

# Erster Hauptteil - Allgemeine Regeln für alle 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 alle Kategorien, den Fechtwettkämpfen der Olympischen Spiele, den Weltcupturnieren und den Kontinentalmeisterschaften keinesfalls verändert werden.

## 2. Kapitel

### Terminologie

#### A) Wettkämpfe

##### Übungsgefecht und Turniergefecht

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

##### Mannschaftswettkampf

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

##### Wettbewerb

- t. 4 1 Ein Wettbewerb ist die Gesamtheit aller für die Ermittlung des Siegers der Fechtveranstaltung erforderlichen Gefechte (bei Einzelwettbewerben) oder Mannschaftskämpfe (Mannschaftswettbewerbe).  
2 Die Wettbewerbe unterscheiden sich durch die Waffenart, durch das Geschlecht der Teilnehmer, durch deren Alter und dadurch, dass in Einzelkämpfen oder Mannschaftskämpfen gefochten wird.

##### 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

*(es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass dieses Kapitel keineswegs ein Lehrbuch des Fichtsports ersetzen soll und hier nur eingefügt wurde, um das Verständnis des Reglements zu erleichtern)*

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

#### Angriffs- und Verteidigungsaktionen

##### t. 7 Definition:

- 1 Die verschiedenen Offensivaktionen sind der Angriff, die Riposte und die Kontrariposte.  
- Der Angriff ist die vor einer gegnerischen Aktion beginnende Offensivaktion, die ausgeführt wird, indem man vor Beginn des Ausfalls oder des Sturzangriffs den Arm streckt und die gültige Trefffläche des Gegners ununterbrochen bedroht. (vgl. t.56, t.75)  
- Die Riposte ist die Offensivaktion des Fechters, der den Angriff pariert hat.  
- Die Kontrariposte ist die Offensivaktion des Fechters, der die Riposte pariert hat.  
2 Die verschiedenen Defensivaktionen sind die Paraden.

- Eine Parade ist die Defensivaktion, die mit der Waffe ausgeführt wird, um einen Angriffstreffer zu verhindern.

## Erklärungen

### t. 8 Offensivaktionen:

#### 1 Der Angriff

Die Aktion ist einfach, wenn er in einer einzigen Bewegung durchgeführt wird

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

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

#### 2 Die Riposte:

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

##### a) 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.

##### b) 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).

##### c) Zusammengesetzte Riposten:

- Riposte mit Fintekreisstoß: 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 Kavationsfinte und Umgehung des gegnerischen Eisens (*in Deutschland häufig als Doppelfintriposte bezeichnet, Anm. d.Red.*).

#### 3 Gegenangriffe

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

a) Aufhaltstoß (Zwischenstoß, Zwischenhieb): Stoß oder Hieb in einen Angriff hinein.

b) Sperrstoß (Sperrhieb): Er deckt zugleich die Blöße, in die der Angriff enden soll (vgl.t.56 ff, t.64 ff, t.76 ff).

c) Zwischenstoß mit einem Fechttempo Vorsprung (vgl.t.59, t.79)

#### 4 Andere Offensivaktionen

a) Fortsetzung (remise): einfache unverzögerte Offensivaktion, die einer ersten Offensivaktion folgt, ohne dass der Arm zurückgezogen wird, nach einer Klinge- oder Körperparade des Gegners, wenn dieser das Eisen loslässt, ohne zu ripostieren, oder wenn er nur zögernd oder indirekt oder zusammengesetzt ripostiert.

b) 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.

c) Wiederaufnahme des Angriffs (reprise d'attaque): erneuter Angriff, der unmittelbar nach Rückgang in die Fechtstellung durchgeführt wird.

d) Kontrotempo (contretemps): jede Aktion gegen eine Zwischenaktion des Gegners.

#### 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.

**Stellung in Linie**

- t. 10 Stellung eines Fechters, in der sein bewaffneter Arm gestreckt ist und die Spitze die gültige gegnerische Trefffläche ununterbrochen bedroht (vgl. t.56.3.a/b/c, t.60.4.e; t.60.b.a, t.76, t.80.3.e; t.80.4.a/b).

**3. Kapitel****Fechtboden**

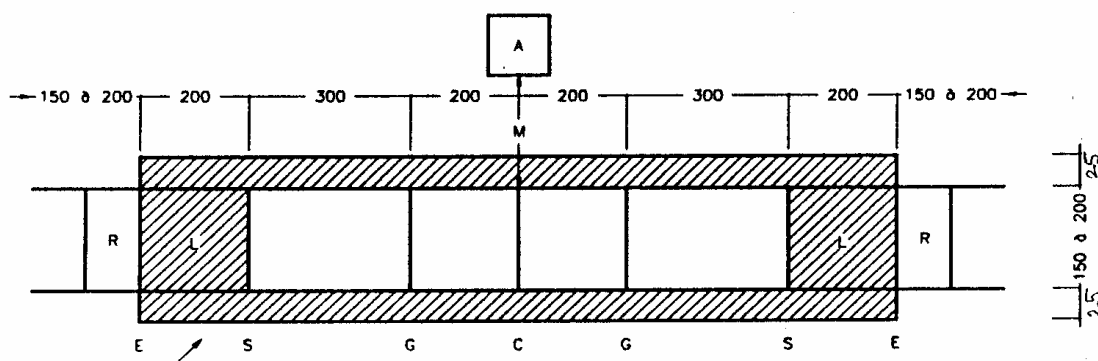
- t. 11 Der Fechtboden muss eine ebene und horizontale Oberfläche haben. Er darf keinem der beiden Gegner Vor- oder Nachteile bieten, vor allem nicht hinsichtlich der Beleuchtung.
- t. 12 1 Der für den Kampf bestimmte Teil des Fechtbodens heißt Fechtbahn.  
2 Wettkämpfe werden in allen drei Waffen auf den gleichen Bahnen ausgetragen.
- t. 13 1 Die Breite der Fechtbahn beträgt 1,50 bis 2 Meter.  
2 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 Beinen die hintere Grenzlinie überschreitet.
- t. 14 Auf der Fechtbahn sind gut sichtbar fünf Querlinien über die Breite der Bahn folgendermaßen aufgezeichnet:  
a) Eine Mittellinie, die ununterbrochen über die gesamte Breite der Fechtbahn aufzuzeichnen ist.  
b) Zwei Startlinien, auf jeder Seite zwei Meter von der Mittellinie entfernt, die über die gesamte Breite der Bahn gehen müssen.  
c) Zwei hintere Grenzlinien, die in einer Entfernung von sieben Metern von der Mittellinie über die gesamte Breite der Bahn aufgezeichnet sein müssen.  
d) 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 ( Abb. vgl auch website FIE)**

A Tisch für das Anzeegerät Abstand mindestens 1 m, M Mittellinie, L letzte 2 Meter, G Startlinie E hintere Begrenzungslinie, R hintere Bahnverlängerung, S Kennzeichnung für den Fechter, R Sicherheitszone/Auslauf.

Fechtbahn für Halbfinale und Finale:

Die Höhe darf maximal 50 cm betragen und muss an den Enden einen ggf. abgeschrägten Auslauf haben. Für Florett und Degen muss die Bahn auf beiden Seiten eine geerdete Sicherheitszone von 25 cm haben.



## 4. Kapitel

### Material der Fechter (Waffen, Ausrüstung und Bekleidung)

t. 15 1 Die Fechter bewaffnen sich, rüsten sich aus, kleiden sich und kämpfen auf eigene Verantwortung und Gefahr.

2 Jeder Fechter(in) der sich bei einem offiziellen Wettbewerb der FIE (einschließlich der zum Wettkampfbereich gehörenden Trainingsräume) mit einem anderen Fechter(in) aufwärmt oder trainiert, muss dabei den FIE-Regeln entsprechende Kleidung und Ausrüstung tragen. Jeder, der eine Lektion gibt, muss dabei mindestens eine Trainerjacke, einen Fechthandschuh und eine regelkonforme Maske tragen. Jeder Fechter(in), der eine Lektion bekommt, muss dabei unbedingt Maske und Handschuh tragen.

3 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

#### Handhabung der Waffe

t. 16 1 Bei allen drei Waffen wird eine Verteidigungsaktion ausschließlich mit der Klinge oder der Glocke oder beiden zusammen durchgeführt.

2 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.

3 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 Klingenspitze. Beim Säbel muss die Oberseite des Daumens senkrecht zur Klingenspitze stehen.

4 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.

#### Antreten in Fechtstellung

t. 17 1 Der zuerst aufgerufene Fechter stellt sich rechts vom Kampfleiter auf, außer bei Turniergefechten zwischen Linkshändern und Rechtshändern, wenn der zuerst Aufgerufene der Linkshänder ist.

2 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.

3 Das Antreten in Fechtstellung zu Beginn eines Gefechtes und bei Wiederaufnahme nach

Unterbrechungen erfolgt immer in der Mitte der Bahnbreite.

4 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.

5 Nach jedem gültig gegebenen Treffer werden die Fechter wieder in der Mitte der Bahn aufgestellt.

6 Wenn kein Treffer entschieden wurde, werden sie an der Stelle wieder aufgestellt, an der sie bei der Gefechtsunterbrechung standen.

7 Das Aufstellen zu Beginn jedes Gefechtabschnittes und der eventuellen Verlängerungsminute muss in der Bahnmitte geschehen.

8 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.

9 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.

10 Die Auslagestellung 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.

11 Die Fechter müssen korrekt in Stellung gehen und bis zum Kommando „Los“ des Kampfleiters in völliger Unbeweglichkeit verharren.

12 Im Florett und Säbel dürfen sich die Fechter nicht mit "Klinge in Linie" aufstellen.

### **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.32.1/2).

3 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. 1/2).

4 Wenn ein Fechter vor dem Kommando „Halt“ aufhört und getroffen wird, ist dieser Treffer gültig.

5 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 Kampfrichter nähert (vgl. t.26, t.54.5, t.73.4 j).

6 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).

### **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.

### **Körper an Körper**

- t. 20** 1 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.63.1/2/3).

2 Im Florett und im Säbel ist es verboten, Körper an Körper (auch ohne Brutalität oder Gewalt) zu verursachen. Im Falle eines solchen Verstoßes bestraft der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind, und der vom schuldigen Fechter eventuell gesetzte Treffer wird annulliert.

3 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.

### **Ausweichbewegungen und Vorbeigehen am Gegner**

- t. 21** 1 Platzveränderungen und Ausweichbewegungen sind zugelassen, auch solche, bei denen die unbewaffnete Hand oder das Knie des vorderen Beines den Boden berühren.

2 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, t.116, t.120 vorgesehen sind. Der eventuell von dem nicht regelgerecht Fechtenden erzielte Treffer ist zu annullieren.

3 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.

4 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.

5 Meldet der Elektromelder während eines Gefechtes einen Fechter als getroffen, der bei einem von ihm ausgeführten Sturzangriff so weit hinter das Fechtbahnende gerät, dass er das Einrollkabel oder dessen Verbindungskabel abreißt, so wird dieser Treffer nicht annulliert (vgl. t.103).

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

- t. 22** 1 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.

2 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, t.116, t.120). Ein eventuell vom schuldigen Fechter gesetzter Treffer wird annulliert.

a) wenn es während einer Aktion zum Verdecken oder Ersetzen der gültigen Trefffläche kommt, wird der schuldige Fechter(in) mit den Strafen der 1. Gruppe belegt( siehe auch t.49.1, t.72.2).

b) wenn während einer Aktion durch Verdecken oder Ersetzen der gültigen Trefffläche ein korrekt gesetzter Treffer als ungültig angezeigt wird, wird der schuldige Fechter(in) mit den

Strafen der 1. Gruppe belegt (siehe auch t.49.1, [t.72.2](#)), und dieser Treffer wird vom Kampfleiter als gültig gewertet.

3 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). Ein eventuell vom schuldigen Fechter gesetzter Treffer wird annulliert.

**t.23** 1 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.

2 Diese Seitenrichter, die links und rechts der Fechtbahn stehen, beobachten jeweils einen der Fechter und zeigen durch Heben der Hand oder auf Nachfrage durch den Kampfleiter den Gebrauch des unbewaffneten Armes oder der unbewaffneten Hand oder den Schutz oder das Bedecken der gültigen Trefffläche durch eine ungültige an (vgl.t.49, [t.72](#), t.114, t.116,t.120).

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

#### **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.17.3/4).

**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 Sturzangriff gemacht hat, auch wenn der nicht zum Körper an Körper führte.

#### **Grenzüberschreitungen**

##### **Unterbrechung des Kampfes**

**t. 26** 1 Wenn ein Fechter mit einem oder mit beiden Füßen eine der seitlichen Kampfbahngrenzen überschreitet, muss der Kampfleiter sofort „Halt“ rufen.

2 Wenn ein Fechter mit beiden Beinen die Bahn verlässt, muss der Kampfleiter alles annullieren, was nach Überschreitung der Seitenlinie passiert ist, mit Ausnahme eines Treffers, den der Fechter, der die Grenzlinie überschritten hat, erhalten hat; dies auch dann, wenn dies nach dem Überschreiten passiert ist, vorausgesetzt der Treffer wurde direkt und ohne Verzögerung gesetzt.

3 Im Gegensatz dazu wird der Treffer eines Fechters, der die Fechtbahn nur mit einem Bein verlassen hat, gezählt, wenn er die Aktion schon vor dem „Halt“ begonnen hat.

