.  
Verlangt ein Fechter unberechtigter Weise eine derartige Unterbrechung und wird dies vom Delegierten der medizinischen Kommission oder vom Dienst habenden Arzt bestätigt, so verhängt der Kampfleiter gegen ihn die in den Artikel t.114, t.117, t.120 vorgesehenen Strafen.  
Bei Mannschaftswettbewerben kann ein verletzter Fechter, dessen Unfähigkeit zur Weiterführung des Kampfes vom Dienst habenden Arzt festgestellt worden ist, trotzdem am gleichen Tag in den darauf folgenden Mannschaftskämpfen eingesetzt werden, sofern derselbe Arzt dann seine Kampffähigkeit bestätigt.  
Das Technische Direktorium kann die Reihenfolge der Gefechte ändern, um den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbes sicherzustellen (vgl. o.16).

## 6. Kapitel

### **Kampfleitung und Trefferbeurteilung**

- t. 34** Wer der Berufung als Kampfleiter oder als Seitenrichter Folge leistet, übernimmt damit die Ehrenpflicht, selbst das Reglement zu achten und für die Einhaltung des Reglements zu sorgen sowie seine Amtspflichten mit absoluter Unparteilichkeit und unermüdlicher Aufmerksamkeit wahrzunehmen.

#### **§ 1 Kampfleiter**

- t. 35** Jedes Turniergefecht wird von einem Kampfleiter geleitet, der im Besitz einer gültigen internationalen Kampfleiterlizenz sein muss. Aus praktischen Gründen können Kampfleiteranwärter mit einer nationalen Lizenz Wettkämpfe bei Weltcups der Junioren leiten, wenn sie ihre Kandidatur zur Kampfleiterprüfung der FIE bezahlt und angemeldet haben.  
Die Funktionen des Kampfleiters sind vielfältig:
- a) Er ruft die Fechter auf. (vgl. t.86 )
  - b) Er hat die Leitung des Gefechtes.
  - c) Vor jedem Gefecht muss der Kampfleiter die Waffen, die Ausrüstung und das Material der Fechter gemäß den nachfolgenden Vorschriften kontrollieren;
  - d) Er überwacht das normale Funktionieren des Trefferanzeigegerätes. Aus eigener Initiative oder auf Verlangen eines Mannschaftskapitäns oder eines Fechters lässt er im Falle einer auftretenden Störung die zur Feststellung und Lokalisierung erforderlichen Proben vornehmen. Er hindert die Fechter daran, die Untersuchungen durch vorzeitiges Abschalten oder Auswechseln ihres Materials zu beeinträchtigen.
  - e) Er überwacht die Seitenrichter, Zeitnehmer, Schreiber usw.
  - f) Er muss sich so an der Bahn aufstellen und bewegen, dass er dem Gefecht folgen und gleichzeitig das Aufleuchten der Lampen sehen kann
  - g) Er bestraft Verstöße (vgl. t.96 )
  - h) Er entscheidet über die Treffer (vgl. t.40 );
  - i) Er sorgt für Ordnung (vgl. t.96 );
  - j) Immer, wenn es der Kampfleiter für angemessen hält, kann er Fachleute für die elektrische Trefferanzeige befragen (vgl. o.7 ).

#### **§2 Assistenten des Kampfleiters**

- t. 36** Der Kampfleiter trifft seine Entscheidungen mit der Assistenz eines automatischen Trefferanzeigegerätes und von Fall zu Fall mit der Hilfe von zwei Seitenrichtern, die den Gebrauch des unbewaffneten Armes oder der unbewaffneten Hand, das Verdecken oder Ersetzen der gültigen Trefffläche überwachen, im Degen von Treffern, die auf dem Boden gesetzt wurden, im Florett das Verdrehen der Linie zwischen den Schultern sowie das Verlassen der Bahn seitlich oder nach hinten oder jeden

anderen Verstoß, der im Reglement beschrieben ist (vgl. t.120). Dies ist obligatorisch für alle Einzelfinalkämpfe (4 oder 8) und das Finale bei Mannschaftskämpfen (2).

Die Assistenten werden auf beiden Seiten des Kampfleiters und beiderseits der Bahn aufgestellt und verfolgen das Gefecht in seiner Gesamtheit.

Die Assistenten müssen jeweils nach der Hälfte des Gefechtes oder nach jedem Durchgang die Seiten wechseln, damit sie nicht immer den gleichen Fechter zu beobachten haben.

### **§ 3 Einteilung der Kampfleiter**

#### **1. Olympische Spiele und Weltmeisterschaften**

##### **a) Einzelwettbewerbe**

- t. 37** Für die Runden und den 1. Durchgang der Direktausscheidung bestimmt das T.D. neutrale Schiedsrichter durch Losen; sie werden aus einer Liste genommen, die von den Delegierten der Schiedsrichterkommission zusammengestellt wurde.
- Für den Hauptlauf der Direktausscheidung geben die Delegierten der Schiedsrichterkommission dem T.D. eine Liste der besten Schiedsrichter in ausreichender Anzahl. Von diesen Kampfleitern bestimmt das T.D. durch Los diejenigen für jedes Viertel der Direktausscheidung, welche die Gefechte in der Reihenfolge der Tabelle leiten, wobei deren Nationalität zu berücksichtigen ist. Falls dies so nicht möglich ist, können die Delegierten der Kampfleiterkommission die Kampfleiter in den Vierteln austauschen. Am Ende eines jeden Durchganges können die Delegierten der Kampfleiterkommission einen Kampfleiter, dessen Leistungen nicht zufrieden stellend waren, aus der Liste zu streichen.
- Während des Gefechtes kann kein Kampfleiter abgelöst werden (es sei denn, dass er körperliche Probleme hat). Diese Entscheidung muss von allen Delegierten der Kampfleiterkommission getragen werden (diese Regel gilt gleichfalls für Mannschaftskämpfe).
- Für das Finale erstellen die Delegierten der Schiedsrichterkommission eine Liste von vier bis acht Kampfleitern, von denen zwei bis vier vollständig neutral sein müssen, und zwei bis vier, die ausgewählt werden können, ohne dass ihre Nationalität berücksichtigt wird.
- Für die ersten vier Kämpfe werden die Kampfleiter unter den vollständig neutralen ausgelost; eine Einteilung der Kampfleiter „über Kreuz“ muss dabei vermieden werden.
- Das Losen geschieht ggf. mit Hilfe eines Computers. Nach den ersten 4 Gefechten wird erneut gelost, wobei die Nationalität der verbliebenen Fechter zu berücksichtigen ist.

## **b) Mannschaftskämpfe**

- t. 38** Die Delegierten der Kampfleiterkommission und das T.D. wählen unter den anwesenden neutralen Kampfleitern der Kategorie A oder B die kompetentesten und lösen unter ihnen aus.

### **2. Weltcupturniere**

- t. 39** Die vorausgehenden Bestimmungen der Artikel t.37 und t.38 sind vom Technischen Direktorium anzuwenden. Bei den Finalkämpfen wird das T.D. vom offiziellen Beobachter der FIE unterstützt.

## **§ 4 Beurteilung der Treffer**

### **a) Wertung des Treffers**

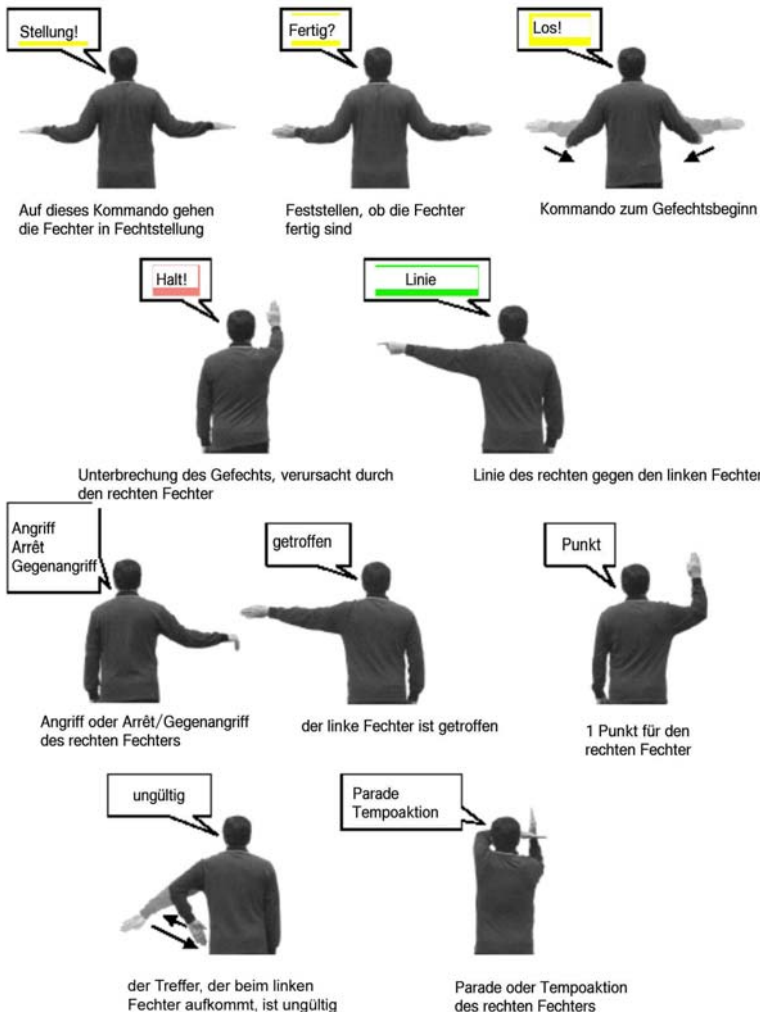
- t. 40** Das Aufkommen eines Treffers wird durch die Anzeige des Elektromelders festgestellt, gegebenenfalls unter Befragung der Seitenrichter (vgl. t.36 ). Einzig die Anzeige des Apparates ist für die Beurteilung der Treffer maßgebend. In keinem Fall darf der Kampfleiter einen Fechter als getroffen erklären, wenn der Apparat einen Treffer nicht ordnungsgemäß angezeigt hat (außer in den vom Reglement vorgesehenen Fällen vgl. t.49, o.17, o.24 und bei Straftreffern).
- t. 41** Jedoch muss der Kampfleiter in den bei jeder Waffe aufgezählten Fällen einen vom Apparat angezeigten Treffer annullieren (vgl. t.53, t.66, t.73).

### **b) Gültigkeit eines Treffers - Treffervorrecht -**

- t. 42** Nach Unterbrechung des Kampfes analysiert der Kampfleiter kurz, aus welchen Aktionen sich die dem „Halt“ vorausgegangene letzte Phase des Kampfes zusammensetzte. Bei den Finale kann der Kampfleiter eine Videoaufzeichnung vor seiner Entscheidung zu Rate ziehen, wenn er im Zweifel ist.  
Nach Feststellen des Aufkommens des Treffers entscheidet der Kampfleiter in Anwendung der Regeln, welcher der Fechter getroffen ist (in den konventionellen Waffen), ob beide getroffen sind (im Degen) oder ob kein Treffer gezählt wird (vgl. t.55, t.64, t.74).

Der Kampfleiter hat folgende Gesten anzuwenden:

## Kampfleiterzeichen 1



## Kampfleiterzeichen 2



Treffer

beide Fechter sind getroffen



Punkte

beide Fechter erhalten einen Punkt



gleichzeitig

gleichzeitiger Angriff



nichts

Weder Punkt noch Verwarnung



nein

Angriff des rechten Fechters zu kurz und trifft nicht



nicht korrekt

Angriff oder Riposte des rechten Fechters ist inkorrekt



gelbe Karte: Verwarnung  
rote Karte: 1 Punkt für den Gegner  
schwarze Karte: Ausschluss

durch Mimik zeigt der Kampfleiter den Fehler des Fechters an und zeigt ihm die der Strafe entsprechende Karte

**Anmerkungen:**

- 1) Der Kampfleiter analysiert und verkündet seine Entscheidungen mit Worten und den oben stehenden Handzeichen.
- 2) Nach der Aktion benutzt der Kampfleiter zusätzlich und ohne Handzeichen die folgenden Wörter: „**Riposte!**“, „**Konterriposte!**“, „**Rimessel!**“, „**Wiederholung!**“.
- 3) Die Fechter dürfen vom Kampfleiter in höflicher Weise eine vollständige Analyse der Aktion verlangen.
- 4) Jedes Handzeichen muss 1-2 Sekunden gehalten werden. Es muss ausdrucksvoll sein und korrekt ausgeführt werden. In den Abbildungen sind sie für den Fechter rechts vom Kampfleiter dargestellt.

## § 5 Regelgerechtes Material und Kontrolle durch den Kampfleiter

- t. 43** Vor Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfes oder jedes Direktausscheidungsgefechts muss der Kampfleiter die Fechter versammeln, um folgendes zu überprüfen:
- In allen drei Waffen muss geprüft werden, ob das Material die regulären Prüfmarken der FIE trägt (Kleidung, Maske).
  - Im Florett, dass die Elektroweste in aufrechter Haltung, in Fechtstellung und in Ausfallstellung den Bestimmungen des Artikels m.28 entspricht.
  - Im Degen, dass jeder einen Fechtanzug trägt, der dem Reglement entspricht, und dass dessen Material nicht eine zu stark gleitende Oberfläche besitzt.
  - Im Säbel, dass die Elektroweste sowohl in aufrechter Haltung, in Fechtstellung und in Ausfallstellung den Bestimmungen des Artikels m.34 entspricht.
  - In allen drei Waffen, dass jeder unter seiner Weste, entsprechend dem Reglement, eine Unterziehweste trägt, die mindestens 800 Newton aushält.

Bei den Gefechten der Direktausscheidung, bei den Finalkämpfen der Weltmeisterschaften und der Olympischen Spiele und bei den Finalen der Weltcupturniere müssen sich die beiden Fechter 30 Minuten vor ihrem Gefecht mit dem Kampfleiter in einer Kontrollzone unmittelbar neben der Fechtbahn einfinden, damit die Kontrolle ihres Materials vor Beginn des Gefechtes vorgenommen werden kann.

Die Prüfung der Ausrüstung wird von der Materialkommission (oder bei Weltcups von einem Beauftragten) vorgenommen. Wenn ein Fehler festgestellt wird, wird das defekte Material sofort ausgewechselt, ohne dass Strafen ausgesprochen werden. Das Mitglied der Materialkommission übergibt dem Kampfleiter die Körperkabel, die Waffen und die kontrollierten Masken unmittelbar vor dem Kampf. 10 Minuten vor Kampfbeginn kommen die Fechter zum Kampfleiter. Er übergibt den Fechtern in der Finalzone die Körperkabel und überzeugt sich, dass die Fechter eine Unterziehweste tragen. Die Fechter und der Kampfleiter warten zusammen in der Finalzone auf den Aufruf. Eine Minute vor Beginn

übergibt der Kampfleiter die Waffen den Fechtern. Körperkabel und Waffe werden verbunden. Auf der Bahn erfolgt keine Kontrolle des Materials. Die Turnierorganisatoren müssen eine entsprechende Finalzone vorsehen, in der sich die Fechter unmittelbar vor Beginn ihres Gefechtes aufhalten können.

- t. 44** Zusätzlich zu den oben beschriebenen Kontrollmaßnahmen kann der Kampfleiter jederzeit im Laufe des Gefechtes von sich aus oder auf Verlangen eines Fechters oder eines Mannschaftsführers selbst Kontrollen vornehmen, bereits durchgeführte Kontrollen überprüfen und neue Kontrollmaßnahmen durchführen oder durchführen lassen.

Vor Beginn jedes Gefechtes überprüft er in jedem Fall die Prüfmarke auf der Bekleidung, auf der Klinge und auf der Maske des Fechters, die Isolation der Drähte im Inneren der Glocke und den Spitzendruck im Florett und im Degen. Die Kontrolle der Isolation der Drähte und des Spitzendrucks wird bei jedem Wechsel der Waffe wiederholt.

Im Degen überprüft er den Gesamtlauf und den Restlauf der Spitze.

- Den Gesamtlauf überprüft er, indem er eine Lamelle von 1,5 mm Breite zwischen die Spitzenhülse und die Spitze schiebt. Diese Lamelle, die vom Organisationskomitee gestellt wird, kann eine Toleranz von plus/minus 0,05 mm haben, z.B. 1,45 mm bis 1,55 mm.
- Den Restlauf überprüft er, indem er zwischen die Spitzenhülse und die Spitze eine Lamelle von 0,5 mm Breite schiebt. Dann darf der Druck auf die Spitze am Melder keinen Treffer anzeigen. Diese Lamelle, die ebenfalls vom Organisationskomitee gestellt wird, darf eine Toleranz von Plus /Minus 0,05 mm haben, z. B. 0,45 mm bis 0,55 mm.
- Bezüglich des Prüfungsgewichtes siehe Beschreibung im Kap.1 des Materialteils des Reglements.  
Vor Beginn des Gefechtes wird das geprüfte Ersatzmaterial (Waffe, Körperkabel) vom Kampfleiter auf der jeweiligen Seite deponiert.