4 Wenn einer der beiden Fechter die Bahn mit beiden Beinen verlässt, kann lediglich der Treffer gewertet werden, der von dem Fechter gesetzt wurde, der zumindest mit einem Bein auf der Bahn geblieben ist. Dies gilt auch bei Doppeltreffern.

##### **Hintere Grenzlinien**

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

##### **Seitliche Grenzlinien**

**t. 28** 1 Wenn ein Fechter, eine der Seitenlinien überschreitet, muss er von der Stelle, an der er die Bahn verlassen hat, um 1 Meter zurück. Falls er eine der Seitenlinien überschreitet

während er angreift, muss er zurück an die Stelle, von der er den Angriff begonnen hat, und von dort aus 1 Meter zurückweichen (aber siehe t.29).

2 Wenn dadurch einer der beiden Fechter hinter die hintere Grenzlinie gerät, erhält er einen Straftreffer.

3 Ein Fechter, der, um einem Treffer zu entgehen (insbesondere beim flèche), mit beiden Beinen eine der Seitenlinien überschreitet, wird nach den Art. t.114, t.116, t.120 bestraft.

### **Zufällige Grenzüberschreitung**

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

### **Kampfdauer**

- t. 30** 1 Als Kampfdauer ist nur die effektive Kampfzeit zu verstehen, d.h. die Summe der Intervalle zwischen „Los“ und „Halt“.

2 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.

3 Die effektive Kampfzeit beträgt:

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

- t. 31** 1 Die Fechter haben das Recht, bei jeder Kampfunterbrechung die ihnen noch verbleibende Kampfzeit zu erfahren.

2 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** 1 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.

2 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.

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

### **Unfall oder Krampf - Aufgabe eines Fechters**

- t. 33** 1 Erleidet ein Fechter im Laufe eines Gefechtes eine Verletzung oder einen Krampf, die der Delegierte der medizinischen Kommission oder der diensthabende 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 oder des Krampfes 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.44.11.a/b).

2 Im Laufe des gleichen Tages kann demselben Fechter eine weitere Pause nur dann zugestanden werden, wenn es sich um eine andere Verletzung oder einen anderen Krampf handelt.

3 Verlangt ein Fechter unberechtigterweise eine derartige Unterbrechung und wird dies vom Delegierten der medizinischen Kommission oder vom diensthabenden Arzt bestätigt, so verhängt der Kampfleiter gegen ihn die in den Artikel t.114, t.117, t.120 vorgesehenen Strafen.

4 Bei Mannschaftswettbewerben kann ein verletzter Fechter, dessen Unfähigkeit zur Weiterführung des Kampfes vom diensthabenden Arzt festgestellt worden ist, trotzdem am gleichen Tag in den darauf folgenden Mannschaftskämpfen eingesetzt werden, sofern derselbe Arzt dann seine Kampffähigkeit bestätigt.

5 Das Technische Direktorium kann die Reihenfolge der Gefechte ändern, um den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbes sicherzustellen (vgl. o.16.1 ).

## 6. Kapitel

### Kampfleitung und Trefferbeurteilung

**t. 34** 1 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 unermüdlischer Aufmerksamkeit wahrzunehmen.

2 Ein Kampfleiter darf bei dem gleichen Turnier keinerlei zusätzliche Funktionen (wie z.B. Mitglied der Turnierleitung, Mannschaftsführer, Delegierter seines nationalen Verbandes, Trainer) ausüben.

### Kampfleiter

**t. 35** 1 Jedes Turniergefecht wird von einem Kampfleiter geleitet, der im Besitz einer gültigen internationalen Kampfleiterlizenz sein muss. Aus praktischen Gründen dürfen Kampfleiter mit einer nationalen Lizenz, die bereits zur Prüfung bei der FIE angemeldet sind und die Gebühr dafür bezahlt haben, bei Satelliten-Turnieren eingesetzt werden.

2 Der Kampfleiter hat vielfältige Aufgaben:

a) Er ruft die Fechter auf. (vgl. t.86.1; t.86.5/6 )

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 Trefferanzeigergerätes. 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.96.2 )

h) Er entscheidet über die Treffer (vgl. t.40 ss );

i) Er sorgt für Ordnung (vgl. t.96.1/2/3/4 );

j) Immer, wenn es der Kampfleiter für angemessen hält, kann er Fachleute für die elektrische Trefferanzeige befragen (vgl. o.7 ).

### **Assistenten des Kampfleiters**

- t. 36** 1 Der Kampfleiter trifft seine Entscheidungen mit der Assistenz eines automatischen Trefferanzeigergerätes 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, sowie das Verlassen der Bahn seitlich oder nach hinten oder jeden anderen Verstoß, der im Reglement beschrieben ist (vgl. t.120).
- 2 Dies ist obligatorisch für alle Einzelfinalkämpfe (4) und das Finale bei Mannschaftskämpfen (2).
- 3 Die Assistenten werden auf beiden Seiten des Kampfleiters und beiderseits der Bahn aufgestellt und verfolgen das Gefecht in seiner Gesamtheit.
- 4 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.

### **Einteilung der Kampfleiter und der Video-Berater**

#### **Olympische Spiele und Weltmeisterschaften**

- t.37** Jedes Mal wenn Video-Arbitrage benutzt wird, haben die Berater die Aufgabe das Gefecht direkt zu verfolgen, dann möglicherweise auf dem Bildschirm, und mit dem Kampfleiter so zusammen zu arbeiten, wie es im Artikel t.42.3 vorgeschrieben ist.

Der Video-Berater muss:

- a) Kampfrichter mit einer FIE-Lizenz sein, die für die laufende Saison gültig ist
- b) als Video-Berater geschult sein
- c) von anderer Nationalität sein als die beteiligten Fechter
- d) von anderer Nationalität sein als der Kampfleiter.

#### **Einzelwettbewerbe**

- 1 Für die Runden und das Eingangstableau bestimmen die Delegierten der Schiedsrichterkommission die Kampfleiter durch das Los.
- 2 In den Runden muss der Kampfleiter von anderer Nationalität sein als die Fechter in der Runde.
- 3 Für das Haupttableau der Direktausscheidung in jeder Waffe erstellen die Delegierten der Schiedsrichterkommission eine Liste der besten anwesenden Kampfleiter unter Berücksichtigung ihrer Bewertungen während der Saison. Bevor die Gefechte in der Reihenfolge der Tabelle geleitet werden, werden 4 Kampfleiter von mindestens 7 bis 8 Kampfleitern für jedes Viertel des Tableaus durch das Los ermittelt. Sie müssen von anderer Nationalität als alle Fechter dieses Viertels sein. Im weiteren Verlauf des Tableaus werden die Kampfleiter untereinander ausgetauscht, wobei wie vorher beschrieben vorgegangen wird.
- 4 Am Ende eines jeden Durchganges können die Delegierten der Kampfrichterkommission einen oder mehrere Kampfleiter, deren Leistungen nicht zufriedenstellend waren, aus der Liste nehmen. Eine solche Entscheidung muss von der Mehrheit der anwesenden Mitglieder der Kampfrichterkommission getroffen werden. Andererseits wird ein Kampfleiter während eines Gefechtes nur in Ausnahmefällen abgelöst. Diese Entscheidung muss von der Mehrheit der Delegierten der Kampfrichterkommission getragen und begründet werden (diese Regel gilt gleichfalls für Mannschaftskämpfe).
- 5 Für das 4er-Finale lösen die Delegierten der Schiedsrichterkommission am Ende der Direktausscheidung 4 Kampfleiter von mindestens 7 bis 8 Kampfleitern aus, die von anderer Nationalität sein müssen als die Fechter.

10 Minuten vor dem Finale ermitteln die Delegierten der Kampfrichterkommission durch das Los gleichzeitig die Kampfleiter für jedes Gefecht in folgender Reihenfolge: 1. Halbfinale, 2. Halbfinale, Finale, und (bei den OS) 3. Platz.

6 Das Losen erfolgt während des gesamten Wettkampfes, einschließlich des Finales, mit Hilfe des Computers. Das Computerprogramm muss alle Losvorgänge speichern damit man nachvollziehen kann welche Kampfleiter bei jedem Losen zur Verfügung standen. Außerdem muss das Programm anzeigen können, wenn der Losvorgang eines Durchgangs eventuell wiederholt wurde.

7 Gemäß den Artikeln t.37.2 und t.37.3 muss die Auswahl der Video-Berater mit Hilfe eines Computerprogramms durch Auslosen erfolgen. Name und Nationalität des Video-Beraters müssen ebenso wie die des Kampfleiters auf dem Gefechtszettel vermerkt sein.

### **Mannschaftskämpfe**

- t. 38 Die gleichen Vorschriften wie in den Artikeln t. 37. 3, 4, 5, 6, und 7 gelten auch für Mannschaftskämpfe, mit 2 Kampfleitern pro Mannschaftskampf.

### **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 F.I.E. unterstützt.

### **Trefferbeurteilung**

- t. 40 1 Das Aufkommen eines Treffers wird durch die Anzeige des Elektromelders festgestellt, gegebenenfalls unter Befragung der Seitenrichter (vgl. t.36 ).

2 Einzig die Anzeige der Lampen des Apparates oder seiner Zusatzleuchten 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.49.1 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 ss, t.66 ss, t.73).

### **Gültigkeit eines Treffers oder Treffervorrecht**

- t. 42 1 Nach Unterbrechung des Kampfes analysiert der Kampfleiter kurz, aus welchen Aktionen sich die dem „Halt“ vorausgegangene letzte Phase des Kampfes zusammensetzte.

2 Nach Feststellen des Aufkommens des Treffers entscheidet der Kampfleiter in Anwendung der Regeln, welcher der Fechter getroffen ist, ob beide getroffen sind (im Degen) oder ob kein Treffer gezählt wird (vgl. t.55 ss, t.64 ss, t.74 ss).

### **3 Video-Arbitrage**

a) Video-Arbitrage ist in allen 3 Waffen vorgeschrieben bei: Grand Prix, Weltcupturnieren der Aktiven (Einzel und Mannschaft), Weltmeisterschaften und Olympischen Spielen, Kontinental-Meisterschaften und Qualifikationwettkämpfen für die Olympischen Spiele. Bei den Weltmeisterschaften der Veteranen ist es fakultativ.

i) Bei Einzel WC-Turnieren, Grand Prix , Kontinental-Meisterschaften und Qualifikationwettkämpfen für die Olympischen Spiele muss Video-Arbitrage benutzt werden, sobald der Zeitplan es erlaubt, nur noch auf 4 Bahnen zu fechten, in jedem Fall aber ab dem 64er-Tableau.

ii) Bei Mannschaft WC-Turnieren muss Video-Arbitrage benutzt werden sobald der Zeitplan es erlaubt, nur noch auf 4 Bahnen zu fechten, einschließlich der Gefechte um den 3. Platz, nicht aber der anderen Platzierungskämpfe.

iii) Bei den Einzel- und Mannschafts-Wettbewerben der Weltmeisterschaften der Aktiven muss Video-Arbitrage eingesetzt werden sobald der Zeitplan es erlaubt, auf höchstens 8 Bahnen zu fechten, die alle für Video-Arbitrage ausgerüstet sein müssen.

iv) Bei den Einzelwettbewerben der Junioren- und Kadetten-WM muss Video-Arbitrage eingesetzt werden, sobald der Zeitplan es erlaubt auf höchstens 4 Bahnen zu fechten, die alle für Video-Arbitrage ausgerüstet sein müssen.

Bei den Mannschaftswettbewerben in den konventionellen Waffen muss ab dem 16er-Tableau Video-Arbitrage eingesetzt werden. Im Degen ab dem 8er-Tableau.

v) Bei den Einzel- und Mannschafts-Wettbewerben der Olympischen Spiele muss in allen 3 Waffen und allen Gefechten Video-Arbitrage eingesetzt werden.

#### b) Anspruch

Sowohl im Einzel- als auch im Mannschafts-Wettbewerb hat nur der Fechter auf der Bahn das Recht den Video-Beweis zu verlangen.

i) im Einzelwettbewerb hat der Fechter in den Runden einmal das Recht auf Video-Beweis in den Gefechten der Direktausscheidung zweimal.

Falls der Kampfleiter dem Fechter, der den Video-Beweis verlangt hat, Recht gibt, bleibt dessen Anspruch auf Video-Beweis bestehen.

ii) Im Mannschafts-Wettbewerb haben die Fechter einmal pro Einzelgefecht Anspruch auf Video-Beweis, der bestehen bleibt, falls ihnen der Kampfleiter Recht gibt.

iii) Wenn ein Video-Beweis verlangt wird begibt sich der Kampfleiter zum Video-Berater, dann betrachten beide das Video und nach der Analyse der Aktion trifft der Kampfleiter die endgültige Entscheidung.

c) Die Anzahl der Wiederholungen beim Betrachten der Aktion ist beschränkt auf 4. Der Kampfleiter kann dabei wählen zwischen realer Geschwindigkeit und/oder Zeitlupe, egal in welcher Verlangsamung.

d) Der Kampfleiter kann in allen Waffen und jederzeit seinen Bildschirm zu Rate ziehen, bevor er seine Entscheidung trifft.

e) Am Ende des Gefechtes und bei Treffergleichstand der beiden Fechter muss der Kampfleiter in jedem Fall den Video-Beweis betrachten, bevor er seine Entscheidung trifft, außer im Fall des Artikels t.42.3 d)

f) Der Video-Berater hat jederzeit die Möglichkeit den Kampfleiter zu bitten, den Video-Beweis in Anspruch zu nehmen.

g) Nach der Analyse der Aktion am Video zusammen mit dem Video-Berater, egal ob

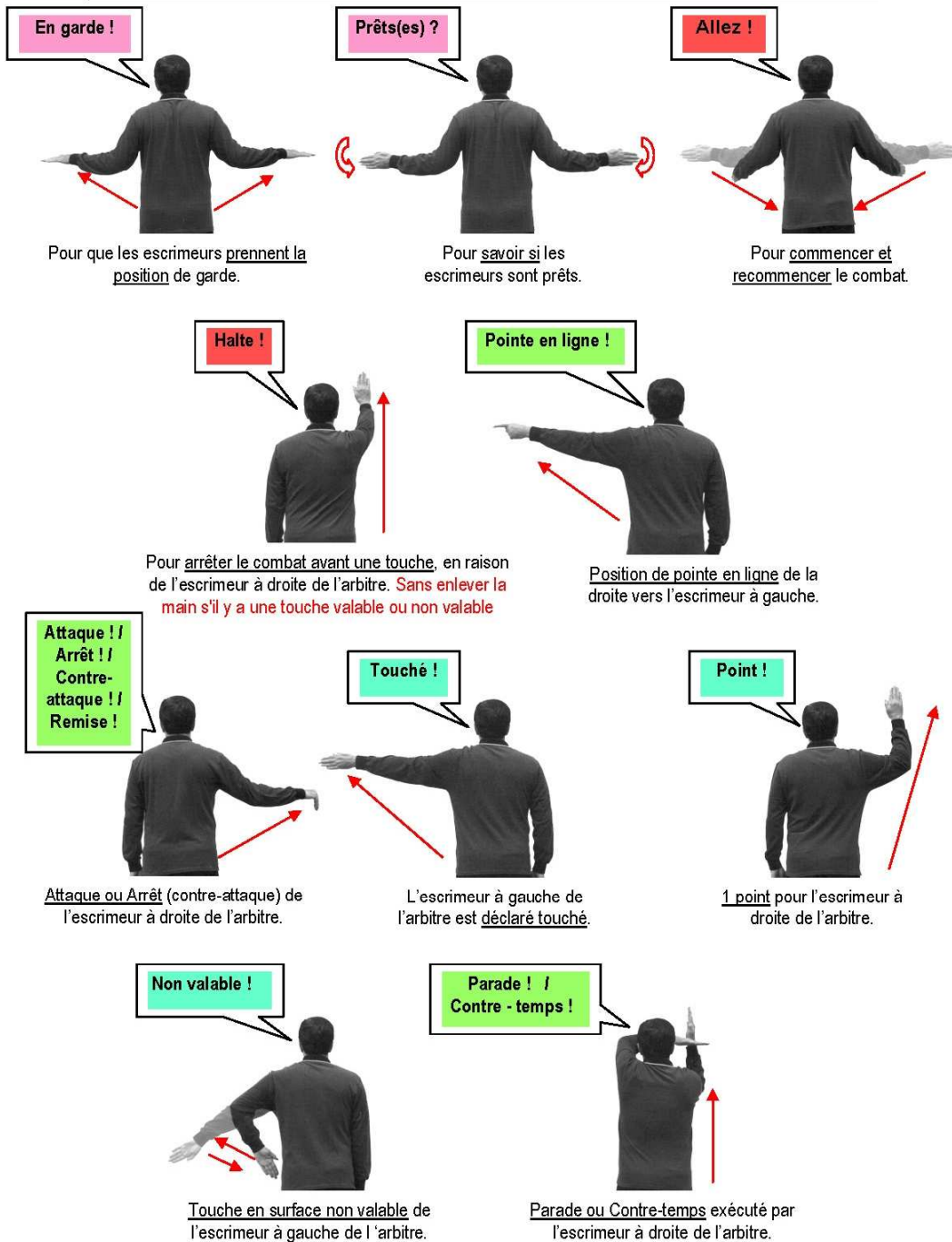
- auf Initiative des Kampfleiters
- auf Verlangen der Fechter
- bei Treffer-Gleichstand vor dem entscheidenden Treffer
- auf Verlangen des Video-Beraters,

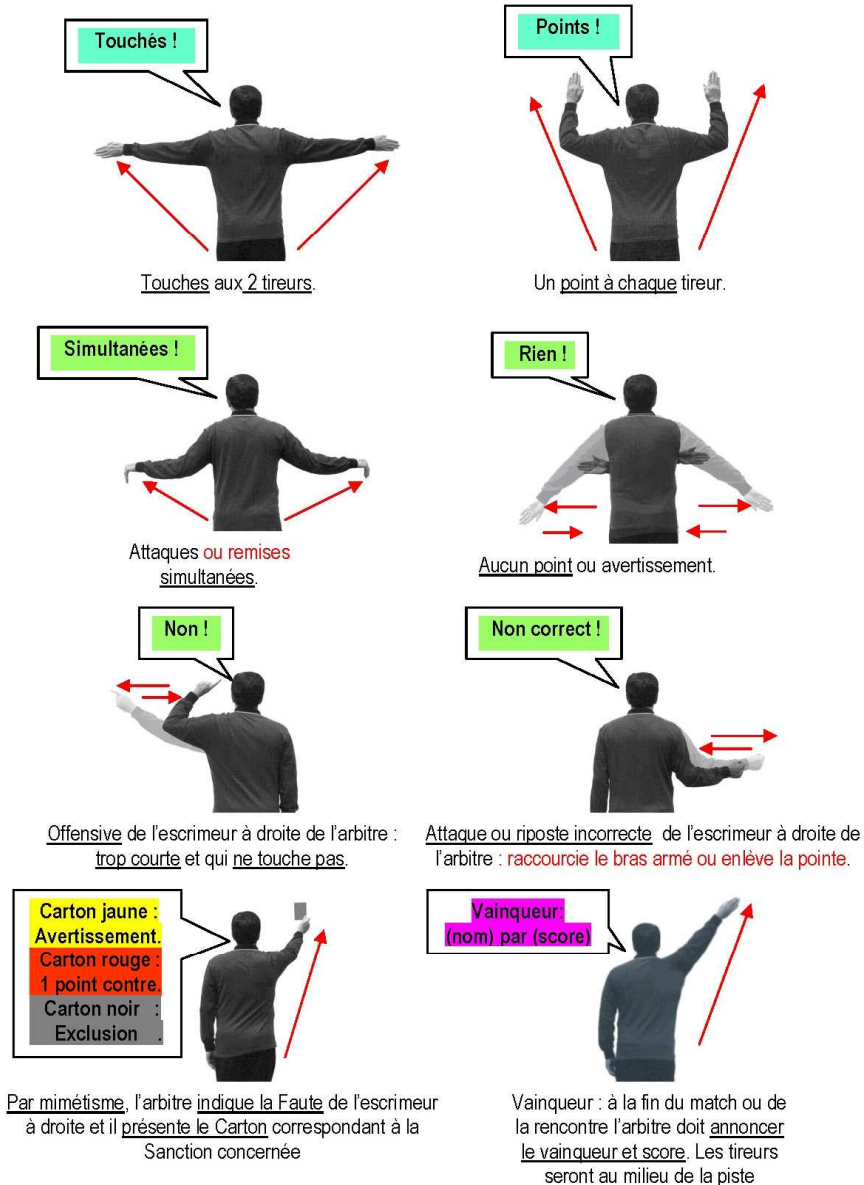
ist die vom Kampfleiter getroffene Entscheidung endgültig und eine weitere Überprüfung derselben Aktion kann nicht mehr verlangt werden.

4 Der Kampfleiter hat folgende Handzeichen anzuwenden:

PARTIE 1 – GENERALITES ET REGLES COMMUNES AUX TROIS ARMES

**LES GESTES ET LES MOTS DE L'ARBITRAGE D'ESCRIME**





**Remarques:**

1<sup>ère</sup>) L'arbitre annonce ses **décisions** par les **mots et les gestes** ci-dessus.

2<sup>ème</sup>) Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : "**Riposte !**", "**Contre-riposte !**".

Le geste « Attaque » sera utilisé aussi pour les actions de "**Remise !**", "**Reprise !**" ou "**Redoublement !**".

3<sup>ème</sup>) Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une **analyse plus complète** d'une phrase d'armes.

4<sup>ème</sup>) **Chaque geste** doit avoir une **durée (1 à 2 secondes)**, être **expressif** et **correctement exécuté**. Ici ils sont exécutés pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.

**Anmerkungen:**

1 Der Kampfleiter analysiert und verkündet seine Entscheidungen mit in der Anlage angefügten Worten und Handzeichen.

*2 Entsprechend den Aktionen benutzt der Kampfleiter noch folgende Ausdrücke ohne Handzeichen: Riposte, Kontrariposte, Rimesse, Wiederaufnahme oder Verlängerung.*

*3 Die Fechter können den Kampfleiter in höflicher Form um eine ausführlichere Analyse einer Aktion bitten.*

*4 Jedes Handzeichen muss eine gewisse Dauer (1 – 2 Sekunden) haben und deutlich und korrekt ausgeführt sein. Hier sind sie für den Fechter rechts vom Kampfleiter bestimmt.*

#### **Regelgerechtes Material und Kontrolle durch den Kampfleiter**

**t. 43** 1 Vor Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfes oder jedes Direktausscheidungsgefechtes muss der Kampfleiter die Fechter versammeln, um folgendes zu überprüfen (vgl. t.35.2.c):

a) In allen drei Waffen muss geprüft werden, ob das Material die regulären Prüfmarken der FIE trägt (Kleidung, Maske).

b) Im Florett, dass die Elektroweste in aufrechter Haltung, in Fechtstellung und in Ausfallstellung den Bestimmungen des Artikels m.28 entspricht.

c) Im Degen, dass jeder einen Fechtanzug trägt, der dem Reglement entspricht, und dass dessen Material nicht eine zu stark gleitende Oberfläche besitzt.

d) Im Säbel, dass die Elektroweste sowohl in aufrechter Haltung, in Fechtstellung und in Ausfallstellung den Bestimmungen des Artikels m.34 entspricht.

e) in allen drei Waffen, dass jeder unter seiner Weste, entsprechend dem Reglement, eine Unterziehweste trägt, die mindestens 800 Newton aushält.

f) In allen drei Waffen, ob der Fechter nicht mit einer elektronischen Vorrichtung ausgestattet ist, die es einer Person von außerhalb der Bahn erlaubt, während des Gefechtes mit ihm in Verbindung zu treten.

Bei den Runden muss diese Überprüfung beim Aufruf der Fechter stattfinden, für die Gefechte der Direktausscheidung und der Finales in einem Vorbereitungsraum.

Die Organisatoren aller offizieller FIE-Wettkämpfe (Aktive und Junioren) müssen in der Wettkampfstätte einen solchen Vorbereitungsraum einplanen.

2 Bei den Gefechten der Direktausscheidung, bei den Finalkämpfen der Weltmeisterschaften und der Olympischen Spiele und bei den Finals der Weltcupturniere müssen sich die beiden Fechter 30 Minuten vor ihrem Gefecht in einer Kontrollzone in der Nähe der Piste einfinden. Die Prüfung ihrer Ausrüstung wird unter Verantwortung der Materialkommission (oder bei Weltcups von einem beauftragten Fachmann) 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 ihres Gefechtes. Er übergibt den

Fechtern in der Finalzone die Körperkabel und überzeugt sich, dass die Fechter eine Unterziehweste tragen.

3 Bis zum Betreten der Bahn müssen der Kampfleiter und die Fechter zusammen in der Kontrollzone bleiben. Eine Minute vor Beginn übergibt der Kampfleiter den Fechtern Körperkabel und Waffen, damit sie kampfbereit sind. Auf der Bahn erfolgt dann keine Kontrolle mehr.

4 Die Turnierorganisatoren müssen eine entsprechende Zone vorsehen, in der sich die Fechter während dieser Kontrollen aufhalten und aufwärmen können.

**t. 44** 1 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 (vgl. t.35).

2 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. In allen drei Waffen überprüft er, dass die Fechter nicht mit einer elektronischen Vorrichtung ausgestattet sind, die es einer Person außerhalb der Bahn erlaubt, mit einem Fechter während des Gefechtes Kontakt aufzunehmen.

3 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.

4 Bezüglich des Prüfungsgewichtes siehe m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.

5 Vor Beginn des Gefechtes wird das geprüfte Ersatzmaterial (Waffe, Körperkabel) vom Kampfleiter auf der jeweiligen Seite der Bahn deponiert.

#### **Vorschriftswidriges Material**

**t. 45** Gleich unter welchen Umständen ein Fechter mit vorschriftswidrigem (vgl. m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23) oder defektem Material auf der Fechtbahn angetroffen wird, muss dieses Material dem Fechter abgenommen und den zuständigen 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 eventuell entstandenen Kosten bezahlt worden sind. Vor Wiederbenutzung wird dieses Material erneut geprüft.

1 Tritt ein Fechter auf der Bahn an (vgl. t.86.1/2 ):

- 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.43.1.e),

- 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 ausgelöst 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.

Der mit der defekt gewordenen Waffe erzielte gültige Treffer wird jedoch gezählt.