## **§ 6 Vorschriftswidriges Material**

- t. 45** Unter welchen Umständen auch immer ein Fechter mit vorschriftswidrigem oder defektem Material auf der Fechtbahn angetroffen wird, muss dieses Material dem Fechter weggenommen und den Sachverständigen zur Prüfung übergeben werden. Es wird dem Besitzer erst dann zurückgegeben, wenn die aufgrund der Prüfung als notwendig befundenen Maßnahmen getroffen wurden und die dabei evtl. entstandenen Kosten bezahlt worden sind. Vor Wiederbenutzung wird dieses Material erneut geprüft.

1. Tritt ein Fechter auf der Bahn an (vgl. t.86 ):

- mit nur einer den Regeln entsprechenden Waffe,
- mit nur einem Körperkabel,
- mit einer Waffe oder einem Körperkabel, die nicht funktionieren oder den Vorschriften des Reglements nicht entsprechen,
- ohne eine Unterziehjacke (vgl. t.44),
- mit einer Elektroweste, welche die gültige Trefffläche nicht vollständig überdeckt,
- mit einer Kleidung, die dem Reglement nicht entspricht, belegt ihn der Kampfleiter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120, (1. Gruppe) vorgesehen sind.

2. Wird während eines Gefechtes ein Materialfehler festgestellt, der durch den Kampf verursacht worden sein kann, z.B.

- Löcher in der Elektroweste, in denen Treffer nicht als gültig angezeigt werden,
- Defekte am Körperkabel oder an der Waffe,
- ungenügender Federdruck der Spitze,
- fehlerhafter Zündlauf,

verhängt der Kampfleiter weder Verwarnungen noch Bestrafungen und der mit der defekt gewordenen Waffe erzielte gültige Treffer wird gezählt. Dagegen wird ein Fechter gemäß t.114, t.116 und t.120 bestraft, wenn – selbst während des laufenden Gefechts – seine Waffe in dem Moment, in dem er sich kampfbereit erklärt, nicht die regelgerechte Biegung hat (siehe m.8, m.16, m.23).

3. Wenn beim Antreten eines Fechters auf der Piste oder im Verlauf eines Gefechtes festgestellt wird, dass das von ihm benutzte Material

- a) nicht die Kontrollmarken der vorausgegangenen Prüfung trägt, annulliert der Kampfleiter den letzten vom schuldigen Fechter eventuell ausgeteilten Treffer und verhängt gegen ihn die Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.117, t.120 (2. Gruppe) vorgesehen sind,
- b) in Punkten nicht dem Reglement entspricht, die keiner vorausgegangenen Kontrolle unterlagen, belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 (1. Gruppe) vorgesehen sind,
- c) zwar bei der Kontrolle nicht beanstandet worden ist, aber Fehler aufweist, die von nachträglichen Manipulationen herrühren könnten,
- d) gefälschte oder illegal angebrachte Kontrollmarken trägt,
- e) so manipuliert worden ist, dass man damit willkürlich eine Trefferanzeige auslösen oder den Melder außer Funktion setzen kann,

muss der Kampfleiter in jedem der Fälle unter c), d) und e) sofort das Material (Waffe, Körperkabel, evtl. Elektroweste) beschlagnahmen und vom technischen Sachverständigen überprüfen lassen. Nachdem er die Meinung des Experten eingeholt hat (einem Mitglied der Kommission S.E.M.I. bei Fechtwettkämpfen der Olympischen Spiele und bei Weltmeisterschaften), der die entsprechenden Feststellungen gemacht

---

hat (vgl. m.33), verhängt der Kampfleiter folgende Strafen, ohne dass dies die Anwendung des Artikels t.96/d ausschließt.

In den Fällen c) und d) belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechttern mit den Strafen, wie sie in den Artikelnt.114, t.118, t.120 (3. Gruppe) vorgesehen sind, und annulliert den letzten eventuell gesetzten Treffer des schuldigen Fechters.

Im Falle e) verhängt der Kampfleiter gegen den schuldigen Fechter die Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.119, t.120 (4. Gruppe) vorgesehen sind.

Bis zur Entscheidung des Kampfleiters wird das Gefecht unterbrochen, doch können inzwischen die anderen Gefechte der Runde durchgeführt werden.

Wenn ein Fechter zum Gefecht auf die Bahn kommt (Runde, Direkt-ausscheidung oder Mannschaftskampf) und regelwidrige Ausrüstung trägt, nämlich

- ohne korrekten Namen auf dem Rücken (gilt für alle offiziellen Wettbewerbe der FIE in allen Phasen des Wettbewerbs) und/oder
- ohne Nationalfarben auf dem Anzug

gilt folgendes:

a) Weltmeisterschaften der Aktiven oder der Junioren/Kadetten – alle Runden, Direktausscheidung und Mannschaftswettbewerbe

b) Weltcups der Aktiven im Einzel – alle Gefechte der Direktausscheidung der letzten 64

c) Weltcups der Mannschaften – alle Gefechte aller Begegnungen  
Der Kampfleiter bestraft den schuldigen Fechter mit einer roten Karte (t.114, t.117, t.120, 2. Gruppe). Der schuldige Fechter hat aber das Recht, auf der Bahn zu bleiben und das entsprechende Gefecht zu fechten.

## **FLORETT KONVENTIONEN FÜR DEN KAMPF**

### **A) TREFFWEISE**

- t. 46** Das Florett ist eine reine Stoßwaffe. Die Offensivaktion wird also mit der Spitze und nur mit dieser ausgeführt.

Es ist ausdrücklich verboten, während des Kampfes (zwischen „Los“ und „Halt“) die Spitze der Elektrowaffe auf die leitende Fechtbahn zu stoßen oder sie auf ihr schleifen zu lassen. Ebenso ist es zu jeder Zeit verboten, mit der Waffe auf die Bahn zu stoßen, um sie zurechtzubiegen.

**ABSATZ GESTRICHEN.**

Jeder Verstoß hiergegen wird gemäß den Artikeln t.114, t.116, t.120 bestraft.

### **B) GÜLTIGE TREFFFLÄCHE**

#### **§ 1 Begrenzung der gültigen Trefffläche**

- t. 47** Es zählen nur Treffer, die auf der so genannten gültigen Trefffläche aufkommen. Kopf und Glieder gehören nicht zur gültigen Trefffläche. Am Rumpf ist diese nach oben hin begrenzt: am Hals bis zu 6 cm oberhalb der Schlüsselbeinoberkante; seitlich an der Armaht, die über dem Ende des Oberarmknochens verlaufen muss; unten auf der Rückseite in der geraden Verbindungslinie der Hüftknochenoberkante; vorn in den geraden Verbindungslinien von Hüftknochenoberkante bis zum Schnittpunkt der verlängerten Leistenfurchen (vgl. Zeichnung Seite 16)

#### **§ 2 Ungültige Trefffläche**

- t. 48** Ein auf ungültiger Trefffläche aufkommender Treffer (sei es direkt oder als Ergebnis einer Parade) wird nicht gezählt, unterbricht aber das Klingenspiel und annulliert daher jegliche folgenden Treffer (vgl. t.49).

#### **§ 3 Ausdehnung der gültigen Trefffläche**

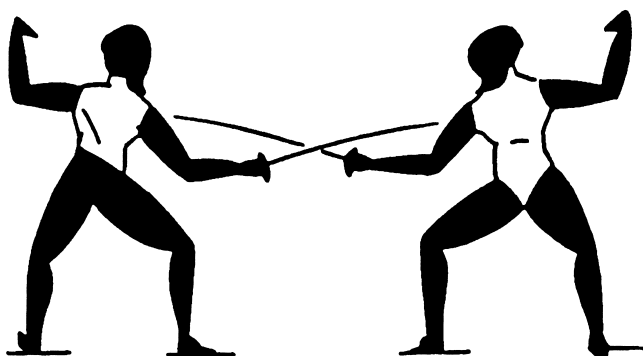
- t. 49** Dagegen werden Stöße, die auf einer an sich nicht gültigen Trefffläche aufkommen, dann als gültig gezählt, wenn der Fechter durch eine anormale Haltung diese ungültige Trefffläche an die Stelle der gültigen gesetzt hat. Der Kampfleiter kann hierzu die Seitenrichter befragen, entscheidet aber allein darüber, ob ein gültiger Treffer zu geben ist oder nicht.

### **c) TREFFERBEURTEILUNG**

- t. 50** Die Wettbewerbe werden mit Hilfe eines Elektromelders durchgeführt.

## I. WERTUNG DES TREFFERS

- t. 51** Maßgebend für Wertung des Treffers ist ausschließlich die Anzeige am Apparat. In keinem Fall darf der Kampfleiter Treffer geben, die nicht durch den Apparat regulär angezeigt worden sind (außer in den im Reglement vorgesehenen Fällen vgl. t.49, o.17, o.24 und bei Straftreffern).



Gültige Trefffläche im Florett

- t. 52** Bei der Benutzung des Elektromelders ist folgendes zu beachten:
- wenn ein ungültiger Treffer gesetzt worden ist, darf der Apparat einen danach auf der gleichen Seite eventuell aufkommenden gültigen Treffer nicht mehr anzeigen.
  - der Apparat darf nicht anzeigen, dass es zwischen zwei oder mehr Treffern, die er gleichzeitig anzeigt, einen Zeitunterschied gab.

## II. ANNULLIERUNG DES TREFFERS

- t. 53** 1. Der Kampfleiter berücksichtigt keine angezeigten Treffer,
- die vor „Los“ oder nach „Halt“ angesetzt wurden (vgl. t.18)
  - die auf irgendwelchen Gegenständen getroffen haben, die außerhalb des Gegners oder seines Materials liegen (vgl. t.41).

Ein Fechter, der absichtlich eine Trefferanzeige auslöst, indem er mit seiner Spitze auf den Boden oder eine andere Stelle außerhalb seines Gegners stößt, wird gemäß den Artikeln t.114, t.117, t.120 bestraft. Ein Fechter darf nicht mit dem blanken Teil seiner Waffe seine Metallweste berühren in der Absicht, auf diese Weise den Melder zu blockieren und die

Anzeige eines Treffers des Gegners zu verhindern. Wird ein solcher Verstoß begangen, verhängt der Kampfleiter die in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehenen Strafen. Ein vom schuldigen Fechter eventuell gesetzter Treffer wird annulliert.

**t. 54**

2. Der Kampfleiter muss jedoch möglichen Defekten im Elektromaterial Rechnung tragen.

Insbesondere

a) muss er einen bereits gegebenen gültigen, d.h. durch eine farbige Lampe angezeigten Treffer annullieren, wenn von ihm sorgfältig überwachte, vor jeglicher effektiven Wiederaufnahme des Kampfes („Los“) und vor jeglicher Änderung des gerade im Gebrauch befindlichen Materials, (vgl. t.35/d) durchgeführte Kontrollen ergeben,

- dass der Melder bei dem für getroffen erklärten Fechter einen gültigen Treffer anzeigt, ohne dass dieser in Wahrheit gültig getroffen ist,

- ein von dem für getroffen erklärten Fechter gesetzter ungültiger Treffer nicht angezeigt wird,

- ein von dem für getroffen erklärten Fechter auf gültiger Fläche gesetzter Treffer, überhaupt keine Anzeige auslöst, weder eine gültige noch eine ungültige,

- die von dem für getroffen erklärten Fechter ausgelösten Lampen von selbst wieder verlöschen.

b) Hat der Kampfleiter jedoch dem von einem Fechter gesetzten Treffer das Vorrecht zuerkannt, so ist keine Annullierung zulässig, wenn nachträglich festgestellt wird, dass ein vom anderen Fechter gesetzter gültiger Treffer als ungültig angezeigt wird, oder die Waffe des für getroffen erklärten Fechters dauernd einen ungültigen Treffer anzeigt.

c) Entspricht die Ausrüstung eines Fechters nicht den Bestimmungen der Artikel m.27, m.28, so darf keine Annullierung erfolgen, wenn ein gültiges Signal durch einen Treffer auf ungültiger Trefffläche ausgelöst wird.

3. Der Kampfleiter muss auch auf folgende Bestimmungen achten:

a) Nur der letzte Treffer vor der Feststellung eines Defektes darf annulliert werden.

b) Ein Fechter, der ohne ausdrückliche Aufforderung durch den Kampfleiter vor dessen Entscheidung an seinem Elektromaterial irgendwelche Änderungen oder Auswechslungen vornimmt, verliert jedes Anrecht auf Trefferannullierung (vgl. t.35/d).

c) Nach einer schon erfolgten effektiven Wiederaufnahme des Kampfes kann ein Fechter die Annullierung eines vorher zu seinen Lasten gegebenen Treffers nicht mehr verlangen.

d) Die Stelle des in der Elektroinstallation (einschließlich des persönlichen Materials der Fechter) gefundenen Defektes spielt für die etwaige Annullierung des Treffers keine Rolle.

e) Es ist nicht erforderlich, dass sich der aufgetretene Defekt bei jeder Wiederholung der Prüfung wieder zeigt, aber er muss wenigstens einmal unzweifelhaft vom Kampfleiter bei den von ihm selbst oder unter seiner Anweisung durchgeführten Proben festgestellt worden sein.

f) Die Tatsache, dass der als getroffen angezeigte Fechter feststellen muss, dass seine Klinge abgebrochen ist, führt zur Annullierung des von seinem Gegner gesetzten Treffers, außer wenn der Bruch der Klinge eindeutig nach der Anzeige des Treffers passiert ist.

g) Der Kampfleiter muss sehr sorgfältig auf Treffer achten, die aufkommen, aber nicht angezeigt werden, und solche, die angezeigt werden, aber nicht aufgekommen sind. Falls sich solche Fälle wiederholen, muss der Kampfleiter beim anwesenden Mitglied der S.E.M.I.-Kommission oder beim technischen Sachverständigen Meldung erstatten, damit nachgeprüft werden kann, ob das Elektromaterial dem Reglement entspricht. Er muss weiterhin darauf achten, dass inzwischen weder in der Ausrüstung der Fechter noch in der Gesamtheit der Elektroanlage irgend etwas verändert wird, bevor die Sachverständigen ihre Kontrollen vornehmen können.

4. In allen Fällen, in denen sich die Prüfung des Defektes durch zufällige äußere Umstände als undurchführbar erweist, gilt der fragliche Treffer als zweifelhaft und wird annulliert.

5. Wenn auf beiden Seiten Treffer angezeigt werden und sich der Kampfleiter über das Treffervorrecht nicht sicher ist, fällt er keine Entscheidung und lässt die Fechter wieder in Stellung gehen.

6. Auch wenn kein Treffersignal aufleuchtet, muss der Kampfleiter in Anwendung der allgemeinen Regel (vgl. t.18 ) den Kampf unterbrechen, sobald dieser für ihn unüberschaubar wird und es ihm nicht mehr möglich ist, die Aktionen zu beurteilen.

7. Außerdem muss der Kampfleiter den Zustand der Metallbahn überwachen. Er darf nicht zulassen, dass ein Gefecht auf einer Bahn gefochten oder fortgesetzt wird, die Löcher aufweist, welche die Anzeige verfälschen könnten (die Turnierleitung ist gehalten, die zur schnellen Reparatur oder Auswechslung der Metallbahnen erforderlichen Maßnahmen zu treffen).

### **III. GÜLTIGKEIT DES TREFFERS ODER TREFFERVORRECHT**

#### **§ 1 Vorbemerkung**

- t. 55 Der Kampfleiter entscheidet allein über die Gültigkeit oder das Vorrecht eines Treffers in Anwendung der nachfolgenden Regeln, welche die dem Florettfechten eigenen Konventionen darstellen .

#### **§ 2 Respektierung des Treffervorrechts**

- t. 56 a) Jeder korrekt durchgeführte Angriff, d.h. jede begonnene offensive Aktion, muss pariert oder durch vollständige Ausweichbewegung unwirksam gemacht und das Stoßrecht beachtet werden (vgl. t.7). Bei der Beurteilung, ob ein Angriff korrekt durchgeführt wurde, ist auf folgendes zu achten:
1. Der einfache Angriff, gleichgültig ob direkt oder indirekt (vgl. t.8), ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Armes mit auf gültige Trefffläche gerichteter Spitze dem Beginn des Ausfalles oder des Flèches vorausgeht.