Wenn jedoch ein Fechter „fertig „ sagt und die Klingenbergung nicht der Norm entspricht (vgl. m.8.6, m.16.2, m.23.4), so wird er entsprechend t.114, t.116 und t.120 bestraft.

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

i) 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 vorgesehen sind.



- ii) 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 vorgesehen sind,
- iii) zwar bei der Kontrolle nicht beanstandet worden ist, aber Fehler aufweist, die von nachträglichen Manipulationen herrühren könnten,
- iv) gefälschte oder illegal angebrachte Kontrollmarken trägt
- v) absichtlich so verändert wurde (wohlgemerkt nicht zufällig oder während des Gefechtes), dass es die vorhergehende Kontrolle nicht bestanden hätte
- vi) so manipuliert worden ist, dass man damit willkürlich eine Trefferanzeige auslösen oder der Melder außer Funktion setzen kann
- vii) mit einer elektronischen Vorrichtung versehen ist, die es einer Person außerhalb der Bahn erlaubt, während des Gefechtes Kontakt mit ihm aufzunehmen, muss der Kampfleiter in jedem der Fälle unter iii), v), vi), und vii) sofort das Material (Waffe, Körperkabel, evtl. Elektroweste, Maske, Unterziehweste, Fechtjacke, Hose, usw.) beschlagnahmen und vom diensthabenden Sachverständigen überprüfen lassen.

b) Nachdem er die Meinung des Experten eingeholt hat (einem Mitglied der Kommission SEMI bei Fechtwettkämpfen der Olympischen Spiele und bei Weltmeisterschaften), der die entsprechenden Feststellungen gemacht hat (siehe m.33 ss), verhängt der Kampfleiter folgende Strafen, ohne dass dies die Anwendung des Artikels t.96.2/4 ausschließt: In den Fällen iii), v), vi) und vii) belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln der 4. Gruppe ( t.114, t.118, t.120) vorgesehen sind.

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

4 Jeder Fechter muss sich den Regeln entsprechend wie folgt präsentieren:

a) Name und Nationalität auf dem Rücken der Weste (Anwendung bei allen offiziellen Wettkämpfen der FIE, in allen Wettkampfphasen)

b) Tragen der Kleidung der Nationalmannschaft (s. m.25.3), Anwendung wie folgt:

i) Weltmeisterschaften, Junioren/ Kadettenweltmeisterschaften, bei allen Matches, in der Runde, in der Direktausscheidung, bei Mannschaftskämpfen

ii) Aktivenweltcups Einzel, alle Gefechte der Direktausscheidung ab 64

iii) Mannschaftsweltcups – alle Gefechte, alle Mannschaftskämpfe.

Bei Regelverletzung:

Bei Wettkämpfen i) und iii) nimmt der Kampfleiter den Fechter aus dem Wettkampf, der den Fehler begangen hat, die weitere Teilnahme ist nicht mehr möglich.

Bei den Wettkämpfen ii) wird der Fechter, der den Verstoß begangen hat, mit einer roten Karte bestraft (Artikel t. 114, t. 117, t. 120, 2. Gruppe). Im Gegensatz zu i) u. ii) darf der Fechter das betreffende Gefecht fortsetzen.

Dieselbe Strafe wird ausgesprochen beim Fehlen von regelgerechtem Namen und Nationalität auf dem Rücken bei Junioren WC-Turnieren, Aktiven WC-Turnieren vor dem 64er-Tableau und bei Kontinental-Meisterschaften.

5 Im Fall fehlerhafter Elektrowesten muss der Fechter eine regelgerechte Ersatzweste anziehen. Falls diese nicht Namen und Nationalität des Fechters auf dem Rücken trägt, hat er die Gelegenheit, dies bis zum nächsten Durchgang des Wettkampfes (von den Runden zur 64er-DA, 32er-DA, usw.) aufdrucken zu lassen. Tut er dies nicht (außer wegen höherer Gewalt), nimmt ihn der Kampfleiter aus dem Wettbewerb, an dem er nicht mehr teilnehmen darf.

## Zweiter Hauptteil - Florett -

### Konventionen für den Kampf

#### Treffweise

**t. 46** 1 Das Florett ist eine reine Stoßwaffe. Die Offensivaktion wird mit dieser Waffe also mit der Spitze und nur mit dieser ausgeführt.

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

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

#### Gültige Trefffläche

##### Begrenzung der gültigen Trefffläche

**t. 47** 1 Es zählen nur Treffer, die auf der so genannten gültigen Trefffläche aufkommen.

2 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.

Sie umfasst außerdem den Teil des Latzes, der sich unterhalb einer horizontalen Linie zwischen 1,5 und 2 cm unterhalb des Kinns befindet und keinesfalls tiefer liegen darf als die Verbindungslinie der Schultern.

##### Ungültige Trefffläche

**t. 48** Ein auf ungültiger Trefffläche aufkommender Treffer (direkt oder durch Parade) wird nicht gezählt, unterbricht aber das Klingenspiel und annulliert daher jeden folgenden Treffer (vgl. t.49).

##### Ausdehnung der gültigen Trefffläche

**t. 49** 1 Jedoch 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.

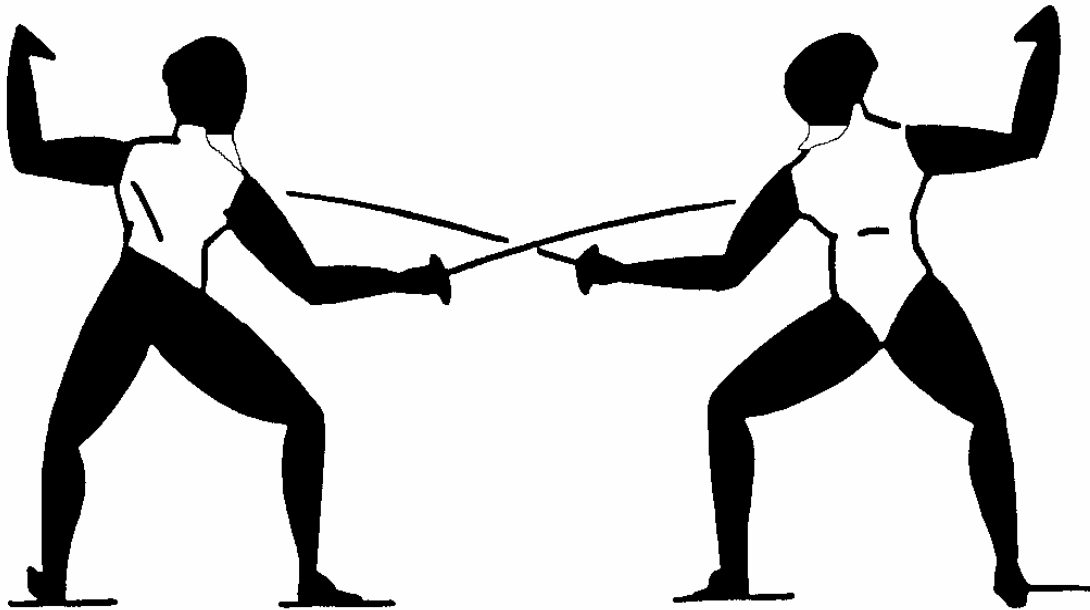
2 Der Kampfleiter kann hierzu die Seitenrichter befragen, entscheidet aber allein darüber, ob ein gültiger Treffer zu geben ist oder nicht.

##### Trefferbeurteilung

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

##### Aufkommen des Treffers

**t. 51** Maßgebend für das Aufkommen des Treffers ist ausschließlich die Anzeige am Apparat. Der Kampfleiter darf keine Treffer geben, die nicht durch den Apparat regulär angezeigt worden sind (außer in den im Reglement vorgesehenen Fällen vgl. t.49.1 und bei Straftreffern).



- t. 52** Bei der Benutzung des Elektromelders ist folgendes zu beachten.
- a) wenn ein ungültiger Treffer gesetzt (*und angezeigt, der Übers.*) worden ist, darf der Apparat einen danach auf der gleichen Seite eventuell aufkommenden gültigen Treffer nicht mehr anzeigen.
  - b) der Apparat darf keinerlei Zeitunterschied zwischen zwei oder mehr Treffern angeben, die er gleichzeitig anzeigt.

#### **Annullierung des Treffers**

- t. 53** 1 Der Kampfleiter berücksichtigt keine angezeigten Treffer,
- die vor „Los“ oder nach „Halt“ angesetzt wurden (vgl. t.18.1/3) oder
  - die auf irgendwelchen Gegenständen getroffen haben, die außerhalb des Gegners oder seines Materials liegen (vgl. t.41).
- 2 Ein Fechter, der absichtlich eine Trefferanzeige auslöst, indem er mit seiner Spitze auf den Boden oder eine andere Stelle außerhalb seines Gegners stößt, wird mit Strafen gemäß den Artikeln t.114, t.116, t.120 belegt.
- 3 Ein Fechter darf nicht mit dem blanken Teil seiner Waffe seine Metallweste berühren, um auf diese Weise den Melder zu blockieren und die Anzeige eines Gegentreffers 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.** 1 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.35.2.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, oder
    - ein von dem für getroffen erklärten Fechter gesetzter ungültiger Treffer nicht angezeigt wird oder
    - ein von dem für getroffen erklärten Fechter auf gültiger Fläche gesetzter Treffer überhaupt keine Anzeige, weder gültig noch ungültig, auslöst oder

- 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 weißes Licht auslöst.

c) Entspricht die Ausrüstung eines Fechters nicht den Bestimmungen der Artikel m.27, m.28.3, so darf keine Annullierung erfolgen, wenn ein gültiges Signal durch einen Treffer auf ungültiger Trefffläche ausgelöst wird.

2 Der Kampfleiter muss noch 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.35.2.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 SEMI-Kommission oder beim diensthabenden Sachverständigen Meldung erstatten, damit nachgeprüft werden kann, ob das Elektromaterial dem Reglement entspricht.

h) Er muss weiterhin darauf achten, dass inzwischen weder in der Ausrüstung der Fechter noch in der Gesamtheit der Elektroanlage irgendetwas verändert wird, bevor die Sachverständigen ihre Kontrollen vornehmen können.

3 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.

4 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.

5 Auch wenn kein Treffersignal aufleuchtet, muss der Kampfleiter in Anwendung der allgemeinen Regel (vgl. t.18.5 ) den Kampf unterbrechen, sobald dieser für ihn unüberschaubar wird und es ihm nicht mehr möglich ist, die Aktionen zu beurteilen.

6 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).

### **Gültigkeit des Treffers oder Treffervorrecht 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.

### **Respektierung des Treffervorrechtes**

**t. 56** 1 Jeder korrekt durchgeführte Angriff, d.h. jede begonnene offensive Aktion, muss pariert oder durch vollständige Körperparade unwirksam gemacht und das Stoßrecht beachtet werden (vgl. t.7.1).

2 Bei der Beurteilung, ob ein Angriff korrekt durchgeführt wurde, ist auf folgendes zu achten:

a) Der einfache Angriff, gleichgültig ob direkt oder indirekt (vgl. t.8.1), ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Armes mit auf gültige Trefffläche gerichteter Spitze dem Beginn des Ausfalles oder des Sturzangriffes vorausgeht.

b) Ein zusammengesetzter Angriff (vgl. t.8.1) 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.

c) Der Angriff mit Schritt vor Ausfall oder Schritt vor Sturzangriff ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Armes vor Beendigung des Schrittes und vor Beginn des Ausfalles oder Sturzangriffes erfolgt.

d) Einfache und zusammengesetzte Aktionen, Schritte oder Finten, die mit angewinkelter Arm ausgeführt werden, gelten nicht als Angriffe, sondern als Vorbereitungshandlungen und sind somit gegnerischen Offensiv- oder Defensiv-Offensiv-Aktionen (vgl. t.8.1/3) ausgesetzt.

3 Um bei der Analyse des zu beurteilenden Kampfabschnittes festzustellen, ob einem Angriff das Treffervorrecht zukommt, muss auf folgendes geachtet werden:

a) Wenn ein Angriff beginnt und der Gegner nicht 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.

b) Wenn ein 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 Klingenseitigung darstellt (vgl. t.60.5.a).

c) Wenn bei einem versuchten Klingenangriff das gegnerische Eisen nicht gefunden wird (Kavation ins Tempo), geht das Stoßrecht auf den Gegner über.

d) Der Kreuzschritt nach vorne gilt als Vorbereitungshandlung, gegen die jedem einfachen Angriff das Vorrecht zuzuerkennen ist.

**t. 57** 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** Findet der Gegner im Verlauf eines zusammengesetzten Angriffes irgendwann das Eisen, bekommt er das Recht zur Riposte.

**t. 59** Bei zusammengesetzten Angriffen hat der Gegner das Recht zum Zwischenstoß. Um aber dazu 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.

### **Beurteilung der Treffer**

**t. 60** 1 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 Inkonto vor.

2 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.

3 Ein Inkontro dagegen kommt dadurch zustande, dass einer der beiden Fechter einen Verstoß gegen die Konventionen begeht. Infolgedessen gilt, wenn kein Fechttempo zwischen beiden Treffern liegt, folgendes:

4 Der Verteidiger ist getroffen:

- a) wenn er in einen einfachen Angriff hineinstößt;
- b) wenn er anstelle einer Klingenparade eine Körperparade 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 Linie steht (vgl. t.10), die durch gegnerischen Eisenschlag oder Bindung beseitigt wurde, danach mitstößt oder in die Linie zurückkehrt, statt den sofortigen Stoß des Gegners zu parieren.

5 Der Angreifer ist getroffen:

- a) wenn er den 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 (Kavation 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.

6 Jedes Mal, wenn der Kampfleiter bei einem Inkontro nicht mit Sicherheit entscheiden kann, auf welcher Seite der Fehler liegt, annulliert er beide Treffer und lässt wieder in Stellung gehen. 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 Verweigerung einer Trefferentscheidung rechtfertigt (Fehler des Angreifers: Unentschlossenheit, Langsamkeit, zu wenig zwingende Finten, Fehler des Verteidigers, Verzögerung des Zwischenstoßes oder dessen zu langsame Durchführung).

## **Dritter Hauptteil - Degen -**

### **Konventionen des Degenfechtens**

#### **Treffweise**

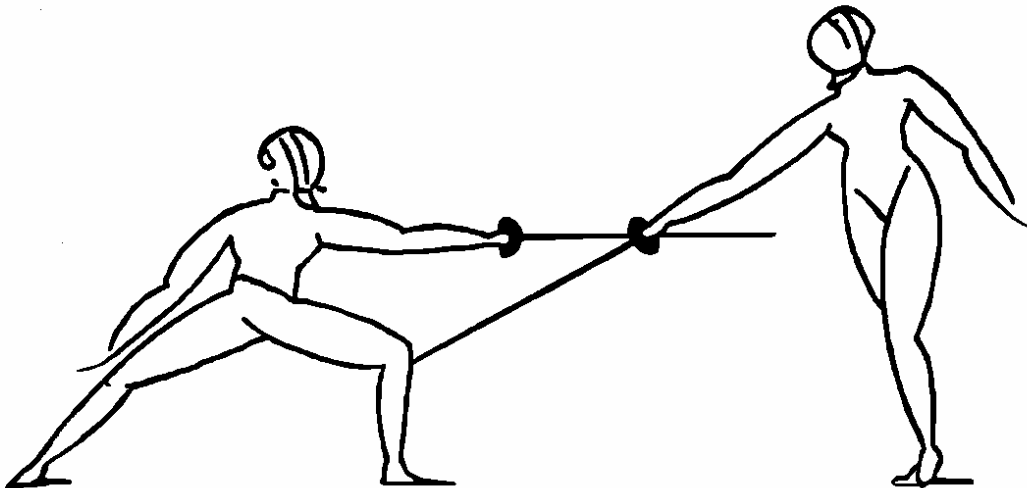
**t. 61** 1 Der Degen ist eine reine Stoßwaffe. Die Offensivaktion mit dieser Waffe wird also mit der Spitze und nur mit dieser ausgeführt.

2 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, die Waffe durch einen Stoß auf die Bahn zurechtzubiegen. Jede Zuwiderhandlung wird nach den Artikeln t.114, t.116, t.120 bestraft.

### **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 aufgekommen ist (Rumpf, Glieder, Kopf),



### **Körper an Körper und Sturzangriff**

- t. 63** 1 Ein Fechter, der, sei es durch Sturzangriff 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.20.1/3, t.25).

2 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.

3 Man darf dabei den unter diese Bestimmung fallenden, systematisch zu Körper an Körper führenden Sturzangriff nicht mit dem Sturzangriff 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.87.2, t.120).

Im Gegensatz dazu ist ein Sturzangriff, 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 vereiteln. Wenn ein mit Sturzangriff angreifender Fechter seinen Gegner nicht getroffen hat und dabei die seitlichen Bahngrenzen überschreitet, wird er mit den Strafen wie im Artikel t.28.3 vorgesehen belegt.

### **Trefferbeurteilung beim Degen**

- t. 64** 1 Die Degenwettbewerbe werden mit Elektromeldern gefochten.

2 Wenn beide Fechter getroffen sind und der Apparat dieses anzeigt, sind beide Treffer gültig, und es gibt einen „coup double“, d.h. beide Fechter sind getroffen.

### **Grundregel**

- t. 65** Für das Aufkommen eines Treffers ist einzig die Anzeige des Elektromelders maßgebend. Der Kampfleiter darf keinen Treffer geben, der nicht durch den Elektromelder angezeigt wurde (außer bei Straftreffern).

### **Annullierung von Treffern**

- t. 66** 1 Der Kampfleiter berücksichtigt keine angezeigten Treffer, wenn sie
- vor „Los“ oder nach „Halt“ angesetzt wurden (vgl. t.18.1/3),
  - durch Berührung der beiden Spitzen
  - durch Bodenberührung
  - durch Berührung irgendwelcher Gegenstände außerhalb des Fechters oder seiner Ausrüstung zustande kommen (vgl.t.36.1, t.67.e).

2 Ein Fechter, der absichtlich einen Treffer auslöst, indem er auf einen Punkt außerhalb seines Gegners stößt, wird mit Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind, belegt.

- t. 67** 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 Fechters 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.66.1, Treffer, nachdem die Bahn verlassen wurde, vgl.t.26 ss), 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** Der Kampfleiter muss außerdem folgende Vorschriften zur **Trefferannullierung** 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 Trefferannullierung (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 Einrollerkabel 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 anderswo mehr oder weniger nicht leitende 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 Klingbruch 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 (aber vgl. 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 aufgekommen sind. Wenn sich solche Fälle wiederholen, muss der Kampfleiter die anwesenden Mitglieder der SEMI-Kommission oder den diensthabenden 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 irgendetwas verändert wird.

- t. 69** 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).

## Vierter Hauptteil - Säbel -

### Konventionen für das Säbelfechten

#### Treffweise

- t. 70** 1 Der Säbel wird auf Stoß und Hieb mit Schneide und Rückschneide gefochten.

2 Alle mit Schneide, der flachen Seite oder dem Rücken der Klingen geführten Hiebe werden als Treffer gewertet (Hiebe mit der Schneide und der Rückschneide).

3 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.

4 Treffer, die an der gültigen Trefffläche entlang gleiten, zählen nicht.

5 Hiebe über Eisen, d.h. solche, die gleichzeitig die gegnerische Waffe und die gültige Trefffläche treffen, sind stets dann gültig, wenn das Auftreffen auf der gültigen Trefffläche klar erkennbar ist.

6 Es ist in jedem Falle verboten, die Waffe auf der Fechtbahn gerade zu biegen. Jeder Verstoß hiergegen wird gemäß den Artikeln t.114, t.116, t.120 bestraft.

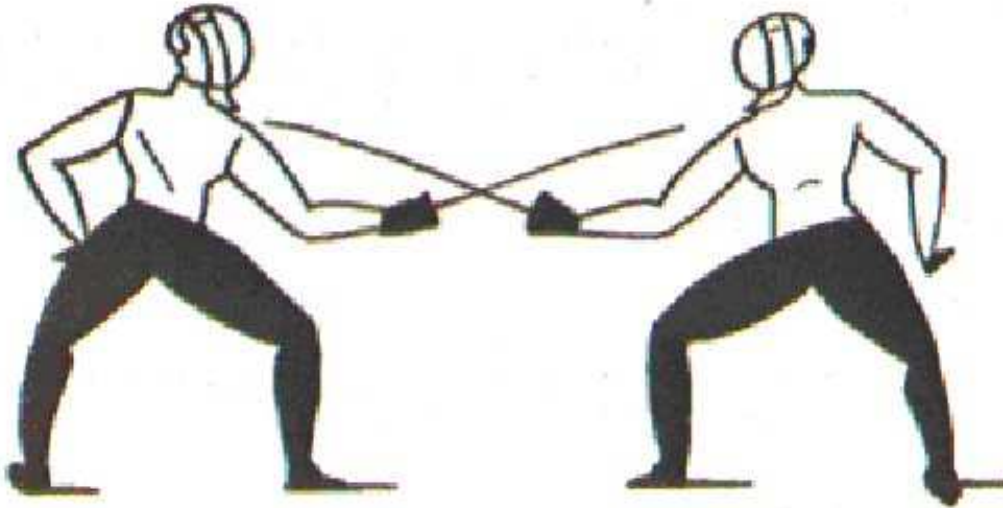
#### Gültige Trefffläche

- 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 (vgl. Schema, außer Handrücken des bewaffneten Armes).

- t. 72** 1 Ein außerhalb der gültigen Trefffläche aufkommender Treffer wird nicht berücksichtigt und unterbricht nicht die folgenden Aktionen und Treffer.

2 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, und ein vom schuldigen Fechter eventuell gesetzter Treffer wird annulliert.



### **Trefferbeurteilung beim Säbel**

#### **Aufkommen und Annullierung des Treffers**

- t. 73** 1 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 bei Straftreffern). Er darf keine Treffer vor „Los“ und nach „Halt“ zählen (t.18.1/3).

2 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, oder
- dass das Signal durch einen Treffer auf der Waffe oder auf einer ungültigen Trefffläche ausgelöst wird.

3 Wenn der Säbel des für getroffen erklärten Fechters nicht dem Artikel m.24 .6/7/8 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.

4 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 Anweisung 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 nicht angezeigt wurden, obwohl sie gesetzt wurden, oder die angezeigt wurden und gar nicht aufkommen konnten. Falls sich solche Fehler wiederholen, muss der Kampfleiter beim anwesenden Mitglied der SEMI-Kommission oder beim diensthabenden Sachverständigen Meldung erstatten, 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) auch wenn kein Treffersignal aufleuchtet, muss der Kampfleiter in Anwendung der allgemeinen Regel t.18.5 den Kampf unterbrechen, sobald dieser unüberschaubar wird und es ihm nicht mehr möglich ist, die Aktionen zu beurteilen.

### **Gültigkeit des Treffers und Treffervorrecht**

#### **Vorbemerkung**

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

#### **Respektierung des Treffervorrechts**

- t. 75** 1 Jeder korrekt durchgeführte Angriff (vgl. t.7) muss pariert oder durch vollständige Körperparade unwirksam gemacht werden, und das Treffervorrecht muss beachtet werden.

2 Der Angriff ist korrekt ausgeführt, wenn bei einem einfachen Angriff der Arm gleichzeitig mit dem beginnenden Ausfall gestreckt wird und der Treffer spätestens aufkommt, wenn das vordere Bein die Kampfbahn berührt.

3 Ein Angriff mit Ausfall ist korrekt ausgeführt, wenn

- a) bei einem einfachen Angriff (vgl. t.8.1 ) der Arm gleichzeitig mit dem Ausfall gestreckt wird und der Treffer spätestens aufkommt, wenn das vordere Bein die Kampfbahn berührt;
- b) bei einem zusammengesetzten Angriff (vgl. t.8.1 ) der Arm beim Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird (vgl. t.77.1) und der Treffer spätestens dann aufkommt, wenn das vordere Bein die Kampfbahn berührt oder unmittelbar danach.

4 Ein Angriff mit Schritt-vorwärts-Ausfall ist dann korrekt ausgeführt, wenn

- a) bei einem einfachen Angriff (vgl. t.8.1 ) der Arm vor dem Ende des Schrittes gestreckt wird und der Treffer spätestens am Ende des Ausfalles aufkommt.
- b) Bei einem zusammengesetzten Angriff (vgl. t.8.1 ) der Arm während des Schrittes beim Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird (vgl. t.77.1 ) und der Treffer spätesten am Ende des Ausfalls aufkommt.

5 Der Kreuzschritt, der Sturzangriff und jede Vorwärtsbewegung, bei der der hintere Fuß den vorderen vollständig überkreuzt, sind verboten. Jeder Verstoß hiergegen führt zu den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind. Ein eventueller Treffer, der von dem Fechter, der diesen Fehler begeht, gesetzt wurde, wird annulliert. Im Gegensatz dazu wird ein Treffer, der von seinem Gegner korrekt gesetzt wurde, gezählt.

- t. 76** Bei der Feststellung, ob ein Angriff korrekt durchgeführt wurde, ist auf folgendes zu achten:
- a) 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 Klängenbeseitigung darstellt.
  - b) Wenn bei einem versuchten Klängenangriff das gegnerische Eisen nicht gefunden wird (Kavation ins Tempo), geht das Stoß- bzw. Hiebrecht auf den Gegner über.
  - c) 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.77.1).

- t. 77** 1 Bei zusammengesetzten Angriffen müssen die Finten korrekt durchgeführt werden, d.h.
- a) Die Stoßfinte mit gestrecktem Arm, wobei die Spitze die gültigen Trefffläche ununterbrochen bedroht.
  - b) Die Hiebfinte mit gestrecktem Arm, wobei Arm und Klinge einen stumpfen Winkel von etwa 135° bilden und die Schneide die gültige Trefffläche bedroht.

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

3 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** Klängenangriff durch Eisen-Schlag

- a) Ein Klängenangriff durch Eisen-Schlag wird korrekt durchgeführt, wenn der Schlag auf die Schwäche der gegnerischen Klinge, d.h. auf die vorderen zwei Klingendrittel geführt wird.
- b) Geht der Schlag auf die gegnerische Klängenstärke, d.h. auf das griffnahe Klingendrittel, so ist der Angriff unwirksam, und dieser Schlag gibt dem Gegner das Recht zur sofortigen Riposte.

- t. 79** 1 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.

2 Die Parade eines Hiebes hat das Ziel, der gegnerischen Klinge den Weg zur anvisierten Blöße zu versperren, d.h.

- a) die Parade ist korrekt durchgeführt, wenn sie vor dem Ende der Offensivaktion die Blöße deckt, auf welcher der gegnerische Angriff landen soll;
- b) 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.