2. Ein zusammengesetzter Angriff (vgl. t.8) ist dann korrekt ausgeführt, wenn der Arm beim Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird und die Spitze hierbei, wie auch bei weiteren Angriffsbewegungen, die gültige Trefffläche bedroht, ohne dass der Arm während einer dieser Bewegungen wieder zurückgezogen wird.
  3. Der Angriff mit Schritt vor Ausfall oder Schritt vor Flèche ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Armes vor Beendigung des Schrittes und vor Beginn des Ausfalles oder Flèches erfolgt.
  4. Einfache und zusammengesetzte Aktionen, Schritte oder Finten, die mit angewinkeltem Arm ausgeführt werden, gelten nicht als Angriffe, sondern als Vorbereitungshandlungen und sind somit gegnerischen Offensiv- oder Defensiv-Offensiv-Aktionen (vgl. t.8) ausgesetzt. Um bei der Analyse des zu beurteilenden Kampfabchnittes festzustellen, ob einem Angriff das Treffervorrecht zukommt, muss auf folgendes geachtet werden:
  5. Wenn ein Angriff beginnt, und der Gegner nicht in der Position „Spitze in Linie“ steht (vgl. t.10 ), so kann der Angriff aus einem geraden Stoß, einem Umgehungsstoß oder einem Coupé bestehen. Er kann auch durch einen Klingenschlag oder durch wirksame, den Gegner zur Parade zwingende Finten eingeleitet werden.
  6. Wenn ein Angriff beginnt, und der Gegner in der Position „Spitze in Linie“ steht (vgl. t.10), muss der Angreifer zunächst das gegnerische Eisen beseitigen. Die Kampfleiter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klingenseitigung darstellt (vgl. t.60/2a).
  7. Wenn bei einem versuchten Klingenangriff das gegnerische Eisen nicht gefunden wird (Cavation ins Tempo), geht das Stoßrecht auf den Gegner über.
  8. Der Kreuzschritt nach vorne gilt als Vorbereitungshandlung, gegen die jedem einfachen Angriff das Vorrecht zuzuerkennen ist.
- t. 57**    **b)** Die geglückte Parade gibt das Recht zur Riposte. Die einfache Riposte kann direkt oder indirekt sein. Aber um jede nachfolgende Gegenaktion des Angreifers unwirksam zu machen, muss sie sofort, entschlossen und ohne Zögern durchgeführt werden.
- t. 58**    **c)** Findet der Gegner im Verlauf eines zusammengesetzten Angriffes irgendwann das Eisen, bekommt er das Recht zur Riposte.
- t. 59**    **d)** Bei zusammengesetzten Angriffen hat der Gegner das Recht zum Zwischenstoß. Um aber berechtigt zu sein, muss der Zwischenstoß dem Endstoß des Angriffes um ein Fechttempo zuvorkommen, d.h. der Zwischenstoß muss aufkommen, bevor der Angreifer die letzte Bewegung seines Angriffes begonnen hat.

### § 3 ENTSCHEIDUNG

- t. 60**    In Anwendung dieser grundsätzlichen Bestimmungen für das Florettfechten muss der Kampfleiter folgendermaßen entscheiden: Wenn in einer Kampfphase beide Fechter zugleich getroffen werden, so liegt entweder
-

eine **gleichzeitige Aktion** oder ein **Inkontro** vor. Erstere ist das Ergebnis gleichzeitiger Planung und Durchführung eines Angriffes von beiden Seiten. In diesem Fall werden beide Treffer annulliert, auch wenn einer davon auf ungültiger Trefffläche aufkam. Ein Inkontro dagegen ist das Ergebnis einer fehlerhaften Aktion eines Fechters. Infolgedessen gilt, wenn kein Fechttempo zwischen beiden Treffern liegt, folgendes:

**1. Der Verteidiger ist getroffen:**

- a) wenn er in einen einfachen Angriff hineinstößt;
- b) wenn er anstelle einer Klingenparade eine Ausweichbewegung versucht und dabei getroffen wird;
- c) wenn er nach geglückter Parade einen Augenblick zögert, wodurch der Angreifer das Recht auf einen weiteren Angriff (Wiederholung, Rimesse, Wiederaufnahme des Angriffes) bekommt;
- d) wenn er in einen zusammengesetzten Angriff einen Zwischenstoß macht, ohne damit ein Fechttempo voraus zu sein.
- e) wenn er in der Position „Spitze in Linie“ (vgl. t.10) steht, diese durch gegnerischen Eisenschlag oder Bindung beseitigt wurde und er danach dennoch stößt oder in die Position „Spitze in Linie“ zurückkehrt, statt den direkten Stoß des Gegners zu parieren.

**2. Der Angreifer ist getroffen:**

- a) wenn er den in der Position „Spitze in Linie“ stehenden Gegner angreift (vgl. t.10), ohne das gegnerische Eisen zu beseitigen. Die Kampfleiter haben dabei darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klingenbeseitigung darstellt;
- b) wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (Cavation ins Tempo) und er den Angriff trotzdem fortsetzt;
- c) wenn bei einem Fintangriff sein Eisen gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort kommt und er den Angriff trotzdem fortsetzt;
- d) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff einen Augenblick zögert, währenddessen der Gegner einen Zwischenstoß ansetzt und er den Angriff trotzdem fortsetzt;
- e) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einem Zwischenstoß ein Fechttempo vor seiner letzten Bewegung getroffen wird;
- f) wenn er nach einer Parade des Gegners mit Rimesse, Wiederholung oder Wiederaufnahme des Angriffes trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzögerte einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Armes macht.

**3. Die Fechter müssen jedes Mal wieder in Stellung gehen**, wenn der Kampfleiter bei einem Inkontro nicht mit Sicherheit entscheiden kann, auf welcher Seite der Fehler liegt. Einer der am schwierigsten zu entscheidenden Fälle liegt vor, wenn bei einem Zwischenstoß Zweifel daran bestehen, ob er wirklich vor Beginn des letzten Tempos eines zusammengesetzten Angriffes aufgekommen ist. Im allgemeinen ist ein derartiger beiderseitiger Treffer die Folge eines gleichzeitigen Fehlers beider Fechter, was die Wiederaufstellung in Fechtstellung rechtfertigt

---

(Fehler des Angreifers: Langsamkeit oder zu wenig zwingende Finten auf Grund von Unentschlossenheit. Fehler des Verteidigers: Verzögerung des Zwischenstoßes oder dessen zu langsame Durchführung).

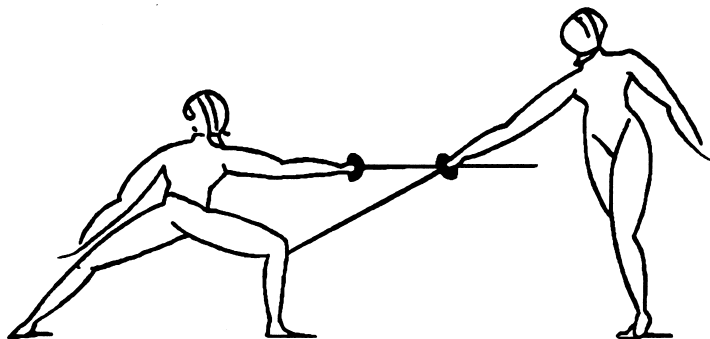
## **DEGEN KONVENTIONEN DES DEGENFECHTENS**

### **A) TREFFWEISE**

- t. 61** Der Degen ist eine reine Stoßwaffe. Die Offensivaktion mit dieser Waffe wird also mit der Spitze und nur mit dieser ausgeführt. Es ist ausdrücklich verboten, während des Kampfes (zwischen „Los“ und „Halt“) die Spitze der Waffe auf die leitende Fechtbahn zu stoßen oder sie auf ihr schleifen zu lassen. Ebenso ist es jederzeit verboten, mit der Waffe auf die Bahn zu stoßen um sie zurechtzubiegen. Jede Zuwiderhandlung wird nach den Artikeln t.114, t.116, t.120 bestraft.

### **B) GÜLTIGE TREFFFLÄCHE**

- t. 62** Beim Degen ist der ganze Körper des Fechters einschließlich Kleidung und Ausrüstung gültige Trefffläche. Daher zählt jeder aufgekommene Treffer, gleichgültig auf welchem Teil des Körpers, der Kleidung oder der Ausrüstung er trifft (Rumpf, Glieder, Kopf), (siehe Abbildung).



Gültige Trefffläche im Degen

### **C) KÖRPER AN KÖRPER UND FLÈCHE**

- t. 63** Ein Fechter, der, sei es durch Flèche oder durch eine resolute Vorwärtsbewegung, Körper an Körper verursacht (allerdings ohne Brutalität oder Gewalt), und dies auch mehrmals hintereinander, überschreitet keinesfalls die grundlegenden Regeln des Degenfechtens und macht sich nicht straffällig (vgl. t.20, t.25).

Verursacht ein Fechter jedoch Körper an Körper in der Absicht, einem Treffer zu entgehen oder indem er seinen Gegner rempelt, so verhängt der Kampfleiter gegen ihn die in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehenen Strafen.

Man darf dabei den unter diese Bestimmung fallenden, systematisch zu Körper an Körper führenden Flèche nicht mit dem Flèche verwechseln, der mit einem Aufprall auf den Gegner endet und der in allen drei Waffen als Gewaltakt verboten ist und entsprechend bestraft wird (vgl. t.87, t.120).

Im Gegensatz dazu ist ein Flèche, bei dem der Fechter am Gegner vorbeiläuft (ohne Körper an Körper), nicht verboten. Der Kampfleiter darf dabei nur nicht zu früh „Halt“ rufen, um eine mögliche Riposte des Gegners nicht zu annullieren. Wenn ein mit Flèche angreifender Fechter seinen Gegner nicht getroffen hat und dabei die seitlichen Bahngrenzen überschreitet, wird er mit den Strafen wie im Artikel t.28 vorgesehen belegt.

## **D) TREFFERBEURTEILUNG**

- t. 64** Die Degenwettbewerbe werden mit Elektromeldern gefochten. Wenn beide Fechter getroffen sind und der Apparat dieses anzeigt, sind beide Treffer gültig, und es gibt einen Doppeltreffer, d.h. beide Fechter sind getroffen.

### **§ 1 Grundregel**

- t. 65** Für das Aufkommen eines Treffers ist einzig die Anzeige des Elektromelders maßgebend. In keinem Fall darf der Kampfleiter einen Treffer geben, der nicht durch den Elektromelder angezeigt wurde (außer in den vom Reglement vorgesehenen Fällen, vgl. o.17, o.24, und bei Straftreffern).

### **§ 2 Annullierung von Treffern**

- t. 66** 1. Der Kampfleiter berücksichtigt keine angezeigten Treffer, wenn sie
- vor „Los“ oder nach „Halt“ angesetzt wurden (vgl. t.18),
  - durch Berührung der beiden Spitzen oder durch Bodenberührung oder durch
  - Berührung irgendwelcher Gegenstände außerhalb des Fechters oder seiner Ausrüstung zustande kommen (vgl.t.36, t.67/e).
- Ein Fechter, der absichtlich einen Treffer auslöst, indem er auf einen Punkt außerhalb seines Gegners stößt, wird mit Strafen gemäß den Artikeln t.114, t.116, t.120 belegt.
- t. 67** 2. Der Kampfleiter muss etwaigen Defekten der Elektroinstallation Rechnung tragen und den letzten angezeigten Treffer in folgenden Fällen annullieren:

- a) wenn ein Stoß auf die Glocke des als getroffen gemeldeten Fechters oder auf die Metallbahn die Trefferanzeige auslöst;
- b) wenn ein regulärer Treffer des als getroffen gemeldeten Fechters den Apparat nicht auslöst;
- c) wenn eine Trefferanzeige zur Unzeit zu Lasten des als getroffen gemeldeten Fechter ausgelöst wird, z. B. durch einen Schlag auf seine Klinge, durch irgendwelche Bewegungen des Gegners oder durch jeden anderen Anlass als einen regulären Treffer;
- d) wenn die Anzeige eines vom als getroffen gemeldeten Fechters ausgeführten Stoßes durch einen weiteren gegnerischen Stoß gelöscht wird.

e) Sonderfälle:

Bei einem Doppeltreffer mit einem gültigen Treffer und einem nicht gültigen Treffer (Treffer außerhalb des Gegners, vgl. t.66, Treffer, nachdem die Bahn verlassen wurde, vgl.t.26 ff), wird nur der gültige Treffer gezählt.

Bei einem Doppeltreffer mit einem regulären Treffer und einem zweifelhaften Treffer (Fehler in der elektrischen Anlage), kann der Fechter, der den regulären Treffer gesetzt hat, entscheiden, ob der Doppeltreffer gezählt oder ob er annulliert wird.

**t. 68**

3. Der Kampfleiter muss außerdem folgende Vorschriften zur Trefferrannullierung berücksichtigen:

- a) Nur der letzte Treffer vor Feststellung des Defektes darf annulliert werden und auch nur dann, wenn der als getroffen gemeldete Fechter durch diesen Defekt benachteiligt wird.
- b) Das Versagen muss durch Versuche festgestellt werden, die unmittelbar nach der Kampfunterbrechung unter der Überwachung des Kampfleiters und ohne dass irgend etwas an dem benutzten Material verändert wurde, durchzuführen sind.
- c) Durch diese Versuche soll lediglich festgestellt werden, ob sachlich die Möglichkeit eines Irrtums bei der Trefferbeurteilung durch einen Defekt gegeben ist. Die Stelle dieses Defektes in der Gesamtheit der Elektroinstallation einschließlich der persönlichen Ausrüstung des Fechters ist für diese Trefferbeurteilung belanglos.
- d) Ein Fechter, der, ohne von Kampfleiter dazu aufgefordert worden zu sein, an seinem Material Veränderungen oder einen Austausch vornimmt, bevor der Kampfleiter sein Urteil abgegeben hat, verliert das Recht auf etwaige Trefferrannullierung (vgl. t.35/d). Desgleichen kann ein Fechter, der wieder in Stellung gegangen ist und den Kampf effektiv wieder aufgenommen hat, nicht die Annullierung eines in der vorausgegangenen Kampfphase erhaltenen Treffers verlangen.
- e) Es ist nicht erforderlich, dass der aufgetretene Defekt sich bei jeder Wiederholung der Prüfung erweist. Aber er muss wenigstens einmal vom Kampfleiter unzweifelhaft festgestellt worden sein.
- f) Wenn die unter t.67 aufgeführten Vorfälle in Folge der Lösung des Kontakts zwischen Körperkabel und Degen oder Körperkabel und Einrollkabel auftreten, dürfen sie nicht als Grund für die Annullierung eines angezeigten Treffers gelten.

Jedoch muss ein solcher Treffer bei Lösung des rückwärtigen Kontakts annulliert werden, wenn die in Artikel m.55/4 dort vorgeschriebene Sicherungslasche nicht funktioniert oder fehlt.

g) Die Tatsache, dass der Degen eines Fechters auf der Glocke, der Klinge oder sonst wo mehr oder weniger nichtleitende Stellen aufweist, die durch Rost, Klebstoff, Farbe oder durch etwas anderes gebildet werden, so dass dort Treffer ausgelöst werden können, darf nicht als Begründung für die Annullierung eines Treffers gelten. Ebenso kann ein Fechter die Annullierung eines bei ihm aufgetretenen Treffers nicht verlangen, wenn die Elektrospitze an seiner Waffe schlecht befestigt ist und von Hand gedreht werden kann.

h) Hat ein Fechter in dem Augenblick, in dem der Apparat ihn als getroffen meldet, eine abgebrochene Klinge, so wird der bei ihm erzielte Treffer annulliert, sofern der Klingensbruch nicht eindeutig nach der Trefferanzeige erfolgt ist.

i) Beschädigt ein Fechter durch einen Stoß auf den Boden die Metallbahn und löst dadurch eine Trefferanzeige beim Gegner aus, so wird dieser Treffer annulliert.

j) In allen Fällen, bei denen eine Überprüfung durch irgendwelche Umstände unmöglich ist, gilt der Treffer stets als zweifelhaft und muss annulliert werden (vgl. aber Artikel t.67/e).

k) Der Kampfleiter muss sorgfältig auf Treffer achten, die vom Melder nicht angezeigt werden, oder solche, die angezeigt werden, aber nicht aufgetreten sind. Wenn sich solche Fälle wiederholen, muss der Kampfleiter die anwesenden Mitglieder der S.E.M.I.-Kommission oder den technischen Sachverständigen darüber informieren, damit nachgeprüft wird, ob das Material dem Reglement entspricht. Er muss dabei darauf achten, dass vor der Kontrolle durch den Experten weder an der Ausrüstung der Fechter noch an der Gesamtheit der Elektroanlage irgend etwas verändert wird.