### **Beurteilung der Treffer**

- 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:

3 Der Verteidiger ist getroffen,

- a) wenn er in einen einfachen Angriff hineinstößt oder hineinschlägt;

- b) wenn er statt einer Klingeparade eine Körperparade 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, mitstößt, mitschlägt oder in Linie bleibt, statt den sofortigen Angriff des Gegners zu parieren.

4 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 Klingenseitigung darstellt;
- b) wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (weil der Gegner eine Kavation 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.

5 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).

## **Fünfter Hauptteil - Disziplinarordnung für Fechtveranstaltungen**

### **1. Kapitel**

#### **Anwendungsbereich**

##### **Auf wen ist die Disziplinarordnung anwendbar**

- t. 81** 1 Die Bestimmungen dieses Abschnittes gelten für alle Personen, die bei einer internationalen Fechtveranstaltung teilnehmen, gleichgültig welche Rolle sie dabei spielen (Organisatoren, Amtsträger, Kampfrichter, Hilfspersonal, Mannschaftskapitän, Fechter, Betreuer, Zuschauer usw.) und welcher Nation sie angehören.

2 Dieser Personenkreis wird in den nachstehenden Artikeln kurz als „Fechtteilnehmer“ bezeichnet.

#### **Ordnung und Disziplin**

- t. 82** 1 Die Fechtteilnehmer 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.

2 Sie müssen sich insbesondere hinsichtlich Ordnung, Disziplin und Sportsgeist den nachfolgenden Vorschriften unterwerfen. Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen kann Sanktionen vonseiten der dafür zuständigen Disziplinarorgane nach sich ziehen; von Fall zu Fall mit oder ohne vorherige Verwarnung (vgl. t.113 bis t.120).

3 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 Form 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.96.1/3).

4 Es ist verboten, an 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 den Artikeln 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.

### **Die Fechter**

#### **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).

#### **Weigerung, gegen einen Gegner anzutreten**

- t. 85** 1 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. Eine Verletzung dieser Vorschrift führt zu Strafen wie sie bei Verstößen der 4. Gruppe vorgesehen sind (s. t.114, t.119, t.120).

2 Die FIE wird einen solchen Vorfall überprüfen und eine Strafe gegen den nationalen Verband, dem der disqualifizierte Fechter angehört, gemäß der Vorschriften vgl.1.2.4. der Statuten der FIE verhängen (vgl. t.120).

#### **Rechtzeitiges Antreten**

- t. 86** 1 Die Fechter haben sich nicht nur zu dem für den Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfes oder jedes Gefechtes einer Direktausscheidung festgesetzten Zeitpunkt am dafür festgesetzten Ort und festgesetzten Zeit zur Überprüfung ihrer Ausrüstung (vgl. t.44), sondern 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.

2 Beim Antreten auf der Bahn zum Fechten müssen sich die Fechter gefechtsbereit einfinden, mit den Regeln entsprechender Bekleidung, geschlossener Jacke, Handschuh und Waffe im Waffenarm und eingestecktem und gesichertem Stecker des Körperkabels

im Inneren der Glocke. Ausgenommen lediglich die Maske, die im unbewaffneten Arm zu halten ist.

Vor Gefechtsbeginn müssen die Haare der Fechter(innen) so zusammengefasst und unter der Fechtjacke und/oder Maske befestigt werden, dass

- sie die gültige Trefffläche nicht überdecken können (und so verhindern, dass ein gültiger Treffer angezeigt wird)
- sie den Namen und Nationalität des Fechters nicht verdecken
- sie nicht während des Gefechtes geordnet werden müssen, und so Gefechtsunterbrechungen verursachen.

Bei Verstößen verhängt der Kampfleiter die Strafen, die in der 1 Gruppe der Strafen beschrieben sind (t.114, t.116 und t.120).

3 An- und Ausziehen in der Öffentlichkeit sind keinesfalls erlaubt, außer im Falle eines vom Turnierarzt oder einem Mitglied der medizinischen Kommission festgestellten Unfalles (vgl. t.87.8, t.114, t.116, t.120).

4 Die Fechter 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 antreten (vgl. t.45.1, t.114, t.116, t.120).

5 Vor Beginn der Runde, des Mannschaftskampfes oder den Gefechten in der Direktausscheidung (Einzel oder Mannschaft) :

- i) Falls sich ein Fechter oder eine komplette Mannschaft nicht 10 Minuten vor der angesetzten Zeit des Beginns einer Runde, eines Mannschaftskampfes oder eines Gefechtes der Direktausscheidung (vgl. Art. t.43.2) beim ersten Aufruf des Kampfleiters an der Bahn befindet, wird der Fechter bzw. die Mannschaft ausgeschlossen.
- ii) Eine Mannschaft gilt als vollzählig, wenn drei ihrer Fechter anwesend sind.
- iii) Am Mannschaftskampf dürfen nur die Mitglieder der Mannschaft (die Fechter, der Mannschaftskapitän und ein Trainer, vgl. Art. t.92.4), die beim ersten Aufruf des Kampfleiters 10 Minuten vor Beginn des Mannschaftskampfes anwesend sind, teilnehmen.

6 Einzel- oder Mannschaftswettbewerb:

Wenn ein Fechter **während** des Einzel- oder Mannschaftswettbewerbes auf die Aufforderung des Kampfrichters sich nicht „Fertig zum Fechten“ präsentiert:

- Nichtantreten Fechter oder Mannschaft wird mit gelber Karte bestraft
- nach einem zweiten Aufruf, eine Minute nach dem ersten Aufruf, wird mit roter Karte bestraft
- nach einem dritten Aufruf, eine Minute nach dem zweiten Aufruf, wird vom Wettbewerb ausgeschlossen. Der abwesende Fechter für den Einzel-Wettbewerb, oder die Mannschaft für den gesamten Mannschafts-Wettbewerb.

7 Wenn ein Fechter aufgibt und die Bahn verlässt (vgl. t.18/6) wird er entsprechend den Art. t.114, t.116, t.120 bestraft

### **Kampfweise**

**t. 87** 1 Die Fechter sind verpflichtet, fair und unter strikter Befolgung der vorliegenden Regeln zu kämpfen. Jeder Verstoß gegen diese Regeln führt zu Strafen, wie sie in den nachfolgenden Paragraphen vorgesehen sind (vgl. t.114 bis t.120).

2 Jedes Gefecht muss den Charakter eines formgerechten und fairen Kampfes behalten. Jegliche anormale Verhaltensweise (Sturzangriff, der mit einem heftigen Aufprall auf den Gegner endet, verworrene Fechtweise, Sturz auf den Boden, 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 die Regel verletzenden Fechter gesetzte Treffer annulliert.

3 Vor Beginn des Gefechtes müssen die beiden Fechter ihren Gegner, den Kampfleiter und

das Publikum mit Fechtergruß begrüßen. 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 deshalb während der Entscheidung des Kampfleiters an der Startlinie auf der Bahn stehen bleiben und, sobald die Trefferentscheidung gefallen ist, den Fechtergruß entbieten, indem sie die Glocke ihrer Waffe zum Kinn nehmen und dann mit der unbewaffneten Hand die unbewaffnete Hand ihres Gegners schütteln. Wird durch einen der beiden Fechter am Beginn oder am Ende des Kampfes der Fechtergruß verweigert, belegt ihn/sie der Kampfleiter mit den Strafen, die in der 4. Gruppe beschrieben sind (vgl. t.114, t.119, t.120).

4 Wenn sich beide Fechter auf der Bahn eindeutig passiv verhalten, muss der Kampfleiter unverzüglich „Halt“ rufen.

### **Passivität**

Passivität liegt vor, wenn eines der beiden folgenden Kriterien erfüllt ist:

1. zeitlich: ungefähr 1 Minute reine Kampfzeit ohne Treffer
2. keine Klängenberührung oder übergroßer Gefechtsabstand (mehr als Schritt vorwärts – Ausfall) für mindestens 15 Sekunden.

### **5 Im Einzelwettbewerb**

a) Beim einem Verstoß im Verlauf der beiden ersten Abschnitte eines Gefechtes in der Direktausscheidung setzt der Kampfleiter das Gefecht ohne die einminütige Pause mit dem nächsten Gefechtsabschnitt fort.

b) Bei einem Verstoß im Verlauf des dritten Abschnitts eines Gefechtes in der Direktausscheidung setzt der Kampfleiter das Gefecht mit der letzten Minute fort. Diese wird komplett ausgefochten und der Kampfleiter lost vor deren Beginn den Gewinner für den Fall aus, dass bei Ablauf der Minute Treffergleichstand besteht.

### **6 Mannschaftswettbewerb**

a) Bei Passivität im Verlauf eines Mannschaftskampfes setzt der Kampfleiter den Mannschaftskampf mit dem nächsten Einzelgefecht fort.

b) Bei Passivität im letzten Einzelgefecht setzt der Kampfleiter das Gefecht mit der letzten Minute fort. Diese wird komplett ausgefochten und der Kampfleiter lost vor deren Beginn den Gewinner für den Fall aus, dass bei Ablauf der Minute Treffergleichstand besteht.

7 Der Fechter muss auf oder außerhalb der Bahn bis zum „Halt“ des Kampfleiters seine Maske aufbewahren. Er darf in keinem Fall gegenüber dem Kampfleiter intervenieren, bevor dieser über die vorausgegangene Aktion entschieden hat (Art. t.114, t.116, t.120).

8 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).

9 Am Ende eines Gefechtes ruft der Kampfleiter die beiden Fechter zu sich, um ihnen deutlich das Ergebnis mitzuteilen, das er dann an das Technische Direktorium weiter gibt. Er muss deutlich sagen: „Herr X hat gegen Herrn Y mit einem Trefferstand von... gewonnen.“

### **Einsatz**

- t. 88** Die Fechter sind verpflichtet, ihre persönlichen Chancen in sportlichem Geist bis zum Ende der Wettbewerbe wahrzunehmen, um die bestmögliche Platzierung zu erreichen, ohne irgendeinem Gegner einen Treffer zu schenken oder sich einen schenken zu lassen (vgl. t.114, t.119, t.120).

### **Der Delegationschef**

- t. 89** Bei jedem Wettkampf werden die Fechter gleicher Nationalität von einem Delegationschef



geführt, der Fechter sein kann oder nicht und gegenüber dem Technischen Direktorium und dem Organisationskomitee für die Disziplin, das Verhalten und die sportliche Haltung der Mitglieder seiner Mannschaft verantwortlich ist.

### **Der Mannschaftskapitän**

**t. 90** 1 Bei Mannschaftskämpfen hat nur der Mannschaftskapitän das Recht, sich bei seiner Mannschaft im Innenraum aufzuhalten und beim Vorsitzenden des T.D., den Kampfleitern usw. alle Fragen bezüglich des technischen Ablaufs zu regeln oder Reklamationen vorzubringen.

2 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.

### **Die Kampfleiter und Seitenrichter**

**t. 91** Sie müssen bei ihrer Tätigkeit nicht nur absolute Unparteilichkeit wahren, sondern sich auch der peinlichsten Aufmerksamkeit befleißigen (vgl. t.34.1).

### **Trainer, Betreuer und Techniker**

**t. 92** 1 Trainer, Betreuer und Techniker dürfen sich während der Wettkämpfe nicht bei den Fechtern im Innenraum der Wettkampfstätte aufhalten.

2 Der Kampfleiter kann jedes Mal, wenn er dies für erforderlich hält, einer Person kurzzeitig gestatten, einem Fechter Beistand zu leisten.

3 Jede Nation, von der Fechter effektiv an den gerade laufenden Wettkämpfen teilnehmen, kann zwei Personen benennen, die sich in unmittelbarer Nähe des Innenraumes nahe bei einem Zugang aufhalten dürfen. Der Veranstalter hat dafür zu sorgen, dass die hierfür erforderlichen Plätze zur Verfügung stehen.

4 Bei Mannschaftskämpfen muss eine Zone bereitgestellt werden, die nur den jeweiligen Mannschaftsmitgliedern vorbehalten ist. Lediglich der Mannschaftsführer und ein Trainer sind berechtigt, sich mit den Fechtern der Mannschaft in diesem Mannschaftsbereich aufzuhalten, der auf dem Boden mit einer gelben Linie oder mit einer anderen Vorrichtung deutlich zu kennzeichnen ist. Er muss mindestens 9 qm groß sein und zwischen 2 und 6 Meter an jedem Ende des Bahnbereiches liegen, der 18 x 8 m misst.

5 Während der Mannschaftskämpfe müssen die Mannschaftsmitglieder, die gerade nicht fechten, innerhalb des für ihre Mannschaft reservierten Bereiches bleiben.

6 Während eines Mannschaftskampfes ist es niemandem erlaubt, ohne die Erlaubnis des Kampfleiters den Bahnbereich zu betreten. Im Falle eines Verstoßes hiergegen belegt der Kampfleiter die schuldige Mannschaft mit den Strafen, die in den Artikeln t.114, t.116 und t.120 vorgeschrieben sind. Die dafür erteilte Verwarnung für die Mannschaft ist für alle Gefechte des Mannschaftskampfes gültig, und wenn ein Fechter während des gleichen Mannschaftskampfes einen weiteren Verstoß aus der 1. Gruppe begeht, bestraft ihn der Kampfleiter jedes Mal mit einer roten Karte.