- t. 69** 4. Ferner muss der Kampfleiter den Zustand der Metallbahn überwachen. Er darf nicht zulassen, dass ein Gefecht auf einer Bahn gefochten oder fortgesetzt wird, die Löcher aufweist, welche die Trefferanzeige verfälschen oder Unfälle verursachen können. (Die Turnierleitung ist gehalten, die zur schnellen Reparatur oder Auswechslung der Metallbahnen erforderlichen Maßnahmen zu veranlassen).

## **SÄBEL** **KONVENTIONEN FÜR DAS SÄBELFECHTEN**

### **A) TREFFWEISE**

- t. 70** Der Säbel ist ein Waffe, die auf Stoß und Hieb mit Schneide und Rückschneide gefochten.
- a)** Alle mit Schneide, der flachen Seite oder dem Rücken der Klinge geführten Hiebe werden als Treffer gewertet (Hiebe mit der Schneide und der Rückschneide). Es ist verboten, Hiebe mit der Glocke zu führen. Jeder Treffer, der durch einen Hieb mit der Glocke verursacht wird, muss annulliert werden und der einen solchen Hieb ausführende Fechter ist nach den Artikeln t.114, t.116, t.120 zu bestrafen.
  - b)** Treffer, die an der gültigen Trefffläche entlang gleiten, zählen nicht.
  - c)** Hiebe über Eisen, d.h. solche, die gleichzeitig die gegnerische Waffe und die gültige Trefffläche treffen, sind stets dann gültig, wenn sie sauber auf der gültigen Trefffläche aufkommen.
  - d)** Es ist in jedem Falle verboten, die Waffe auf die Fechtbahn zu stoßen um sie gerade zu biegen. Jeder Verstoß hiergegen wird gemäß den Artikeln t.114, t.116, t.120 bestraft.

### **B) GÜLTIGE TREFFFLÄCHE**

- t. 71** Es zählen nur Treffer auf der gültigen Trefffläche.  
Diese gültige Trefffläche umfasst den gesamten Teil des Körpers, der oberhalb der horizontalen Linie liegt, die in Fechtstellung die oberen Enden der beiden Leistenfurchen verbindet (siehe Abbildung).
- t. 72** Ein außerhalb der gültigen Trefffläche aufkommender Treffer wird nicht berücksichtigt und unterbricht nicht die folgenden Aktionen und Treffer. Wenn ein Fechter die gültige Trefffläche durch Teile des Körpers, auf dem Treffer nicht zählen - sei es durch Verdecken oder anormale Bewegungen - ersetzt, muss ihn der Kampfleiter mit den Strafen belegen, die in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind.

### **C) TREFFERBEURTEILUNG BEIM SÄBEL**

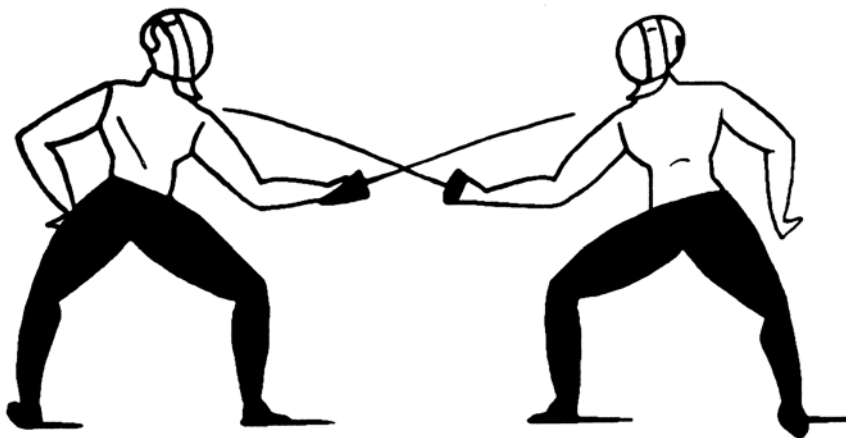
#### **I. AUFKOMMEN UND ANNULLIERUNG DES TREFFERS**

- t. 73** Maßgebend für das Aufkommen des Treffers ist ausschließlich die Anzeige des Apparates. In keinem Fall darf der Kampfleiter Treffer geben, die nicht durch den Apparat regulär angezeigt worden sind (außer in den Artikeln o.17, o.24 vorgesehenen Fällen oder bei Straftreffern).  
Er darf keine Treffer vor „Los“ und nach „Halt“ zählen (t.18).

Der Kampfleiter muss jedoch möglichen Defekten im Elektromaterial Rechnung tragen, insbesondere muss er einen bereits gegebenen gültigen, d.h. durch farbige Lampe angezeigten Treffer annullieren, wenn von ihm sorgfältig überwachte, vor jeglicher effektiven Wiederaufnahme des Kampfes und vor jeglicher Änderung des gerade in Gebrauch befindlichen Materials durchgeführte Kontrollen (t.35/d) ergeben,

- dass ein vom für getroffen erklärten Fechter erzielter Treffer nicht vom Apparat angezeigt wird,
- dass der vom für getroffen erklärten Fechter ausgelöste Treffer nicht am Melder angezeigt bleibt,
- dass der Melder bei dem für getroffen erklärten Fechter einen gültigen Treffer anzeigt, ohne dass dieser in Wahrheit gültig getroffen ist,
- dass das Signal durch einen Treffer auf der Waffe oder auf einer ungültigen Trefffläche ausgelöst wird.

Wenn der Säbel des für getroffen erklärten Fechters nicht dem Artikel m.24 , Absatz 5 bis 7 entspricht (Isolierung des Inneren und des Äußeren der Glocke, des Griffes und des Knaufes), wird dieser Treffer nicht annulliert, auch wenn ein Schlag auf die Waffe das Treffersignal auslöst.



Gültige Trefffläche im Säbel

Der Kampfleiter muss außerdem folgende Regeln anwenden:

- a) Nur der letzte Treffer vor der Feststellung eines Defektes darf annulliert werden;
- b) ein Fechter, der ohne ausdrückliche Aufforderung des Kampfleiters vor dessen Entscheidung an seinem Elektromaterial irgendwelche Änderungen

- oder Auswechslungen vornimmt, verliert jedes Recht auf Trefferannullierung (vergleiche t.35/d);
- c) wenn schon eine effektive Wiederaufnahme des Kampfes erfolgt ist, kann der Fechter die Annullierung eines zu seinen Lasten registrierten Treffers nicht mehr verlangen;
- d) die Stelle des in der Elektroinstallation (einschließlich des persönlichen Materials der Fechter selbst) gefundenen Defekts spielt für die eventuelle Annullierung keine Rolle;
- e) es ist nicht erforderlich, dass der aufgetretene Defekt sich bei jeder Wiederholung der Prüfung erweist, aber er muss wenigstens einmal unzweifelhaft vom Kampfleiter bei den von ihm selbst oder unter seiner Aufsicht durchgeführten Proben festgestellt worden sein;
- f) die Tatsache, dass der für getroffen erklärte Fechter eine gebrochene Klinge hat, führt zur Annullierung des Treffers, außer wenn der Bruch der Klinge eindeutig nach der Anzeige des Treffers geschehen ist;
- g) der Kampfleiter muss sehr sorgfältig auf Treffer achten, die vom Gerät nicht angezeigt werden, obwohl sie gesetzt wurden, oder auf solche, die nicht auf normale Weise vom Gerät angezeigt werden. Falls sich solche Fehler wiederholen, muss sich der Kampfleiter beim anwesenden Mitglied der S.E.M.I.-Kommission oder beim technischen Sachverständigen melden, damit nachgeprüft wird, ob das Material dem Reglement entspricht;
- h) in allen Fällen, in denen sich die Prüfung durch zufällige äußere Umstände als undurchführbar erweist, gilt der fragliche Treffer als zweifelhaft und muss deshalb annulliert werden;
- i) wenn auf beiden Seiten des Melders Treffer angezeigt werden, entscheidet der Kampfleiter gemäß Artikel t.80;
- j) selbst wenn kein Treffersignal aufleuchtet, muss der Kampfleiter in Anwendung der allgemeinen Regel t.18 den Kampf unterbrechen, sobald dieser unüberschaubar wird und es ihm nicht mehr möglich ist, die Aktionen zu beurteilen.

## **II. GÜLTIGKEIT DES TREFFERS UND TREFFERVORRECHT**

### **§ 1 Vorbemerkung**

- t. 74** Der Kampfleiter entscheidet allein über die Gültigkeit des Treffer bzw. das Treffervorrecht, wobei er die nachfolgenden Regeln anzuwenden hat, welche die dem Säbelfechten eigenen Konventionen darstellen.

### **§ 2 Respektierung des Treffervorrechts**

- t. 75** a) Jeder korrekt durchgeführte Angriff (vgl. t.7) muss pariert oder durch vollständige Ausweichbewegung unwirksam gemacht werden, und das Treffervorrecht muss beachtet werden.
- b) Der Angriff ist korrekt ausgeführt, wenn bei einem einfachen Angriff (vgl. t.8) der Arm gleichzeitig mit dem beginnenden Ausfall gestreckt wird und der Treffer spätestens aufkommt, wenn das vordere Bein die Kampfbahn berührt.

**1. Ein Angriff mit Ausfall ist korrekt ausgeführt, wenn**

- bei einem einfachen Angriff (vgl. t.8) der Arm gleichzeitig mit dem Ausfall gestreckt wird und der Treffer spätestens aufkommt, wenn das vordere Bein die Kampfbahn berührt;
- bei einem zusammengesetzten Angriff (vgl. t.8) der Arm beim Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird (vgl. t.77) und der Treffer spätestens dann aufkommt, wenn das vordere Bein die Kampfbahn berührt oder unmittelbar danach.

**2. Ein Angriff mit Schritt-vorwärts-Ausfall ist korrekt ausgeführt,**

- wenn bei einem einfachen Angriff (vgl. t.8 ) der Arm vor dem Ende des Schrittes gestreckt wird und der Treffer spätestens am Ende des Ausfalles aufkommt.
- Bei einem zusammengesetzten Angriff (vgl. t.8) der Arm während des Schrittes beim Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird (vgl. t.77) und der Treffer spätesten am Ende des Ausfalls aufkommt.

**3. Der Kreuzschritt, der Flèche** und jede Vorwärtsbewegung, bei der die Beine oder die Füße über Kreuz gesetzt werden, sind verboten. Jeder Verstoß hiergegen führt zu den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind. Ein von dem schuldigen Fechter eventuell gesetzter Treffer wird annulliert. Im Gegensatz dazu wird der vom Gegner korrekt gesetzte Treffer gezählt.

**t. 76** c) Bei der Feststellung, ob ein Angriff korrekt durchgeführt wurde, ist auf folgendes zu achten:

1. Wenn der Angriff beginnt und der Gegner in Linie steht (vgl.t.10), muss der Angreifer zunächst das gegnerische Eisen beseitigen. Die Kampfleiter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klingebeseitigung darstellt.
2. Wenn bei einem versuchten Klingenangriff das gegnerische Eisen nicht gefunden wird (Cavation ins Tempo), geht das Stoß- bzw. Hieb recht auf den Gegner über.
3. Wenn der Angriff beginnt und der Gegner nicht in Linie steht, so kann der Angriff aus einem geraden Stoß bzw. direktem Hieb, einer Umgehung, einem Coupé bestehen oder durch wirksame, den Gegner zur Parade zwingende Finten eingeleitet werden (vgl.t.77).

**t. 77** d) Bei zusammengesetzten Angriffen müssen die Finten korrekt durchgeführt werden, d.h.

1. Die Stoßfinte mit gestrecktem Arm, wobei die Spitze die gültigen Trefffläche ununterbrochen bedroht.
2. Die Hieb finte mit gestrecktem Arm, wobei Arm und Klinge einen stumpfen Winkel von etwa 135° bilden und die Schneide die gültige Trefffläche bedroht.

e) Findet der Gegner bei einem Fintangriff das Eisen, so bekommt er das Recht zur Riposte.

f) Bei zusammengesetzten Angriffen hat der Gegner das Recht zur Zwischenaktion. Um aber gezählt werden zu können, muss die Zwischenaktion dem Endstoß oder Endhieb des Angriffs um ein Fechttempo zuvorkommen, d.h. die Zwischenaktion muss aufkommen, bevor der Angreifer die letzte Bewegung seines Angriffs begonnen hat.

**t. 78** g) Angriff mit Klingenschlag

1. Ein Angriff mit Klingenschlag wird korrekt durchgeführt, wenn der Schlag auf die Schwäche der gegnerischen Klinge, d.h. auf die vorderen zwei Klingendrittel geführt wird.
2. Geht der Schlag auf die gegnerische Klingensstärke, d.h. auf das griffnahe Klingendrittel, so ist der Angriff unwirksam, und dieser Schlag gibt dem Gegner das Recht zur sofortigen Riposte.

**t. 79** h) Die geglückte Parade gibt das Recht zur Riposte. Die einfache Riposte kann direkt oder indirekt sein, aber um jede nachfolgende Gegenaktion des Angreifers unwirksam zu machen, muss sie sofort, entschlossen und ohne Zögern durchgeführt werden. Die Parade eines Hiebes hat das Ziel, der gegnerischen Klinge den Weg zur anvisierten Blöße zu versperren, d.h.

1. die Parade ist korrekt durchgeführt, wenn sie vor dem Ende der Offensivaktion die Blöße deckt, auf welcher der gegnerische Angriff landen soll;
2. ist die Parade korrekt durchgeführt, so muss der Angriff auch dann als pariert erklärt und entsprechend gewertet werden, wenn der vorderste Klingenteil infolge der Biegsamkeit der Klinge über die Parade schwappt und die anvisierte Blöße noch berührt.

### § 3 Wertung

**t. 80** In Anwendung dieser fundamentalen Bestimmungen des Säbelfechtens entscheidet der Kampfleiter folgendermaßen:

1. Wenn beide Fechter in einer Kampfphase gleichzeitig getroffen werden, so liegt entweder eine **gleichzeitige Aktion** oder ein **Inkontro** vor. Erstere ist das Ergebnis gleichzeitiger Planung und Durchführung eines Angriffs von beiden Seiten. In diesem Fall werden beide Treffer annulliert.
2. Das Inkontro hingegen kommt zustande, wenn einer der beiden Fechter einen Verstoß gegen die Konventionen begeht. Infolgedessen gilt, wenn kein Fechttempo zwischen beiden Treffern verstrichen ist, folgendes:

#### **1. Der Verteidiger ist getroffen,**

- a) wenn er in einen einfachen Angriff hineinstößt oder hineinschlägt;
  - b) wenn er statt einer Klingeparade eine Ausweichbewegung versucht und dabei getroffen wird;
  - c) wenn er nach geglückter Parade einen Augenblick zögert, wodurch der Angreifer das Recht auf einen weiteren Angriff (Wiederholung, Rimesse, Neuangriff, Wiederaufnahme) bekommt;
-

- d) wenn er in einem zusammengesetzten Angriff eine Zwischenaktion macht, ohne dabei ein Fechttempo voraus zu sein;
- e) wenn er nach einer Linie (vgl. t.10), die durch gegnerischen Klingenschlag oder Bindung beseitigt wurde, mit stößt, mit schlägt oder in Linie bleibt, statt den sofortigen Angriff des Gegners zu parieren.

### **2. Der Angreifer ist getroffen,**

- a) wenn er den in Linie liegenden Gegner angreift, ohne dessen Eisen zu beseitigen. Die Kampfleiter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klängenbeseitigung darstellt;
- b) wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (weil der Gegner eine Cavation ins Tempo macht) und trotzdem den Angriff fortsetzt;
- c) wenn bei einem zusammengesetzten Angriff sein Eisen gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort kommt und er den Angriff trotzdem fortsetzt;
- d) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff den Arm zurückzieht oder einen Moment zögert, währenddessen der Gegner eine Zwischenaktion oder einen Angriff ansetzt, und er den eigenen Angriff trotzdem fortsetzt;
- e) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einer Zwischenaktion ein Fechttempo vor seinem Endstoß oder Endhieb getroffen wird;
- f) wenn er nach einer Parade des Gegners mit Rimesse, Wiederholung oder neuem Angriff trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzögerte, einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Armes macht.

**3. Jedes Mal, wenn der Kampfleiter bei einem Inkontro nicht mit Sicherheit entscheiden kann, auf welcher Seite der Fehler begangen wurde, annulliert er beide Treffer und lässt wieder in Stellung gehen.**

Einer der schwierigsten Fälle liegt vor, wenn bei einem Zwischenstoß Zweifel daran bestehen, ob er wirklich vor Beginn des letzten Tempos eines zusammengesetzten Angriffs aufgekommen ist. Im allgemeinen ist ein derartiger beidseitiger Treffer die Folge eines gleichzeitigen Fehlers beider Fechter, was die Verweigerung einer Trefferentscheidung rechtfertigt (Fehler des Angreifers: Unentschlossenheit, Langsamkeit, zu wenig zwingende Finten/Fehler des Verteidigers: Verzögerung der Zwischenaktion oder zu langsame Durchführung).