### **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.82.3/4, t.118, t.120).

## 2. Kapitel

### Die Inhaber der Disziplinalgewalt und ihre Kompetenz

Die folgenden Vorschriften beziehen sich nur auf die Disziplin am Ort der Wettkämpfe. Entsprechend der Schwere der festgestellten Verstöße schließt das die Anwendung des Disziplinarreglements der FIE (Kapitel VII der Statuten der FIE) nicht aus, das sie vervollständigt oder gegebenenfalls Vorrang hat.

### 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 bis o.62)
  - der/die Delegierten der Kampfrichterkommission oder der Supervisor (wenn kein Delegierter anwesend ist)
  - die Exekutivkommission des IOC bei Olympischen Spielen (vgl. t.98)
  - das FIE-Büro (vgl. t.99.1/4, t.127.h o.63 )
  - das Exekutivkomitee der FIE (vgl. t.99.5)
  - die Disziplinarkommission der FIE und sein Tribunal
  - der Sportgerichtshof CAS

Siehe auch Disziplinarreglement der FIE (Kapitel VII der Statuten der FIE)

### Grundsätze der Rechtsprechung

- t. 95** 1 Welches Organ der Rechtsprechung auch eine Entscheidung gefällt haben mag, so gibt es dagegen immer eine Berufungsmöglichkeit vor einer höheren Instanz, jedoch niemals mehr als eine.

2 Tatsachenentscheidungen können nicht angefochten werden (vgl. t.122.1/2).

3 Eine Berufung hat nur dann aufschiebende Wirkung, wenn sie sofort verhandelt werden kann.

4 Bei jeder Berufung muss eine Kautions von 80 US-Dollar oder dem Gegenwert in anderer Währung hinterlegt werden Dieser Betrag kann ganz oder teilweise zugunsten der FIE verfallen, wenn die Berufung, weil grundlos beantragt, zurückgewiesen wird. Die Entscheidung hierüber fällt die Berufungsinstanz. Bei Einsprüchen gegen Entscheidungen eines Kampfleiters braucht dagegen keine Kautions hinterlegt zu werden (vgl. t.122).

### Der Kampfleiter

- t. 96** 1 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.35.2.i ).

2 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.122.1/2).

3 Aufgrund seiner Strafbefugnis gegenüber allen Fechtteilnehmern, die an dem von ihm geleiteten Wettbewerb teilnehmen oder ihm beiwohnen, kann er dem T.D. für Zuschauer, Betreuer, Trainern oder andere Begleiter der Fechter auch noch ein Anwesenheitsverbot für den Ort des Wettbewerbes vorschlagen (vgl. t.114, t.118, t.120).

4 Schließlich kann er dem Technischen Direktorium alle anderen Bestrafungen vorschlagen,

die er noch für notwendig hält (Ausschluss vom Gesamtturnier, Sperre oder Disqualifikation, vgl. t.97.3).

5 Der Delegierte der Kampfrichterkommission oder der Supervisor (falls kein Delegierter anwesend ist) sind zuständig bei Berufungen gegen Kampfrichterentscheidungen.

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

**t. 97** 1 Das Technische Direktorium hat Strafbefugnis gegenüber allen Fechtteilnehmern der von ihm geleiteten Fechtveranstaltung bei offiziellen Wettkämpfen der FIE.

2 Gegebenenfalls kann es von sich aus bei allen Streitfällen eingreifen.

3 Es muss auch für die Einhaltung von Ordnung und Disziplin während des Wettkampfes sorgen und kann entsprechend Strafen gemäß dem Reglement aussprechen.

4 Es übermittelt außerdem dem Sitz der FIE auf direktem Wege die im Laufe der Wettbewerbe ausgesprochenen Strafen sowie eventuelle Anträge auf Verweise, befristete oder unbefristete Sperren, Strafverschärfung sowie Revisionsanträge.

5 Das Technische Direktorium vollstreckt alle Strafmaßnahmen, die in letzter Instanz bestätigt wurden oder für die es keinen Aufschub gibt (vgl. t.95).

6 Die Entscheidungen des T.D., die spontan oder von Amts wegen, in erster Instanz getroffen wurden, können nur bei der Disziplinarkommission angefochten werden.

7 Alle Entscheidungen des T.D. sind während des Wettkampfes unverzüglich durchzuführen und können, auch bei einer Berufung dagegen, nicht für den Wettkampf ausgesetzt werden.

#### **Die Exekutivkommission des IOC bei Olympischen Spielen**

**t. 98** Die Exekutivkommission des IOC 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.

#### **FIE-Büro, Disziplinarkommission, Exekutiv Komitee, Sportgerichtshof**

**t. 99** 1 Alle Disziplinarfälle, die der FIE von einem nationalen Verband, einem T.D., oder einer anderen zuständigen Instanz bei einem offiziellen Wettbewerb der FIE übermittelt werden, gehen an das FIE-Büro. Dieses leitet sie an die zuständige Stelle weiter.

2 Die Disziplinarkommission der FIE ist das Rechtsprechungsorgan der FIE, das in deren Zuständigkeitsbereich alle Disziplinarfälle behandelt, die der FIE zugeleitet werden, und ist Berufungsorgan gegen Entscheidungen, die vom T.D. gefällt wurden, und bewertet jede Berufung gegen Entscheidungen des T.D, des Delegierten der Kampfrichterkommission oder des Supervisors, falls kein Delegierter anwesend ist.

3 Der Sportgerichtshof („CAS“) entscheidet über Einsprüche, die gegen ein Urteil der Disziplinar-Kommission eingereicht wurden.

4 In dringenden Fällen kann das Büro der FIE in Übereinstimmung mit dem Disziplinarreglement Verwaltungsmaßnahmen, wie den Entzug der Lizenz des Beschuldigten, vornehmen.

5 Das Exekutivkomitee sorgt für die exakte Ausführung der Entscheidungen der Disziplinarkommission (siehe Disziplinarreglement der FIE, Kapitel VII der Statuten der FIE).

### 3. Kapitel

#### Die Strafen

##### Arten der Strafen

**t.100** 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 Wettkampfes
- Disqualifikation
- Verweis
- Geldstrafe
- zeitlich beschränkte Sperre
- Streichung

**t.101** 1 Alle diese Strafen, mit Ausnahme der Streichung, können von den zuständigen Stellen eines Wettbewerbes - Kampfleiter und Technisches Direktorium - verhängt werden.

2 Die zeitlich begrenzte Sperre kann von diesen Stellen nur im Fall der Verweigerung des Fechtergrußes ausgesprochen werden (vgl. t.87.3, t.120).

Siehe Disziplinarreglement der FIE (Kapitel VII der Statuten der FIE)

##### Gefechtsstrafen

**t.102 Bodenverlust** (vgl. t.28.1):

Ein Fechter, der die Fechtbahn mit einem oder beiden Beinen seitlich verlassen hat, wird mit einem Bodenverlust von einem Meter von der Stelle aus bestraft, an der er die Bahn verlassen hat. Falls dies geschieht während er angreift, muss er zum Ausgangspunkt seines Angriffs zurück und von dort aus einen Meter zurück.

**t.103 Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers:**

Auch wenn ein Treffer auf gültiger Trefffläche effektiv aufgekommen ist, kann seine Anerkennung versagt 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.18.1/3, t.20.2/3, t.21.2/4, t.22, t.26.2/4, t.32.2, t.41.2, t.45.3.2., t.53.3, t.60.2/6, t.66.1, t.67, t.68, t.70.3, t.73.1/2/4, t.80, t.87.2, t.96.2, t.114.2, t.120).

**t.104 Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers**

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 wegen Behinderung des Gegners (z.B. Rempeln beim Sturzangriff, Körper an Körper im Florett und Säbel, Benutzung der unbewaffneten Hand usw.) (vgl. t.96.2, t.114.3.a/b, t.116, t.117, t.118.1, t.120).

**t.105 Ausschluss vom Wettbewerb**

1 Ein Fechter, der während des Gefechts Rohheits- oder Racheakte gegen seinen Gegner begeht oder nicht mit vollem Einsatz ficht oder mit seinem Gegner betrügerische

Abmachungen trifft, kann vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

2 Der ausgeschlossene Fechter darf an diesem Wettbewerb nicht mehr teilnehmen, auch wenn er sich schon für die nächst höhere Runde qualifiziert hat; er verliert das Anrecht auf seine Platzierung im Einzelwettbewerb, und alle hinter ihm gelegenen Fechter rücken in der Reihenfolge um einen Platz vor. Die beiden Dritten werden gegebenenfalls nach ihrem Rang bei der Aufstellung des Tableaus gewertet. Es dürfen jedoch in jedem Fall nur solche Fechter in der Ergebnisliste aufrücken, die bei diesem Wettkampf Punkte erreicht haben.

### **Disziplinarstrafen**

#### **t.106 Ausschluss vom Wettbewerb**

1 Der Ausschluss vom Wettbewerb kann auch für ein Disziplinarvergehen ausgesprochen werden (Nichtantreten auf der Bahn, vorschriftswidrige Ausrüstung, schlechtes Benehmen gegenüber einem Kampfrichter usw.)

2 Die Folgen dieses Ausschlusses sind für den Fechter dieselben, wie sie im weiter oben aufgeführten Artikel t.105 festgelegt sind.

#### **t.107 Ausschluss vom Turnier**

1 „Turnier“ ist die Bezeichnung für die Gesamtheit von Wettbewerben, die am selben Ort, zur selben Zeit und zur selben Gelegenheit stattfinden.

2 Ein Fechter, der vom Turnier ausgeschlossen wurde, darf bei diesem Turnier bei keinem Wettbewerb mehr teilnehmen, auch nicht in einer anderen Waffe.

3 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.90.2).

#### **t.108 Verweisung vom Ort des Wettbewerbs oder Turniers**

Alle nicht fechtenden Teilnehmer oder Begleiter (Trainer, Betreuer, Techniker, 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.93, t.96.3, t.120).

Schadenersatzforderungen wegen dieser Maßnahmen können nicht erhoben werden.

#### **t.109 Disqualifikation**

1 Die Disqualifikation eines Fechters (z. B. weil er alters- und klassenmäßig oder aus anderen Gründen nicht den Teilnahmebedingungen entspricht) braucht, wenn der Betroffene in gutem Glauben angetreten ist, nicht zwangsläufig zu einer Sperre oder Streichung führen; liegt jedoch eine Betrugsabsicht vor, kann eine zusätzliche Strafe beantragt werden.

2 Eine Mannschaft, die mit einem disqualifizierten Fechter antritt, wird ihrerseits disqualifiziert.

3 Die Folgen dieser Disqualifikation sind dieselben wie beim Ausschluss vom Wettbewerb (vgl. t.105).

#### **t.110 Verweis**

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

#### **t.111 Sperre**

1 Ein gesperrter Fechter darf während der Dauer seiner Sperre an keinem offiziellen Wettkampf der FIE teilnehmen.

2 Jede andere gesperrte Person darf ihre Funktionen innerhalb der fixierten zeitlichen und

räumlichen Grenzen der Sperre nicht mehr ausüben.

#### **t.112 Streichung**

Die Streichung hat dieselben Konsequenzen wie die Sperre, aber mit endgültigem Charakter (sie kann nur ausnahmsweise durch einen Gnadenakt, wie im folgenden Art.t.128 beschrieben, gemildert werden).

#### **Bekanntmachung der Strafen**

**t.113** 1 Das Technische Direktorium ist verpflichtet, dem Sitz der FIE unverzüglich die während des Wettbewerbes verhängten Strafen und deren Begründungen mitzuteilen (vgl. t.97.5).

2 Bei Olympischen Spielen geschieht dies über das Organisationskomitee an das I.O.C.

## **4. Kapitel**

### **Strafen und Strafkompetenzen**

#### **Strafarten**

**t.114** 1 Es gibt drei Arten von Strafen, die in den in der Aufstellung im Art.t.120 aufgelisteten Fällen zu verhängen sind. Wenn ein Kampfrichter einen Fechter für mehrere Fehler gleichzeitig bestrafen muss, bestraft er zuerst den leichtesten Fehler.

2 Die Strafen können sich anhäufen und gelten für das Gefecht, ausgenommen solche, die eine schwarze Karte zur Folge haben, was einen Ausschluss vom Wettkampf bedeutet, Suspendierung vom Rest des Turniers und für die nächsten zwei Monate der laufenden Saison bzw. der nächsten Saison (1. Oktober – Weltmeisterschaften für Junioren und 1. Januar – Weltmeisterschaften für Aktive).

Jedoch wird eine Mannschaft, die auf Grund einer schwarzen Karte für eines ihrer Mannschaftsmitglieder verloren hat, nicht in der Folge für weitere Mannschaftskämpfe gesperrt. Sie darf jedoch den so bestrafte Fechter nicht mehr einsetzen.

Bestimmte Fehler, die ein Fechter macht, können die Annullierung seines Treffers nach sich ziehen; während des Wettkampfes können nur solche Treffer annulliert werden, die in Zusammenhang mit einem Fehler gemacht wurden (s. t. 120).

3 Es gibt folgende Strafen:

a) 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.

b) 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).

c) Ausschluss vom Wettbewerb, Suspendierung für den Rest des Turniers und für die nächsten zwei Monate der laufenden oder nächsten Saison. Dies ist vom Kampfleiter mit einer schwarzen Karte zu belegen, die er gegen den Schuldigen verhängt.

d) Ausweisung von der Wettkampfstätte (gegen jeden, der gegen die Ordnung verstößt).