## 1. Kapitel

### ANWENDUNGSBEREICH

#### § 1 Auf wen die Disziplinarordnung anwendbar ist

- t. 81** Die Bestimmungen dieses Abschnittes gelten für alle Personen, die bei einer internationalen Fechtveranstaltung teilnehmen, gleichgültig welche Rolle sie dabei spielen (Organisatoren, Amtsträger, Kampfleiter, Hilfspersonal, Mannschaftskapitän, Fechter, Betreuer, Zuschauer usw.) und welcher Nation sie angehören. Dieser Personenkreis wird in den nachstehenden Artikeln als „Fechtteilnehmer“ bezeichnet.

#### § 2 Ordnung und Disziplin

- t. 82** Die Fechteilnehmer haben das FIE-Reglement, die Statuten, die besonderen Bestimmungen des gerade laufenden Turniers, die hergebrachten Höflichkeits- und Loyalitätsregeln und die Anordnungen der Amtsträger sorgfältig und rückhaltlos zu befolgen. Sie müssen sich insbesondere hinsichtlich Ordnung, Disziplin und Sportsgeist den nachfolgenden Vorschriften unterwerfen. Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen kann Sanktionen der dafür zuständigen Disziplinarorgane nach sich ziehen, von Fall zu Fall mit oder ohne vorherige Verwarnung (vgl. t.113 bis t.120).  
Alle Personen, die an einem Fechtwettbewerb teilnehmen oder anwesend sind, müssen sich so verhalten, dass die Ordnung und der reibungslose Ablauf des Wettbewerbs nicht gestört werden. Im Lauf der Gefechte darf niemand nahe an die Kampfbahn treten, den Fechtern Ratschläge geben, den Kampfleiter oder die Seitenrichter kritisieren oder sie beleidigen, vor der Entscheidung des Kampfleiters applaudieren oder ihn in irgendeiner Form stören. Auch der Mannschaftskapitän muss auf dem ihm zugewiesenen Platz bleiben und kann nur in den Fällen und in der Art eingreifen, die im Art. t.90 des Reglements vorgesehen sind. Der Kampfleiter muss in jedem Fall eine Störung des reibungslosen Ablaufes des Gefechtes sofort unterbinden (vgl. t.96).  
Es ist verboten, in den Wettkampfstätten zu rauchen. Das Rauchen wird wie ein Stören der Ordnung des Wettkampfes betrachtet, und jeder Verstoß wird nach Artikel t.83 bestraft.  
Alle Zuwiderhandlungen werden entsprechend der Artikel t.114, t.118, t.120 bestraft.
- t. 83** Der Kampfleiter und (oder) das Technische Direktorium entscheiden von sich aus oder auf Verlangen eines offiziellen Delegierten der FIE oder des Organisationskomitees, mit oder ohne vorherige Verwarnung, über die Verweisung vom Ort des Wettbewerbes von allen, die durch Gesten, Haltung oder Worte die Ordnung oder den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbes stören.

### § 3 Die Fechter

#### a) Ehrenverpflichtung

**t. 84** Mit der Meldung zu einem Fechtwettbewerb übernehmen die Fechter die Ehrenverpflichtung, das Reglement und die Kampfleiterentscheidungen zu respektieren, sich gegenüber den Kampfleitern zuvorkommend zu verhalten und den Anordnungen und Kommandos des Kampfleiters genau Folge zu leisten (vgl. t.114, t.116, t.120).

#### b) Weigerung, gegen einen Gegner anzutreten

- t. 85** Kein Fechter (Einzel oder Mannschaft) eines angeschlossenen Verbandes kann an offiziellen Wettbewerben teilnehmen, wenn er sich weigert, gegen irgendeinen Fechter (Einzel oder Mannschaft) anzutreten, der ordnungsgemäß gemeldet ist. Im Falle eines Verstoßes gegen diese Regel wird der Fechter (Einzel oder Mannschaft) unverzüglich disqualifiziert. Die FIE wird einen solchen Vorfall überprüfen und eine Strafe gegen den nationalen Verband, dem der disqualifizierte Fechter angehört, gemäß den Vorschriften der Satzung der FIE, Art. 1.2.4 verhängen (vgl. t.120).

#### c) Rechtzeitiges Antreten

- t. 86** Die Fechter haben sich auf jede Aufforderung des Kampfleiters hin, auch während des Wettbewerbes mit vollständiger Ausrüstung, die dem Reglement entsprechen muss (vgl. t.43, t.45), kampfbereit einzufinden. Dies gilt für den Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfes oder jedes Gefechtes einer Direktausscheidung zur festgesetzten Zeit am dafür festgesetzten Ort auch zur Überprüfung ihrer Ausrüstung vor den Finalgefechten (vgl. t.44).
- Zum Zeitpunkt des Antretens zum Gefecht muss sich der Fechter auf der Bahn in jeder Beziehung kampfbereit einfinden. Hierzu gehören Regelgerechte Kleidung, geschlossene Fechtjacke, regelgerechte Haare, Handschuh und Waffe an/in der Waffenhand, im Glockenstecker gesichertes Körperkabel. die einzige Ausnahme gilt für die Maske, die in der nichtbewaffneten Hand getragen werden muss. Auf keinen Fall findet das Be- oder Entkleiden in der Öffentlichkeit statt außer wenn ein vom diensthabenden Arzt oder dem Delegierten der medizinischen Kommission festgestellter Unfall vorliegt (vgl. t.45 1), t.114, t.116, t.120).
- Sie müssen für die Durchführung ihrer Gefechte mit zwei vorschriftsmäßigen und voll funktionsfähigen Waffen (eine als Ersatz) und zwei Körperkabeln (eines als Ersatz) auf der Fechtbahn fechtbereit antreten (vgl. t.45, t.114, t.116, t.120).

**- Vor dem Beginn einer Runde, eines Mannschaftskampfes oder der Gefechte der Direktausscheidung (Einzel oder Mannschaft):**

10 Minuten vor dem Antreten auf der Bahn, wie es für den Beginn der Runde, des Mannschaftskampfes oder der Gefechte der Direktauscheidung festgesetzt war (vgl. t.43). Wenn ein Fechter und eine vollständige Mannschaft nicht beim ersten Aufruf des Kampfleiters antreten, erhält der Fechter oder die Mannschaft eine schwarze Karte.

Eine Mannschaft ist vollständig, wenn mindestens 3 Fechter anwesend sind.

Ab einem Kampf können nur Mannschaftsmitglieder teilnehmen (die Fechter, der Mannschaftsführer und ein Trainer (vgl. t.92)), die beim Aufruf des Kampfleiters 10 Minuten vor dem Zeitpunkt anwesend sind, zu dem der Beginn dieses Kampfes festgesetzt war.

**- während des laufenden Wettbewerbs im Einzel oder in der Mannschaft:**

Wenn ein Fechter im Einzel oder eine Mannschaft im laufenden Wettbewerb beim Aufruf des Kampfleiters nicht kampfbereit auf der Bahn antreten,

- wird der Fechter oder das abwesende Mannschaftsmitglied mit einer gelben Karte bestraft;
- dann erfolgt eine Minute nach dem ersten ein zweiter Aufruf, dem eine rote Karte für den abwesenden Fechter oder das Mannschaftsmitglied folgt;
- dann erfolgt eine Minute nach dem zweiten ein dritter und letzter Aufruf, dem eine schwarze Karte folgt (Ausschluss vom Wettbewerb), die für den abwesenden Fechter des Einzelwettbewerbs oder für die gesamte Mannschaft im Mannschaftswettbewerb gilt.

**Anwendung nach den Olympischen Spielen 2004.**

Wenn ein Fechter ohne Erlaubnis des Obmanns die Bahn verlässt (vgl.t.18/3) wird er gemäß t.114, t.116, t.120 bestraft.

Wenn im Verlauf eines Mannschaftskampfes eine Mannschaft absichtlich oder unabsichtlich die Reihenfolge der Gefechte des Mannschaftskampfes ändert, hat die schuldige Mannschaft den Mannschaftskampf verloren (vgl. t.120, o.44).

**d) Kampfweise**

- t. 87** Die Fechter sind verpflichtet, fair und unter strikter Befolgung des aktuellen Regelwerks zu kämpfen. Jeder Verstoß gegen diese Regeln führt zu Strafen, wie sie in den nachfolgenden Paragraphen vorgesehen sind (vgl. t.114 bis t.120).

Jedes Gefecht muss den Charakter eines formgerechten und fairen Kampfes behalten. Jegliche anormale Verhaltensweise (Flèche, der mit

---

einem heftigen Aufprall auf den Gegner endet, verworrene Fechtweise, anormale Körperbewegungen, brutale Stöße oder Hiebe, im Fallen gesetzte Treffer) ist in aller Form verboten (t.114 bis t.120); im Falle eines Verstoßes wird der eventuell vom schuldigen Fechter gesetzte Treffer annulliert.

Vor Beginn des Gefechtes müssen die beiden Fechter ihren Gegner, den Kampfleiter und das Publikum mit dem Fechtergruß grüßen. Wenn der letzte Treffer gefallen ist, ist das Gefecht erst beendet, wenn beide Fechter ihren Gegner, den Kampfleiter und das Publikum begrüßt haben. Sie müssen zu diesem Zweck während der Entscheidung des Kampfleiters bewegungslos auf der Bahn stehen bleiben und dann, nachdem die Entscheidung gefallen ist, zum Fechtergruß übergehen und dann dem Gegner die unbewaffnete Hand geben.

Wenn einer oder beide Fechter sich weigern, sich an diese Regel zu halten, schließt der Kampfleiter den betreffenden Fechter vom Wettbewerb aus und sperrt ihn für die beiden folgenden FIE-Wettbewerbe der betreffenden Waffe (vgl. t.114, t.119, t.120). Die bis zum Zeitpunkt des Verstoßes erhaltenen Punkte oder Titel bleiben erhalten.

Wenn sich die beiden Fechter deutlich zeigen, dass sie nicht kämpfen wollen, gibt der Kampfleiter sofort das Kommando „Halt!“

#### **a) Einzelwettbewerb**

Wenn sich die beiden Fechter deutlich zeigen, dass sie nicht kämpfen wollen, gilt Folgendes:

**Beim ersten Mal** im Laufe eines Gefechts der Direktausscheidung gibt der Kampfleiter beiden Fechtern eine Verwarnung (gelbe Karte) und geht ohne die einminütige Ruhepause in den nächsten Abschnitt des Gefechts über.

**Beim zweiten Mal** im Laufe eines Gefechts der Direktausscheidung gibt der Kampfleiter beiden Fechtern einen Straftreffer (rote Karte) und geht ohne die einminütige Ruhepause in den nächsten Abschnitt des Gefechts über.

**Beim dritten Mal** im Laufe eines Gefechts der Direktausscheidung schließt der Kampfleiter beide Fechter vom Wettbewerb aus (schwarze Karte). Sie bleiben für den Rest des Einzelwettbewerbs oder des Mannschaftswettbewerbs sowie für den nächsten offiziellen FIE-Wettbewerb in der entsprechenden Waffe gesperrt.

Wenn dagegen die Fechter **im Laufe des dritten Abschnitts eines Gefechts der Direktausscheidung zum ersten oder zweiten Mal deutlich zeigen, dass sie nicht kämpfen wollen**, gibt der Kampfleiter beiden entsprechend entweder eine Verwarnung (gelbe Karte) oder einen Straftreffer (rote Karte) und geht ohne weiteres in die letzte Minute des

---

Gefechts über. Diese Minute ist gefechtsentscheidend. Vor Beginn dieser Minute, die bis zum Ende ausgefochten wird, wird ausgelost, wer bei Zeitablauf und Treffergleichstand Sieger wird.

### **b) Mannschaftswettbewerb**

Wenn beide Mannschaften deutlich zeigen, dass sie nicht kämpfen wollen, gilt Folgendes:

**Beim ersten Mal** im Laufe eines Mannschaftskampfes gibt der Kampfleiter beiden Mannschaften eine Verwarnung (gelbe Karte) und geht zum nächsten Gefecht über.

**Beim zweiten Mal** im Laufe eines Mannschaftskampfes gibt der Kampfleiter beiden Mannschaften einen Straftreffer (rote Karte) und geht zum nächsten Gefecht über.

**Beim dritten Mal** im Laufe eines Gefechts schließt der Kampfleiter beide Mannschaften vom Wettbewerb aus (schwarze Karte). Sie bleiben für den Rest des Wettbewerbs oder der Meisterschaft und für den nächsten offiziellen Wettbewerb der FIE in der entsprechenden Waffe gesperrt.

Wenn dagegen die beiden Mannschaften **im Laufe des neunten Gefechts eines Mannschaftskampfes zum ersten oder zweiten Mal deutlich zeigen, dass sie nicht kämpfen wollen**, gibt der Kampfleiter beiden entsprechend entweder eine Verwarnung (gelbe Karte) oder einen Straftreffer (rote Karte) und geht ohne weiteres in die letzte Minute des Gefechts über. Diese Minute ist gefechtsentscheidend. Vor Beginn dieser Minute, die bis zum Ende ausgefochten wird, wird ausgelost, wer bei Zeitablauf und Treffergleichstand Sieger wird.

Der Fechter muss auf oder außerhalb der Bahn seine Maske bis zum „Halt!“ des Kampfleiters aufbehalten. Er darf sich in keinem Fall beim Kampfleiter beschweren, bevor dieser über die vorausgegangene Aktion entschieden hat (vgl. t.114, t.116, t.120).

Die Fechter dürfen sich auf keinen Fall auf der Fechtbahn entkleiden; auch nicht, um das Körperkabel zu wechseln (vgl. t.114, t.116, t.120).

**Unmittelbar nach Ende der Runde** vergleichen die Fechter unter Aufsicht des Kampfleiters die eingetragenen Ergebnisse und unterschreiben **den Rundenzettel**. Bevor der Kampfleiter das Dokument an das T.D. zurückgibt, muss er schriftlich festhalten, wenn einer der Fechter die Unterschrift verweigert. Nachträglich wird (für diesen Fechter) keine Reklamation bezüglich der Ergebnisse anerkannt.

**Anwendung ab sofort.**

### **e) Seine Chancen wahrnehmen**

- t. 88** Die Fechter sind verpflichtet, ihre persönlichen Chancen im sportlichen Geist bis zum Ende der Wettbewerbe wahrzunehmen, um die bestmögliche Platzierung zu erreichen, ohne irgendeinem Gegner einen Treffer zu schenken oder vom Gegner zu verlangen, dass er ihm einen schenkt (vgl. t.114, t.119, t.120).

### **§ 4 Der Delegationschef**

- t. 89** Bei jedem Wettkampf werden die Fechter gleicher Nationalität von einem Delegationschef geführt (Fechter oder Nichtfechter) und gegenüber dem Technischen Direktorium und dem Organisationskomitee für die Disziplin, das Verhalten und die sportliche Haltung der Mitglieder seiner Mannschaft verantwortlich ist.

### **§ 5 Der Mannschaftskapitän**

- t. 90** Bei Mannschaftskämpfen hat nur der Mannschaftskapitän das Recht, sich bei seiner Mannschaft im Innenraum aufzuhalten und beim Vorsitzenden des Technischen Direktoriums, den Kampfleitern usw. alle Fragen bezüglich dem technischen Ablaufs zu regeln oder Reklamationen vorzubringen.

Die Mannschaftsmitglieder, die sich strikt an seine Anweisungen halten, können von den Amtsträgern dafür nicht zur Verantwortung gezogen werden, doch bleiben sie für ihr Verhalten und alle Verstöße gegen die Bestimmungen des vorliegenden Reglements persönlich verantwortlich, sofern dies nicht durch Anweisungen des Mannschaftskapitäns begründet ist.

### **§ 6 Die Kampfleiter und Seitenrichter**

- t. 91** Sie müssen bei ihrer Tätigkeit nicht nur mit absoluter Unparteilichkeit, sondern auch mit größtmöglicher Aufmerksamkeit vorgehen (vgl. t.34).

### **§ 7 Trainer, Betreuer und Techniker**

- t. 92** Trainer, Betreuer und Techniker dürfen sich während der Wettkämpfe nicht bei den Fechtern im Innenraum der Wettkampfstätte aufhalten. Der Kampfleiter kann jedes Mal, wenn er dies für erforderlich hält, einer Person kurzzeitig gestatten, einem Fechter zu helfen. Jede Nation, deren Fechter am gerade laufenden Wettkampf teilnimmt, kann maximal zwei Personen benennen, die sich in unmittelbarer Nähe des Innenraumes in der Nähe eines Zugangs aufhalten dürfen. Der Veranstalter muss für diese Personen die erforderlichen Plätze zur Verfügung stehen. Während der Mannschaftswettkämpfe muss ein Raum für die Mannschaftsangehörigen reserviert sein. Nur der Mannschaftskapitän und ein Trainer haben das Recht, sich bei den Fechtern der Mannschaft im

Mannschaftsbereich aufzuhalten. Dieser Raum muss mit einer gelben Linie auf dem Boden oder einem anderen System genau markiert sein.

Dieser Raum muss mindestens 9 m<sup>2</sup> groß sein und einen Abstand von 2 bis 6 Metern von den beiden Enden des Fechtbahnbereichs, der 18 x 8 Meter misst.

Während des Gefechts müssen die Mannschaftsangehörigen, die nicht fechten, in dem für sie reservierten Bereich bleiben.

Während der Mannschaftskämpfe hat niemand das Recht, den Fechtbahnbereich ohne Genehmigung des Kampfleiters zu betreten. Im Falle eines Verstoßes dagegen bestraft der Kampfleiter die schuldige Mannschaft gemäß t.114, t.116., t.120.

Die Verwarnung, die der ganzen Mannschaft gilt, ist für alle Gefechte des Mannschaftskampfes wirksam. Wenn ein Fechter während dieses Mannschaftskampfes ein anderes Vergehen der Gruppe 1 begeht, bestraft ihn der Kampfleiter jedes Mal mit einer roten Karte.

## **§ 8 Die Zuschauer**

- t. 93** Die Zuschauer sind gehalten, den ordnungsgemäßen Ablauf des Wettbewerbes nicht zu stören, nichts zu tun, was geeignet sein könnte, die Fechter oder den Kampfleiter zu beeinflussen, und die Entscheidungen des Kampfleiters auch dann zu respektieren, wenn sie selbst anderer Meinung sind. Sie müssen den Anordnungen Folge leisten, die der Kampfleiter gegebenenfalls für notwendig hält (vgl. t.82, t.118, t.120).

## **2. Kapitel**

### **DIE INHABER DER DISZIPLINARGEWALT UND IHRE KOMPETENZ**

Die vorliegenden Bestimmungen betreffen nur die Disziplin an der Wettkampfstätte. Abhängig von der Schwere eines festgestellten Vergehens schließen diese Bestimmungen nicht aus, dass zusätzlich das Regelwerk der FIE (Kapitel VII der Satzung der FIE) angewandt wird, welches diese Bestimmungen ergänzt oder gegebenenfalls auch vorrangig angewandt werden kann.

### **§ 1 Organe der Rechtsprechung**

- t. 94** Für Ordnung und Disziplin bei einem Wettbewerb sind folgende Personen bzw. Gremien in verschiedenem Umfang zuständig:
- der Kampfleiter (vgl. t.96),
  - das Technische Direktorium (vgl. t.97, o.56, o.62),
  - die Exekutivkommission des I.O.C. bei Olympischen Spielen (vgl. t.98),

- der FIE-Vorstand (vgl. t.129, o.63 ),
- das Exekutivkomitee der FIE (vgl. t.99),
- Die Disziplinarkommission der FIE,
- Das Sportgericht

Siehe auch die Disziplinarordnung der FIE (Kapitel VII der Satzung der FIE).

## § 2 Grundsätze der Rechtsprechung

- t. 95**
- a) Welches Organ der Rechtsprechung auch eine Entscheidung gefällt haben mag, so gibt es dagegen immer eine Berufungsmöglichkeit, eventuell vor einer höheren Instanz, jedoch niemals mehr als eine.
  - b) Tatsachenentscheidungen können nicht angefochten werden (vgl. t.122).
  - c) Eine Berufung hat nur dann aufschiebende Wirkung, wenn sie sofort verhandelt werden kann.
  - d) Bei jeder Berufung muss eine Kautions von 80 US-Dollars oder dem Gegenwert in anderer Währung hinterlegt werden. Dieser Betrag kann ganz oder teilweise zugunsten der FIE verfallen, wenn die Berufung bzw. das Revisionsbegehren, weil grundlos beantragt, zurückgewiesen wird. Die Entscheidung hierüber fällt die zuständige Instanz, welche die Berufungsmöglichkeit angeben muss. Bei Einsprüchen gegen Entscheidungen eines Kampfleiters braucht dagegen keine Kautions hinterlegt zu werden (vgl. t.122).

## § 3 Der Kampfleiter

- t. 96**
- a) Zum Zuständigkeitsbereich des Kampfleiters gehört nicht nur die Leitung des Gefechtes, die Beurteilung der Treffer und die Kontrolle der Ausrüstung, sondern auch die Aufrechterhaltung der Ordnung im Verlauf der Gefechte, die er leitet (vgl. t.35/i ).
  - b) In seiner Zuständigkeit für die Kampfleitung und für die Beurteilung der Treffer kann er in Übereinstimmung mit dem Reglement die Fechter dadurch bestrafen, dass er ihnen einen beim Gegner effektiv gesetzten Treffer nicht anerkennt oder ihnen einen effektiv nicht erhaltenen Treffer zudiktirt oder dadurch, dass er sie von dem Wettbewerb, den er leitet, ausschließt; all dies nach oder ohne vorherige Verwarnung, je nach Lage des Falles. Wenn er hierbei eine Tatsachenentscheidung gefällt hat, so ist diese unanfechtbar (vgl. t.122).
  - c) Aufgrund seiner Strafbefugnis gegenüber allen Fechtteilnehmern, die an dem von ihm geleiteten Wettbewerb teilnehmen oder ihm beiwohnen, kann er dem Technischen Direktorium für Zuschauer, Betreuer, Trainer oder andere Begleiter der Fechter auch noch ein Anwesenheitsverbot für den Ort des Wettbewerbes vorschlagen (vgl. t.114, t.118, t.120).
  - d) Schließlich kann er dem Technischen Direktorium alle anderen Bestrafungen vorschlagen, die er noch für notwendig hält (Ausschluss vom Gesamtturnier, Sperre oder Disqualifikation, vgl. t.97).

e) Berufungsinstanz für Kampfleiterentscheidungen ist das Technische Direktorium (vgl. t.97 ff, t.122)

#### **§ 4 Das Technische Direktorium (vgl. o.56 bis o.62 )**

- t. 97**
- a) Das Technische Direktorium hat Strafbefugnis gegenüber allen Fechtteilnehmern der von ihm geleiteten Fechtveranstaltung. Falls nötig, kann es jederzeit bei allen Streitfällen eingreifen. Es kann von Amts wegen oder auf Vorschlag eines Kampfleiters alle in einem Fechtwettbewerb möglichen Strafen verhängen.
  - b) Es ist Berufungsinstanz für Kampfleiterentscheidungen.
  - c) Es übermittelt außerdem dem FIE-Vorstand auf direktem Wege die im Laufe der Wettbewerbe ausgesprochenen Strafen sowie eventuelle Anträge auf Verweise, Sperren, Verlängerungen von Sperren, Streichungen und Revisionsanträge.
  - d) Das Technische Direktorium vollstreckt alle Strafmaßnahmen, die in letzter Instanz bestätigt wurden oder für die es keinen Aufschub gibt (vgl. t.95).
  - e) Die Entscheidungen des Technischen Direktoriums, die aus aktuellem Anlass oder von Amts wegen in erster Instanz getroffen wurden, können bei der Disziplinarkommission angefochten werden. Alle Entscheidungen des T.D. sind während des Wettkampfes unverzüglich anzuwenden und können, auch bei Berufung dagegen, nicht für den laufenden Wettkampf ausgesetzt werden.

#### **§ 5 Die Exekutivkommission des I.O.C. bei Olympischen Spielen**

- t. 98** Die Exekutivkommission des I.O.C. entscheidet in letzter Instanz jeden Streitfall nichttechnischer Art, der sich bei Olympischen Spielen ergibt. Sie interveniert entweder von Amts wegen oder auf Ersuchen eines Nationalen Olympischen Komitees, der FIE oder des Organisationskomitees.

#### **§ 6 Vorstand der FIE, Disziplinarkommission, Exekutivkomitee, Sportgericht.**

- t. 99** Alle Disziplinarfälle, die von einem nationalen Verband, einem Technischen Direktorium oder irgend einer zuständigen Institution anlässlich eines offiziellen Wettbewerbs an die FIE geschickt werden, müssen an das Vorstand der FIE gesandt werden. Dieses leitet sie an die zuständige Institution weiter.
- Die Disziplinarkommission der FIE ist das Rechtsorgan der FIE, welches im Bereich der FIE über alle Disziplinarfälle, welche an die FIE geschickt wurden, entscheidet und über alle Berufungen gegen Entscheidungen des Technischen Direktoriums entscheidet.
- Das Exekutiv-Komitee kann alle vorgesehenen Strafen verhängen. Es kann die von unteren Instanzen verhängten Strafen bestätigen, verschärfen oder aufheben.

Das Sportgericht (Tribunal Arbitral du Sport - TAS) entscheidet über alle Berufungen gegen eine Entscheidung eines Gerichts der Disziplinarkommission.

In dringenden Fällen kann das Vorstand der FIE auf dem Verwaltungsweg in Übereinstimmung mit der Disziplinarordnung den Entzug der Lizenz des Beschuldigten in die Wege leiten. Das Exekutivkomitee stellt sicher, dass die Entscheidungen der Disziplinarkommission respektiert und umgesetzt werden.

Siehe Disziplinarordnung der FIE (Kapitel VII der Satzung der FIE).

**t. 100** Dieser Artikel ist gestrichen worden.

### 3. Kapitel

#### DIE STRAFEN

##### § 1 Arten der Strafen

- t. 101** Es gibt verschiedene Strafkategorien entsprechend den verschiedenen Arten der Verstöße (vgl. t.114 ff.).
1. Gefechtsstrafen, die für Verstöße während des Gefechts verhängt werden; nämlich:
    - Bodenverlust,
    - Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers,
    - Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers,
    - Ausschluss vom Wettbewerb.
  2. Disziplinarstrafen für Verstöße gegen die Ordnung, die Disziplin oder den sportlichen Geist; nämlich:
    - Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers,
    - Ausschluss vom Wettbewerb
    - Ausschluss vom Turnier
    - Verweisung vom Ort des Wettbewerbs
    - Disqualifikation
    - Verweis
    - Geldstrafe
    - zeitlich beschränkte Sperre
    - Streichung

##### § 2 Gefechtsstrafen

###### a) Bodenverlust (vgl. t.28):

- t. 102** Ein Fechter, der die Fechtbahn mit einem oder beiden Füßen seitlich verlassen hat, wird mit einem Bodenverlust von einem Meter bestraft.

###### t. 103 b) Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers:

Auch wenn er seinen Gegner effektiv auf gültiger Trefffläche getroffen hat, kann ihm dieser Treffer aberkannt werden, sei es, dass er nicht während der Kampfzeit gesetzt wurde, sei es, dass er von außerhalb der Kampfbahn gesetzt wurde, sei es wegen eines Fehlers in der elektrischen Trefferanzeige, sei es wegen gewalttätiger Fechtweise oder aus jedem anderen Grund, der im Reglement vorgesehen ist (vgl. t.18, t.20, t.20 bis t.22, t.26, t.32, t.41, 45,t.46, t.53 f., t.60, t.66 ff., t.70, t.73. t.80, t.87, t.114, t.120 ).

###### c) Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers

- t. 104** Ein Fechter kann auch mit einem Treffer bestraft werden, den er nicht effektiv erhalten hat, wenn er die hintere Fechtbahngrenze überschritten hat (t.27) oder wenn er den Gegner am Fechten gehindert hat (Rempeln beim Flèche, Körper an Körper im Florett und Säbel, Benutzung der unbewaffneten Hand usw.) (vgl. t.120).
- t. 105 d) Ausschluss vom Wettbewerb** Ein Fechter, der während des Gefechts Roheits- oder Racheakte gegen seinen Gegner begeht oder nicht mit vollem Einsatz ficht oder mit seinem Gegner betrügerische Abmachungen trifft, kann vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.  
Der ausgeschlossene Fechter darf an diesem Wettbewerb nicht mehr teilnehmen, auch wenn er sich schon für den nächsten Durchgang qualifiziert hat. Er verliert das Anrecht auf seine Platzierung im Einzelwettbewerb **und alle nach ihm platzierten Fechter rücken im Ergebnis des Wettbewerbs eine Platz auf. Wenn es hierdurch erforderlich wird, müssen die beiden Dritten für die Aufstellung der Direktausscheidung gemäß ihrer Platzierung hintereinander gesetzt werden. In jedem Fall können nur die Fechter im Ergebnis des Wettbewerbs einen Platz aufrücken, die während des Wettbewerbs Punkte erhalten haben.**  
Dagegen bleiben die von diesem Fechter bis zum Moment des Ausschlusses erkämpften Punkte für die Platzierung seiner Mannschaft beim Mannschaftswettbewerb gültig, sofern er tatsächlich an diesem Mannschaftswettbewerb teilnimmt.

### § 3 Disziplinarstrafen

- e) Ausschluss vom Wettbewerb**
- t. 106** Der Ausschluss vom Wettbewerb kann auch für ein Disziplinarvergehen ausgesprochen werden (nicht Antreten auf der Bahn, nicht regelgerechte Waffen, schlechtes Benehmen gegenüber einem Kampfrichter usw.) Die Folgen dieses Ausschlusses für den Fechter sind die gleichen, wie sie unter Absatz d) des vorausgehenden Art. t.105 festgelegt sind.
- f) Ausschluss vom Turnier**
- t. 107** „Turnier“ ist die Bezeichnung für die Gesamtheit von Einzel- oder Mannschaftswettbewerben, die am selben Ort, im selben Zeitraum und zum selben Anlass stattfinden.  
Ein Fechter, der vom Turnier ausgeschlossen wurde, darf bei diesem Turnier bei keinem Wettbewerb mehr teilnehmen, weder in der gleichen, noch in einer anderen Waffe.  
Wenn eine ganze Mannschaft bestraft wird, muss der Fall eines jeden einzelnen Mannschaftsmitgliedes gesondert untersucht werden, und die Strafmaßnahmen gegen die einzelnen Mannschaftsmitglieder können durchaus verschieden sein (vgl. t.90)

### **g) Verweisung vom Ort des Wettbewerbs oder Turniers**

- t. 108** Alle nichtfechtenden Teilnehmer oder Begleiter (Trainer, Betreuer, Techniker, Begleiter, Offizielle, Zuschauer) können mit einem Anwesenheitsverbot belegt werden, wodurch ihnen das Betreten des Ortes, an dem sich der Wettkampf oder das Turnier abspielt, für die Dauer der Veranstaltung untersagt wird (vgl. t.120).  
Schadenersatzforderungen wegen dieser Maßnahmen können unter keinen Umständen erhoben werden.

### **h) Disqualifikation**

- t. 109** Die Disqualifikation eines Fechters (z. B. weil er vom Alter, der Startklasse oder aus anderen Gründen nicht den Teilnahmebedingungen entspricht) muss, nicht zwangsläufig zu einer Sperre oder Streichung zu führen, wenn der Betroffene in gutem Glauben angetreten ist; liegt jedoch eine Betrugsabsicht vor, kann eine zusätzliche Strafe gegen diesen Fechter beantragt werden.  
Eine Mannschaft, die mit einem disqualifizierten Fechter antritt, wird ihrerseits disqualifiziert.  
Die Folgen dieser Disqualifikation sind dieselben wie beim Ausschluss vom Wettbewerb (vgl. t.105).

### **i) Verweis**

- t. 110** In Fällen, bei denen eine strengere Disziplinarstrafe nicht gerechtfertigt wäre, können Fechter und Offizielle mit einem Verweis belegt werden.

### **j) Sperre**

- t. 111** Ein gesperrter Fechter darf während der Dauer seiner Sperre an keinem offiziellen Wettkampf der FIE teilnehmen.  
Jede andere gesperrte Person darf ihre Funktionen innerhalb der festgelegten zeitlichen und räumlichen Grenzen der Sperre nicht mehr ausüben.

### **k) Streichung**

- t. 112** Die Streichung hat dieselben Konsequenzen wie die Sperre, ist aber endgültig (außer wenn ausnahmsweise ein Gnadenakt, wie er im Art. t.128 vorgesehen ist, stattfindet).

## **§ 4 Bekanntmachung der Strafen**

- t. 113** Das Technische Direktorium ist verpflichtet, dem Sitz der FIE unverzüglich die während des Wettbewerbes verhängten Strafen und deren Begründungen mitzuteilen (vgl. t.97/c).

Bei Olympischen Spielen muss das Technische Direktorium das IOC über das Organisationskomitee benachrichtigen.

## 4. Kapitel

### STRAFEN UND STRAFKOMPETENZEN

#### § 1 Straffarten

**t. 114** Es gibt drei Arten von Strafen, die in den in der Aufstellung im Art. t.120 aufgelisteten Fällen zu verhängen sind. Sie sind kumulativ anzuwenden und gelten für das laufende Gefecht, mit Ausnahme der SCHWARZEN KARTE, die den Ausschluss bedeutet. Bei bestimmten Verstößen wird der vom schuldigen Fechter erzielte Treffer annulliert. Im Verlauf des Gefechtes werden vom schuldigen Fechter erzielte Treffer nur dann annulliert, wenn eine Beziehung zum begangenen Verstoß besteht (vgl. t.120). Es gibt folgende Strafen:

- Verwarnung, angezeigt durch eine GELBE KARTE, die der Kampfleiter dem schuldigen Fechter vorhält. Der Fechter weiß dann, dass jeder weitere Verstoß, den er begeht, einen Straftreffer zur Folge hat.
- Straftreffer, angezeigt durch eine ROTE KARTE, die der Kampfleiter dem schuldigen Fechter vorhält. Dies bedeutet, dass dem Trefferstand des Gegners ein Treffer hinzugefügt wird. Falls dies der letzte Treffer war, ist damit das Gefecht verloren. Hat ein Fechter im Verlauf eines Gefechtes bereits eine ROTE KARTE erhalten, so ist die Strafe bei weiteren Verstößen entweder eine ROTE oder eine SCHWARZE KARTE, je nach Art des weiteren Verstoßes (vgl. t.120).
- Ausschluss vom Wettbewerb oder vom Turnier, je nach Art des Verstoßes (Fechter), oder Verweisung vom Ort des Wettbewerbs (jede die Ordnung störende Person), angezeigt durch eine SCHWARZE KARTE, die der Kampfleiter dem Schuldigen vorhält.

Alle Verwarnungen (GELBE KARTE), Straftreffer (ROTE KARTE) und Ausschlüsse (SCHWARZE KARTE) müssen auf dem Gefechts-, Runden- oder Mannschaftskampfbzettel vermerkt werden.

#### § 2 Zuständigkeit

**t. 115** Die Verstöße und Strafen, die in den einzelnen Bestimmungen des Reglements erscheinen, sind in der Aufstellung t.120 zusammengefasst. Sie sind in vier Gruppen eingeteilt (vgl. t.116 bis t.119). Sämtliche Strafen fallen unter die Zuständigkeit des Kampfleiters, wobei das Eingreifen des Technischen Direktoriums stets möglich ist (vgl. t.97).

### **§ 3 Verstöße der 1. Gruppe**

- t. 116** In der ersten Gruppe wird ein erster Verstoß, gleich welcher Art, mit der GELBEN KARTE (Verwarnung) geahndet. Begeht der Fechter im Laufe des gleichen Gefechtes einen weiteren Verstoß aus dieser Gruppe, bestraft ihn der Kampfleiter jede Mmal mit der ROTEN KARTE (Straftreffer). Hat der schuldige Fechter jedoch schon eine ROTE KARTE wegen eines Verstoßes aus der 2. oder 3. Gruppe erhalten, ist er schon bei seinem ersten Verstoß aus der ersten Gruppe mit der ROTEN KARTE zu bestrafen.

### **§ 4 Verstöße der 2. Gruppe**

- t. 117** In der 2. Gruppe wird jeder Verstoß gleich beim ersten Mal mit der ROTEN KARTE (Straftreffer) bestraft.

### **§ 5 Verstöße der 3. Gruppe**

- t. 118** In der 3. Gruppe gibt es für den ersten Verstoß, und zwar auch dann, wenn der schuldige Fechter schon wegen eines Verstoßes aus der 1. oder 2. Gruppe eine ROTE KARTE erhalten hatte, die ROTE KARTE (Straftreffer). Begeht der Fechter im Laufe des gleichen Gefechts denselben oder einen anderen Verstoß aus dieser Gruppe, bestraft ihn der Kampfleiter mit der SCHWARZEN KARTE (Ausschluss vom Wettbewerb).

Jede Person, die von außerhalb der Bahn die Ordnung stört,

- erhält beim ersten Verstoß eine Verwarnung, die für den gesamten Wettbewerb gültig ist, mit einer gelben Karte angezeigt wird und die auf dem Gefechtszettel zu vermerken und vom Technischen Direktorium zur Kenntnis genommen werden muss
- erhält beim zweiten Verstoß im Verlauf des gleichen Wettbewerbs eine SCHWARZE KARTE (Verweis vom Ort des Wettbewerbs).
- Bei besonders schweren Störungen der Ordnung auf oder neben der Bahn kann der Kampfleiter den Schuldigen auch sofort ausschließen oder vom Ort des Wettbewerbs verweisen.

### **§ 6 Verstöße der 4. Gruppe**

- t. 119** In der 4. Gruppe wird der erste Verstoß gleich mit der SCHWARZEN KARTE geahndet (Ausschluss vom Wettbewerb oder vom Turnier, je nach Art des Verstoßes)

## § 7. Die Vergehen und ihre Strafen

### t. 120

Vergehen	Artikel	Bestrafung (Karte)		
		1. Mal	Wahlig	Whlig
<b>1. Gruppe</b>				
Verlassen der Kampfbahn ohne Erlaubnis des Kampfleiters	t.18/3	G	R	R
Körper an Körper (einfach/gelegentlich, Florett/Säbel)	t.120	E	O	O
Körper an Körper (absichtlich, um einen Treffer zu vermeiden) (*)	t.120, t.63	L	T	T
Drehen des Rückens zum Gegner (*)	t.21	B	E	E
Gebrauch des/der unbewaffneten Armes/Hand (*)	t.22	E		
Berühren/Erfassen der elektrischen Ausrüstung	t.22			
Bedecken/Ersetzen der gültigen Trefffläche	t.22, t.72, t.49	K	K	K
Seitliches Verlassen der Piste, um einen Treffer zu vermeiden	t.28	A	A	A
Mißbräuchliche Kampfunterbrechung	t.31	R	R	R
Biegen der Klinge auf der Piste	t.46,t.61,t.70/d	T	T	T
Vorschriftswidriges Material / Kleidung. Ersatzkörperkabel oder Ersatzwaffe nicht an der Bahn	t.45/1, 3.b	T	T	T
Eindreihen der Schulter des unbewaffneten Armes (Florett) *	t.46	E	E	E
Stoßen/Biegen/Schleifen/Schlagen der Klinge auf der Piste (Florett/Degen)	t.46, t.61			
Absichtlicher Kontakt der Klinge an eigener Weste (*)	t.53			

Vergehen	Artikel	Bestrafung (Karte)		
Im Säbel Schlag mit der Glocke (*). Kreuzschritt, Flèche mit Kreuzen der Beine oder Füße (*)	t.70, t.75/3			
Widersetzlichkeit gegen Anweisungen des Kampfleiters	t.82, t.84			
Rempeln, verworrene Fechtweise (*), Heben der Maske vor „Halt“. entkleiden auf der Fechtbahn	t.87			

Vergehen	Artikel	Bestrafung (Karte)		
<b>2. Gruppe</b>		1. M a l	W h l i g	W h l i g
Verlangen einer Unterbrechung des Kampfes unter Vorwand einer nicht anerkannten Verletzung	t. 33	R	R	R
Fehlende Kontrollmarken (*)	t. 43/3a	O	O	O
Absichtlicher Treffer außerhalb des Gegners	t. 53, t.66	T	T	T
Fehlen des Namens auf dem Rücken, fehlen der Nationalfarben wenn vorgeschrieben	t. 45	E	E	E
Brutale oder gefährliche Aktion, Racheaktion, Hieb mit Glocke oder Knauf (*)	t. 87			
		K	K	K
		A	A	A
		R	R	R
		T	T	T
		E	E	E

Vergehen	Artikel	Bestrafung (Karte)	
<b>3. Gruppe</b>		1. M a l	2. M a l
Nachgemachte Kontrollmarken, absichtliche irreguläre Modifikation des Materials *	t.45/3 c-d	R	S
Fechter stört die Ordnung auf der Piste (4)	t.82, t.83	O	C
Unredlicher Kampf (*)	t.87	T	H
Verstoß gegen die Werbevorschriften	Werbevorschriften		W
			A R Z (1)
Alle Personen, welche die Ordnung an der Bahn stören t.82. t.83	1. Mal 2. Mal	Verwarnung (gelbe Karte) oder (4) Ausschluss oder (4)	
Nach Aufruf des Kampfleiters nicht kampfbereit auf der Fechtbahn antreten nach 3 Aufrufen im Abstand von einer Minute t.86  Passivität t.87	1. Aufruf 2. Aufruf 3. Aufruf  1. Mal 2. Mal 3. Mal	gelbe Karte rote Karte schwarze Karte  gelbe Karte rote Karte schwarze Karte (1) (2)	
Weigerung, gegen einen ordnungsgemäß eingeschriebenen Fechter anzutreten (Einzel oder Mannschaft)  Absichtliche oder unabsichtliche Änderung der Reihenfolge im Mannschaftskampf  Weigerung, den Gegner vor dem Beginn des Gefechts oder nach dem letzten Treffer zu grüßen	t. 85  t. 86  t.87	Disqualifikation  Verlust dieses Mannschaftskampfes  Ausschluss (5)	

Vergehen	Artikel	Bestrafung (Karte)
<b>4. Gruppe</b>		
Nicht Antreten beim ersten Aufruf des Kampfleiters 10 Minuten vor der angekündigten Zeit für das Antreten auf der Bahn zum Beginn der Runde oder des Mannschaftskampfes oder zum Beginn der Gefechte der Direktausscheidung (1)	t.45/3.e	
Unvorschriftsmäßiges Material auf Grund nachgewiesenem Betrugs (2)	t.43, 44, 45	
Fechter ist mit elektronischen Gerät ausgestattet, welches ermöglicht, während des Gefechts Informationen zu empfangen (1) oder (2)	t. 43, 44, 45	
Absichtliche Brutalität (*) (1)	t. 105	
Bevorteilung des Gegners, Vorteilnahme nach Absprache	t. 88, t. 105	
Doping (2)	t. 129	

**(\*) Annullieren des vom schuldigen Fechter gesetzten Treffers**

Erklärungen:

Gelbe Karte: Verwarnung gültig für das Gefecht. Wenn ein Fechter einen Verstoß der 1.Gruppe verübt, nachdem er eine rote Karte (nach welchem Vergehen auch immer) erhielt, erhält er erneut eine rote Karte

Rote Karte: Straftreffer

Schwarze Karte: Ausschluss  
(1) vom Wettbewerb  
(2) vom Turnier

In der 3.Gruppe kann ein Fechter nur die schwarze Karte erhalten, wenn er zuvor eine Rote Karte wegen eines Verstoßes in dieser Gruppe erhalten hat.

**Verweis**

(3) vom Wettkampfort  
(4) In besonders schwerem Fall kann der Kampfleiter den Schuldigen unverzüglich ausschließen oder verweisen.

**Sperre**

(5) Sperre für den laufenden Wettbewerb und für die zwei folgenden FIE-Wettbewerb in der entsprechenden Waffe. Die Punkte oder Titel, die bis zum Zeitpunkt des Vergehens erworben waren, bleiben erhalten.

(6) Sperre für den laufenden Wettbewerb und für den folgenden FIE-Wettbewerb in der entsprechenden Waffe. Die Punkte oder Titel, die bis zum Zeitpunkt des Vergehens erworben waren, bleiben erhalten.

## 5. Kapitel

### VERFAHREN

#### § 1 Grundregel

- t. 121** Die verschiedenen Strafen werden durch die zuständigen Organe verhängt, die unter Berücksichtigung der Schwere des Vergehens und der Umstände, unter denen es begangen wurde, nach ihrem Ermessen urteilen (vgl. t.94 ff., t.114 ff, t.124 ff).

#### § 2 Einsprüche und Berufungen

##### a) Gegen eine Kampfleiterentscheidung

- t. 122** Gegen alle Tatsachenentscheidungen des Kampfleiters sind Einsprüche nicht möglich (vgl. t.95/c, t.96/b).  
Missachtet ein Fechter diesen Grundsatz, indem er im Laufe eines Gefechtes eine Tatsachenentscheidung des Kampfleiters anzweifelt, wird er nach den Vorschriften des Reglements bestraft (vgl. t.114, t.116, t.120). Lässt der Kampfleiter jedoch eine formelle Vorschrift des Reglements außer Acht oder wendet sie falsch an, ist ein Einspruch hiergegen zulässig.  
Dieser Einspruch muss
- bei Einzelwettbewerben durch den Fechter,
  - bei Mannschaftswettbewerben durch den Fechter oder den Mannschaftskapitän,
- mündlich, ohne besondere Formalität, aber höflich, beim Kampfleiter vorgebracht werden, und zwar sofort, vor jeder Entscheidung über einen späteren Treffer.  
Beharrt der Kampfleiter auf seiner Ansicht, kann als Einspruchsinstanz das Technische Direktorium angerufen werden (vgl. t.97).  
Wird ein solcher Einspruch als unberechtigt beurteilt, erhält der Fechter die Strafen, wie sie in den Art. t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind.

##### b) andere Beschwerden und Berufungen

- t. 123** Alle Beschwerden und Berufungen müssen unverzüglich nach dem beanstandeten Vorfall schriftlich formuliert und dem Technischen Direktorium vorgelegt werden.  
Einsprüche gegen die Zusammensetzung der Runden bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften werden nur bis

19.00 Uhr des Tages vor dem Wettbewerb angenommen (vgl. o.10).

### **§ 3 Untersuchung. Recht auf Verteidigung**

- t. 124** Keine Bestrafung darf ohne vorausgegangene Untersuchung ausgesprochen werden, wobei sich die Betroffenen mündlich oder schriftlich innerhalb einer den zeitlichen und örtlichen Umständen entsprechenden angemessenen Frist äußern müssen. Wird diese Frist versäumt, kann die Strafe ausgesprochen werden.

### **§ 4 Beschlussverfahren**

- t. 125** Die Entscheidungen aller Straforgane werden mit Stimmenmehrheit beschlossen, bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.

### **§ 5 Strafaufschub**

- t. 126** Dieser Artikel ist gestrichen worden

### **§ 6 Rückfall**

- t. 127** Ein Rückfall liegt vor, wenn ein Fechtteilnehmer innerhalb von 2 Jahren, nachdem gegen ihn ein Verweis, ein Ausschluss, eine Disqualifikation oder eine Sperre ausgesprochen worden war, einen erneuten Verstoß gegen den sportlichen Geist, die Ordnung oder die Disziplin begeht. dies gilt nicht für Gefechtsstrafen.

Die Strafen bei Rückfall sind:

- a) Ausschluss vom Wettbewerb, wenn die vorausgegangene Strafe ein Verweis war;
- b) Disqualifikation für das Turnier, wenn die vorausgegangene Strafe Ausschluss oder Disqualifikation vom Wettbewerb war;

Siehe auch die Disziplinarordnung der FIE (Kapitel VII der Satzung der FIE).

## 6. Kapitel

### DOPINGKONTROLLEN

- t. 128** Dieser Artikel wurde gestrichen.
- t. 129** a) Doping ist von der FIE verboten. Jeder Verstoß gegen dieses Verbot zieht Disziplinarstrafen nach sich.
- (b) Doping ist definiert als einer oder mehrere Verstöße gegen die Antidopingregeln, die in Artikel 2.1a bis 2.8 in den Antidopingregeln der FIE veröffentlicht worden sind.
- (c) Die FIE hat sich den weltweiten Antidopingregeln der AMA (Agence Mondiale Antidopage = Welt Antidoping Agentur) verpflichtet. Die Antidopingregeln der FIE beruhen auf den Richtlinien der AMA und übernehmen alle Pflichtvorschriften dieser Richtlinien. Die FIE übernimmt die gesamte „Liste der verbotenen Wirkstoffe und Methoden“ der AMA.
- (d) Die FIE behält sich das Recht vor, im Laufe von Wettbewerben Dopingkontrollen vorzunehmen und dies sowohl bei allen FIE-Wettbewerben ebenso wie außerhalb von Wettbewerben.
- (e) Die internationalen FIE-Lizenzen müssen ausdrücklich festlegen, dass die Inhaber dieser Lizenzen keine verbotenen Substanzen oder Methoden benutzen und dass sie sich jeder Kontrolle unterziehen, sowohl während als auch außerhalb der Wettbewerbe. Diese Lizenzen müssen vom Lizenzinhaber unterschrieben werden.
- (f) Alle Verfahren bezüglich der Dopingkontrollen während und außerhalb offizieller FIE-Wettbewerbe sind in den Artikeln der Antidopingregeln der FIE aufgeführt.
- (g) Strafen und Konsequenzen der Strafen die sich aus Verstößen gegen die Antidopingregeln ergeben, sind in den Antidopingregeln der FIE vorgesehen.
- (h) Fechter, welche gegen diese Antidopingregeln verstoßen, werden nach den in den Antidopingregeln vorgesehenen Verfahren

behandelt. Die Entscheidung über Veröffentlichung der Ergebnisse der Kontrollen und die Strafen werden vom Vorstand der FIE getroffen, welcher allein das Recht hat, diese allen Mitgliedsverbänden bekannt zu geben.

(i) Die Dopingverstöße, die in einem Mitgliedsverband der FIE begangen und bestraft worden sind, werden dokumentiert und gelten für alle Mitgliedsländer der FIE.

(j) Änderungen der Antidopingregeln fallen in den Bereich des Exekutivkomitees.

## Alphabetisches Register

- Aktion: t.6, t.7, t.8, t.9, t.16 , t.57, t.60, t.79, t.80  
Angriff: t.7, t.8, t.56  
Apparat: t.32, t.35, t.36, t.40, t.50, t.53, t.64, t.73 (vgl. auch Teil Material)  
Arm:  
    Streckung: t.7, t.10  
    Unbewaffneter: t.22, t.120  
Aufruf:  
    Fechter: t.17, t.35, t.86, t.120  
    Festlegung: t.95, t.122, t.123  
Aufhaltstoß: t.8, t.59, t.77, t.80  
Ausrüstung: t.15, t.35, t.43, t.44, t.87 (vgl. auch Teil Material)  
Ausschluss eines Fechters: t.86, t.96, t.101, t.105ff, t.114, t.118ff, t.127
- Begleiter: t.96  
Begnadigung: t.128  
Berufung: t.95, t.97, t.100  
Brutalität: t.63, t.87, t.120
- Delegierte:  
    Kampfleiterkommission: t.37, t.38  
    Medizinische Kommission: t.33, t.129, t.130  
    Offizielle: t.83  
    S.E.M.I.: t.44, t.54, t.68, t.73  
    Technisches Direktorium (s.u.)  
Disqualifikation: t.85, t.96, t.101, t.109, t.120, t.126, t.127  
Disziplin: t.81ff, t.89, t.94, t.120, t.127  
Doping: t.129
- Einsatz: t.88, t.105, t.120  
Experten (Techniker): t.35, t.44ff, t.68, t.73
- Finale: (vgl. auch Teil Organisation)  
    Kampfleiter, Einteilung: t.37  
    Kampfleiter, Hilfe Video: t.42  
    Seitenrichter: t.36  
    Vorstellung der Fechter: t.44  
    Zeitmessung: t.30, t.32
- FIE:  
    Vorstand: t.94, t.129 (vgl. auch Teil Organisation)  
    Exekutivkomitee .: t.85, t.97, t.99, t.128  
    Kongress: t.95, t.97, t.128

Gefechtsreihenfolge: t.33,t.86,t.120 (vgl. auch Teil Organisation)

Grenzüberschreitungen: t.26, t.28, t.29, t.120

#### Kampf:

##### Abstand:

nach einem Treffer: t.17, t.24, t.28

nach simultané: t.54, t.60, t.80

nach Körper an Körper: t.54

nach passieren des Gegners: t.21

nach seitlichen Bahnverlassen: t.28

Antreten: t.86, t.120

Ausweichbewegungen: t.21, t.60, t.80

Beginn/Ende: t.18, t.87

Brutalität: t.18, t.87, t.120

Dauer: t.18, t.30

Entwaffnung: t.18

Flèche: t.7, t.21, t.25, t.56, t.63, t.75, t.87, t.104

Finten: t.56, t.58, t.60, t.75ff

Handwechsel: t.16

Handhabung der Waffe: t.16

Körper an Körper: t.20, t.63, t.120

Maske abnehmen: t.87, t.120

Nahkampf: t.19

Seitenwechsel: t.36

Sitten: t.2, t.82, t.87, t.122

Umgehungen: t.8, t.56, t.76

Ungeordnete/inkorrekte Fechtweise: t.18, t.22,t.54, t.72, t.87, t.120

unredlicher Kampf: t.87, t.88, t.120

##### Unterbrechung:

Absichtlich: t.31, t.120

Verletzung: t.33

Verlassen der Bahn: t.18, t.120

#### Kampfleiter:

Anerkennung des Treffers: t.18, t.20, t.22, t.26ff, t.32, t.41, t.44, t.53,  
t.60, t.66, t.80, t.87, t.114, t.120

Aufgaben: t.35, t.43ff, t.96

Aufmerksamkeit: t.91

Disziplin: t.96

Festlegung: t.37

Halt: t.18, t.21, t.26, t.30, t.32, t.46, t.53, t.61, t.63, t.66, t.87, t.120

Kontrolle während des Kampfes: t.30

Kontrolle des Apparates: t.35, t.54, t.66, t.73

Kontrolle der Ausrüstung: t.35, t.43, t.44

Neutralität: t. 23, t.34, t.37, t.91

Kaution: t.95, t.129

Konventionen:

Degen: t.61ff

Fechten: t.42

Fechttempo: t.6, t.8, t.59ff, t.77, t.80

Florett: t.46ff, t.56

Spitze in Linie: t.10, t.56, t.60, t.80

Säbel: t.70ff

Trefffläche: t.7, t.10,t.22ff, t.36, t.47, t.48ff, t.65, t.62, t.71ff, t.120

Trefferbeurteilung: t.40ff, t.50ff, t.56ft.64ff, t.73ff, t.96

Mannschaft: (vgl. auch Teil Organisation)

Kapitän: t.82, t.90

Auswechslung, Aufgabe: t.33

Material: (vgl. auch Teil Material)

Degen: t.42ff, t.61ff, t.120

Fechtanzug / Unterziehweste: t.43, t.44, t.45, t.120

Glocke: t.70, t.120

Griff: t.16

Klingen

Bruch: t.54, t.68, t.73

Isolation: t.68

Kontrollmarken: t.45, t.120

Körperkabel: t.44, t.68,, t.86

Spitze: t.43, t.45

Vorschriftswidriges: t.45, t.120

Olympische Spiele: t.1, t.37, t.44, t.98, t.113, t.123 (vgl. auch Teil Organisation)

Organe der Rechtsprechung: t.94

Organisationskomitee: t.43, t.83, t.89, t.98, t.113, t.130

Prüfversuche: t.35, t.54, t.68, t.73

Racheakt

Reklamationen:

Berechtigte: t.35, t.90, t.122

Ungerechtfertigte: t.120, t.122

Zusammensetzung der ersten Runde: t.123

Riposte: t.7

Roheitsakt: t.105, t.120

Rolle: t.120 (vgl. auch Teil Material)

Seitenrichter: t.23, t.35, t.36, t.40, t.49, t.82, t.84, t.91  
Sicherheit: t.15, t.68  
Stoßen auf Bahn: t.12, t.46, t.61,  
Strafen: t.97, t.99, t.102, t.106, t.113ff, t.120, t.121, t.128  
Sportlicher Geist: t.82, t.101, t.120, t.127

Technisches Direktorium: t.23, t.33, t.39, t.83, t.87, t.96, t.97, t.99, t.113,  
t.115, t.118, t.122, t.123, t.129

(vgl. auch Teil Organisation)

Trainer: t.81, t.92, t.108

Treffer: t.8, t.56, t.64, t.70, t.76, t.104

Annullierung: t.21, t.41, t.116, t.53, t.66ff, t.114,

Anzahl: t.60, t.80

Art des Aufkommens: t.46, t.61, t.70

Außerhalb des Gegners: t.53, t.66, t.120

Gültigkeit: t.42, t.51ff, t.65ff, t.74ff

Registrierung: t.51, t.65, t.73

Zweifelhaft: t.54, t.67, t.68, t.73

Trefffläche: t.48, t.49, t.53, t.66

Untersuchung: t.124

Verantwortung der Fechter: t.15, t.87, t.90

Verbote:

Anormale Aktionen: t.87

Berühren der elektrischen Ausrüstung mit der unbewaffneten Hand:  
t.22, t.120

Biegen, Stoßen, Schleifen der Spitze auf der Bahn: t.43, t.46, t.61, t.70,  
t.120

Eindreihen der Schulter (Florett): t.46

Entkleiden auf der Bahn: t.87

Gebrauch der unbewaffneten Hand/Arm: t.22ff, t.36, t.120

Gewalt: t.87, t.105, t.120

Handwechsel im Verlauf des Gefechts: t.16

Kreuzschritt / Flèche (Säbel): t.75

Rauchverbot in der Halle: t.82

Schutz/Ersetzen der gültigen Trefffläche: t.22, t.23, t.72, t.120

Störung der Ordnung: t.82ff, t.84, t.94, t.118, t.120

Zudrehen des Rückens zum Gegner: t.21, t.120

Verlassen der Bahn: t.18, t.86, t.120

Verletzung: t.16, t.33, t.120, t.129 (vgl. auch Teil Organisation)

Vermeiden eines Treffers: t.20, t.28, t.63, t.120

Verteidigung (Recht): t.124

Verwarnung: t.114, t.116, t.118, t.120

Verweis: t.83, t.96, t.101, t.108, t.110, t.114, t.120, t.127

Waffe: (vgl. auch Teil Material)

Degen: t.61

Florett: t.46

Säbel: t.70

Verfügbarkeit: t.45, t.86, t.120

Wechsel: t.45, t.86, t.120

Wettbewerbe: t.1, t.4

Zeitnahme: t.30, t.32, t.35 (vgl. auch Teil Material)

Zuschauer: t.81, t.93, t.96, t.108

Zuständigkeit: t.96, t.115, t.122

## INHALTSVERZEICHNIS

### ALLGEMEINES UND GEMEINSAME REGELN FÜR ALLE WAFFEN

<b>1. Kapitel: ANWENDUNGSBEREICH DER REGELN</b>	1
<b>2. Kapitel: TERMINOLOGIE</b>	1
A) Wettkämpfe	1
§ 1 Übungsgefecht und Turniergefecht	1
§ 2 Mannschaftskampf	1
§ 3 Wettbewerb	1
§ 4 Meisterschaft	1
B) ERKLÄRUNG EINIGER TECHNISCHER AUSDRÜCKE, DIE BEI KAMPFLEITERENTSCHEIDUNGEN AM HÄUFIGSTEN VERWENDET WERDEN	
§ 1 Fechttempo	2
§ 2 Angriffs- und Verteidigungsaktion	2
§ 3 Erklärungen	2
§ 4 Defensivaktionen	3
§ 5 Position Spitze in Linie	3
<b>3. Kapitel: FECHTBODEN</b>	4
<b>4. Kapitel: MATERIAL DER FECHTER (Waffen, Ausrüstung, Bekleidung)</b>	6
<b>5. Kapitel: KAMPFWEISE</b>	7
§ 1 Handhabung der Waffe	7
§ 2 Antreten in Fechtstellung	7
§ 3 Beginn, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Kampfes	8
§ 4 Nahkampf	8
§ 5 Körper an Körper	8
§ 6 Ausweichbewegungen und Umgehungen	9
§ 7 Gebrauch des unbewaffneten Armes bzw. Hand	9
§ 8 Gewonnener oder verlorener Boden	10
§ 9 Grenzüberschreitung	10
a) Unterbrechung des Kampfes	
b) Hintere Grenzlinien	
c) Seitliche Grenzlinien	
d) Zufällige Grenzüberschreitung	
§ 10 Kampfdauer	11
§ 11 Unfall/Aufgabe eines Fechters	12
<b>6. Kapitel: KAMPFLEITUNG UND TREFFERBEURTEILUNG</b>	13

§ 1 Kampfleiter	13
§ 2 Assistenten des Kampfleiters	13
§ 3 Einteilung der Kampfleiter	14
1 - Olympische Spiele und Weltmeisterschaften	14
a) Einzelwettbewerbe	
b) Mannschaftswettbewerbe	
2- Weltcup	15
§ 4 Beurteilung des Treffers	15
a) Wertung des Treffers	
b) Gültigkeit eines Treffers/Treffervorrecht	
§ 5 Materialkontrolle durch den Kampfleiter	18
§ 6 Vorschriftswidriges Material	19
<b>FLORETT - KONVENTIONEN FÜR DEN KAMPF</b>	<b>22</b>
A) TREFFWEISE	22
B) GÜLTIGE TREFFFLÄCHE	22
§ 1 Begrenzung der gültigen Trefffläche	22
§ 2 Ungültige Trefffläche	22
§ 3 Ausdehnung der gültigen Trefffläche	22
C) TREFFERBEURTEILUNG	22
I Wertung des Treffers	23
II Annullierung des Treffers	23
III Gültigkeit des Treffers/ Treffervorrecht	25
§ 1 Vorbemerkung	25
§ 2 Respektierung des Treffervorrechts	25
§ 3 Beurteilung des Treffers	26
<b>DEGEN / KONVENTIONEN DES DEGENKAMPFES</b>	<b>28</b>
A) TREFFWEISE	28
B) GÜLTIGE TREFFFLÄCHE	28
C) KÖRPER AN KÖRPER / FLÈCHE	28
D) TREFFERBEURTEILUNG	29
§ 1 Grundregel	29
§ 2 Annullieren von Treffern	29
<b>Säbel / Konventionen des Säbelkampfes</b>	<b>32</b>
A) TREFFWEISE	32
B) GÜLTIGE TREFFFLÄCHE	32
C) TREFFERBEURTEILUNG	32
I Aufkommen des Treffers	32
II Gültigkeit des Treffers/ Treffervorrecht	34
§ 1 Vorbemerkung	34

§ 2 Respektierung des Treffervorrechts	34
§ 3 Beurteilung der Treffer	36
<b>DISZIPLINARORDNUNG FÜR FECHTVERANSTALTUNGEN</b>	<b>38</b>
<b>1. Kapitel: ANWENDUNGSBEREICH</b>	<b>38</b>
§ 1 Auf wen ist die Disziplinarordnung anwendbar	38
§ 2 Ordnung und Disziplin	38
§ 3 Die Fechter	39
a) Ehrenverpflichtung	
b) Weigerung gegen einen Gegner anzutreten	
c) Rechtzeitiges Antreten	
d) Kampfweise	
e) Seine Chancen wahren	
§ 4 Delegationschef	43
§ 5 Mannschaftskapitän	43
§ 6 Kampfleiter und Assistenten	43
§ 7 Trainer, Betreuer, Techniker	43
§ 8 Zuschauer	44
<b>2. Kapitel: INHABER DER DISZIPLINARGEWALT UND IHRE KOMPETENZEN</b>	<b>44</b>
§ 1 Organe der Rechtsprechung	44
§ 2 Grundsätze der Rechtsprechung	45
§ 3 Kampfleiter	45
§ 4 Technisches Direktorium	46
§ 5 Exekutivkommission des I.O.C. bei Olympischen Spielen	46
§ 6 Exekutivkomitee der FIE	46
<b>3. Kapitel: DIE STRAFEN</b>	<b>48</b>
§ 1 Arten der Strafen	48
§ 2 Gefechtsstrafen	48
a) Bodenverlust	
b) Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers	
c) Zuteilung eines effektiv nicht ausgeteilten Treffers	
d) Ausschluss aus dem Wettbewerb	
§ 3 Disziplinarstrafen	49
e) Ausschluss aus dem Wettbewerb	
f) Ausschluss aus dem Turnier	
g) Verweisung vom Ort des Wettbewerbes oder Turniers	
h) Disqualifikation	
i) Verweis	

j) Sperre	
k) Streichung	
§ 4 Bekanntmachung der Strafen	50
<b>4. Kapitel : DIE STRAFEN UND IHRE STRAFKOMPETENZEN</b>	<b>51</b>
§ 1 Straforten	51
§ 2 Zuständigkeit	51
§ 3 Strafen der 1. Gruppe	51
§ 4 Strafen der 2. Gruppe	52
§ 5 Strafen der 3. Gruppe	52
§ 6 Strafen der 4. Gruppe	52
§ 7 Die Vergehen und ihre Strafen	53
<b>5. Kapitel: VERFAHRENSFRAGEN</b>	<b>57</b>
§ 1 Grundregel	57
§ 2 Einsprüche und Berufungen	57
a) Gegen Kampfleiterentscheidungen	
b) Andere Beschwerden und Berufungen	
§ 3 Untersuchung, Recht auf Verteidigung	58
§ 4 Beschlussverfahren	58
§ 5 Strafaufschub	58
§ 6 Rückfall	58
<b>6. Kapitel: DOPINGKONTROLLEN</b>	<b>59</b>
<b>ALPHABETISCHES REGISTER</b>	<b>61</b>
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>66</b>