4 Alle Verwarnungen (gelbe Karte), Straftreffer (rote Karte) und Ausschlüsse (schwarze Karte), sowie die Gruppe von Strafen, zu der sie zählen, müssen auf dem Gefechts- oder Rundenzettel vermerkt werden.

### **Zuständigkeit**

**t.115** Die Verstöße und Strafen sind nach Maßgabe der einzelnen Bestimmungen des Reglements 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 allerdings das Eingreifen des Technischen Direktoriums stets möglich ist (vgl. t.97.1/2/3/).

### **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 jedes Mal 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.

### **Verstöße der 2. Gruppe**

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

### **Verstöße der 3. Gruppe**

**t.118** 1 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).

2 Begeht der Fechter im selben Match denselben Fehler oder einen anderen dieser Fehler, bestraft der Kampfrichter ihn mit einer schwarzen Karte: Ausschluss vom Wettkampf, Suspendierung vom Rest des Turniers und für die nächsten zwei Monate der laufenden oder nächsten Saison (1. Oktober – Weltmeisterschaften für Junioren und 1. Januar – Weltmeisterschaften für Aktive).

3 Jede Person, die von außerhalb der Bahn die Ordnung stört, erhält:

- a) beim ersten Verstoß eine Verwarnung, die auf dem Gefechtszettel zu vermerken und vom Technischen Direktorium zu registrieren ist,
- b) beim zweiten Verstoß im Verlauf des gleichen Wettbewerbs **eine schwarze Karte**.

4 Bei besonders schweren Störungen der Ordnung auf oder neben der Bahn kann der Kampfleiter den Schuldigen auch sofort ausschließen oder aus dem Wettkampfbereich verweisen.

### **Verstöße der 4. Gruppe**

**t.119** In der vierten Gruppe wird der erste Verstoß mit einer schwarzen Karte bestraft: Ausschluss vom Wettkampf oder Turnier, **Suspendierung vom Rest des Turniers und für die nächsten zwei Monate der laufenden oder nächsten Saison (1. Oktober – Weltmeisterschaften für Junioren und 1. Januar – Weltmeisterschaften für Aktive)**. Jedoch wird **eine Mannschaft, die auf Grund einer schwarzen Karte für eines ihrer Mannschaftsmitglieder vom Turnier ausgeschlossen wurde, nicht in der Folge für die nächsten Mannschaftswettkämpfe gesperrt. Sie darf jedoch den so bestrafte Fechter nicht mehr einsetzen.**

## t.120 Übersicht Strafen

Vergehen		Artikel	Bestrafung		
0.1.	Fehlen des Namens auf dem Rücken, Fehlen des Anzuges der Nationalmannschaft wenn er erforderlich ist (Weltmeisterschaften, Mannschafts-Weltcup)	t.45.4 a), b) i et iii	Ausschluss vom Wettbewerb		
0.2.	Fehlen des Namens auf dem Rücken nach dem Wechseln einer defekten E-Weste	t.45.5			
0.3.	Nichtantreten beim 1.Aufruf des Kampfleiters 10 min vor dem angegebenen Antreten auf der Bahn vor der Runde, dem Mannschaftskampf oder der Direktausscheidung	t.85.5			
0.4.	Nichtantreten (kampfbereit) bei Aufforderung des Kampfleiters nach der Aufrufen im Abstand einer Minute	t.86.6	1.Aufruf	2.Aufruf	3.Aufruf Streichung
<b>1. Gruppe</b>			1.Vergehen	2.Vergehen	3.Vergehen
1.1.	Verlassen der Bahn ohne Erlaubnis	t. 18.6	G E L B	R O T	R O T
1.2.	Einfaches Körper an Körper (Florett/Säbel) (*)	t. 20.2			
1.3.	Körper an Körper um einen Treffer zu entgehen (*)	t. 20.3, 63.2			
1.4.	Dem Gegner den Rücken zudrehen (*)	t. 21.2			
1.5.	Bedecken/ersetzen der gültigen Trefffläche (*)	t. 22.2, 49.1, 72.2			
1.6.	Berühren/erfassen der elektrischen Ausrüstung (*)	t. 22.3			
1.7.	Seitliches Verlassen der Bahn, um einen Treffer zu vermeiden	t. 28.3			
1.8.	Missbräuchliche Kampfunterbrechung	t. 31.2			
1.9.	Material / Anzug nicht regelgerecht, Nichtbeachtung der Vorschrift der Klingenziegung, Fehlen vorschriftsmäßiger Ersatzwaffe und Ersatzkörperkabel an der Bahn	t.45,1/2/3, t.86.4			
1.10.	Biegen der Waffe auf der Bahn, um sie zurecht zu biegen	t. 46.2, 61.2, 70.6			
1.11.	Stoßen, Biegen, Schlagen, Schleifen der Klinge auf der Bahn (Florett/Degen)	t.46.2, t.61.2			
1.12.	Kontakt der Waffe mit der Metallweste (*)	t.53.3			
1.13.	Im Säbel Schlag mit der Glocke (*), Kreuzschritt und alle Vorwärtsbewegungen mit Kreuzen der Beine/Füße (*)	t.70.3, t.75.5			
1.14.	Widersetzlichkeit gegen Anweisungen des Kampfleiters	t. 82.2, 84			
1.15.	Unvorschriftsmäßige Haare	t.86.2			
1.16.	Brutalität, ungeordnetes Klingenspiel, Abnehmen der Maske vor HALT, Aus-/Umziehen auf der Bahn	t.86.3, t. 87.2/7/8			
1.17.	Abnormale Bewegung (*), Treffer mit Brutalität/Schlag (*), im Fallen oder danach gesetzte Treffer (*)	t. 87.2			
1.18.	Ungerechtfertigte Reklamation	t. 122.2/4			
<b>2. Gruppe</b>			1.Vergehen	2.Vergehen	3.Vergehen
2.1.	Gebrauch der unbewaffneten Hand/Arm (*)	t. 22.1	R O T	R O T	R O T
2.2.	Verlangen einer Kampfunterbrechung ohne wirkliche Verletzung/Krampf	t.33.3			
2.3.	Fehlende Kontrollmarken (*)	t. 45/3a.i			
2.4.	Fehlen des Namens auf dem Rücken, des Anzuges der Nationalmannschaft wenn dies vorgeschrieben ist (Einzel-WC, Kontinental-Meisterschaften)	t. 45.4a, bi			
2.5.	Absichtliche Treffer außerhalb des Gegners	t. 53.3, 66.2			
2.6.	Gefährliche oder brutale Aktion oder Racheaktion mit Glocke/Griff (*)	t. 87.2, t.103, t.105			
<b>3. Gruppe</b>			1.Vergehen	2. Vergehen	
3.1.	Stören der Ordnung an der Bahn durch einen Fechter	t. 82/3, t.83, t.96/2	R	SCHWARZ	
3.2.	Unfähige Kampfweise (*)	t. 87.1	O		
3.3.	Verstoß gegen die Werbevorschriften	vgl. Werbevorsch.	T		
3.4.	Alle Personen, welche die Ordnung an der Bahn stören	t. 82.3/4, t.96.3 t.92/6, t.118.3/4	GELB	SCHWARZ	
<b>4. Gruppe</b>			Bestrafung		
4.1.	Verwendung von elektronischen Kommunikationsmitteln die dem Fechter erlauben, während des Gefechtes Anweisungen zu erhalten	t.43.1, t.44.2, t.45.3 t.45/3avii	SCHWARZ		
4.2.	Nachgemachte Kontrollmarken, absichtliche irreguläre Modifikation des Materials (*)	t.45.3a) iii,iv,v			
4.3.	Vorrichtungen die es ermöglichen, vorsätzlich die Trefferanzeige auszulösen oder zu verhindern	t.45.3 a) v)			



4.4.	Weigerung gegen einen ordnungsgemäß gemeldeten Fechter anzutreten (Einzel/Mann.)	t.85.1	
4.5.	Unsportliches Verhalten	t. 87.2, t.105.1	
4.6.	Verweigerung des Fechtergrußes an den Gegner, Kampfleiter, Publikum vor Gefechtsbeginn oder nach dem letzten Treffer	t. 87.3	
4.7.	Bevorteilung des Gegners, Absprache mit dem Gegner	t.88, t.105.1	
4.8.	Absichtliche Brutalität	t. 105.1	
4.9.	Doping	t. 127	
<b>Erklärungen</b>			
	(*)	Annullierung des Treffers vom schuldhaften Fechters	
	<b>Gelbe Karte</b>	Verwarnung gilt für das Gefecht. Wenn der Fechter einen weiteren Fehler der 1. Gruppe macht folgt die Rote Karte. Bei einem weiteren Verstoß dieser Gruppe erneut Rote Karte.	
	<b>Rote Karte</b>	Straftreffer	
	<b>Schwarze Karte</b>	Ausschluss vom Wettbewerb. Suspendierung vom Rest des Turniers und zwei Monate Sperre folgend in der Saison (1.10.Jun-WM und 1.1. für WM-Aktive) Wenn ein Fechter eine Schwarze Karte der 3. Gruppe erhält, muss er vorher eine Rote Karte aus dieser 3. Gruppe erhalten haben	

## 5. Kapitel

### Verfahrensfragen

#### 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.ss, t.114.ss, t.124 , t.125, t.126).

### Einsprüche und Berufungen

#### t.122 Gegen eine Kampfleiterentscheidung

1 Gegen alle Tatsachenentscheidungen des Kampfleiters sind Einsprüche nicht möglich (vgl. t.95.1/2/4/, t.96.2).

2 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.

3 Dieser Einspruch muss:

- a) bei Einzelwettbewerben durch den Fechter,
- b) 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.

4 Beharrt der Kampfleiter auf seiner Ansicht, kann als Einspruchsinstanz der Delegierte der Kampfrichterkommission oder der Supervisor (wenn kein Delegierter anwesend) 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.

#### t.123 Andere Beschwerden und Berufungen

1 Alle Beschwerden und Berufungen müssen unverzüglich nach dem beanstandeten Vorfall

schriftlich formuliert und dem Technischen Direktorium vorgelegt werden.

2 Einsprüche gegen die Zusammensetzung der Runden bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften werden nur bis 19 Uhr des Vortages angenommen (vgl. o.10).

#### **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.

#### **Beschlussverfahren**

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

#### **Rückfall**

- t.126** 1 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, nicht aber bei Gefechtsstrafen.

2 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 Disziplinarreglement der FIE , Kapitel VII der Statuten der FIE).

## **6. Kapitel**

### **Dopingkontrollen**

#### **Allgemeine Bestimmungen**

- t.127** a) Doping ist von der FIE verboten. Jeder Verstoß gegen dieses Verbot zieht Disziplinarstrafen nach sich.
- b) Doping ist definiert als eine oder mehrere Verletzungen der Antidoping-Bestimmungen, wie sie in den Artikeln 2.1 bis 2.8 der Antidoping Regeln der FIE beschrieben sind.
- c) Die FIE hat sich dem Code Mondial Antidopage der AMA verpflichtet. Die Antidoping Regeln der FIE gründen sich auf die „Modelle zur praktischen Anwendung“ der AMA und übernehmen als Ganzes die „Verbindlichen Vorschriften“ dieses Dokumentes.
- d) Die FIE übernimmt zur Gänze das Dokument „Verbotene Substanzen und Methoden“ der AMA. Die FIE behält sich das Recht vor, sowohl während aller Wettkämpfe, die unter ihrer Aufsicht durchgeführt werden, als auch außerhalb dieser Wettkämpfe, Dopingkontrollen durchzuführen.
- e) Fechter, die bei Wettkämpfen der FIE teilnehmen, verpflichten sich, die Antidoping Regeln der FIE zu respektieren, weder verbotene Substanzen zu benutzen noch verbotene Methoden anzuwenden und sich allen Kontrollen während und außerhalb des Wettkampfes zu unterziehen.
- f) Alle Verfahrensweisen der Dopingkontrollen während und außerhalb der offiziellen Wettkämpfe der FIE sind in den Artikeln der Antidoping Regeln der FIE beschrieben.
- g) Die Strafen und ihre Folgen nach Verletzungen der Antidoping Regeln sind ebenfalls in den Antidoping Regeln der FIE enthalten.

h) Fechter, die gegen die Antidoping Regeln verstoßen haben, werden nach den Bestimmungen behandelt, wie sie in den Antidoping Regeln vorgesehen sind. Die Veröffentlichung der Kontrollen und der Entscheidungen über Sanktionen geschieht über das Büro der FIE, das auch allein das Recht hat, sie allen anderen Verbänden zur Kenntnis zu bringen.

i) Begangene und bestrafte Doping-Verstöße in einem der Mitgliedsländer der FIE gelten auch in allen anderen Mitgliedsverbänden der FIE.

j) Veränderungen der Antidoping Regeln fallen unter die Kompetenz des Exekutiv Komitees.

## **Inhaltsverzeichnis**

### **Erster Hauptteil Allgemeines und gemeinsame Regeln für alle Waffen Seite 1**

#### **1. Kapitel : Anwendungsbereich der Regeln 1**

#### **2. Kapitel : Terminologie 1**

A) Wettkämpfe 1

t.2 Übungsgefecht und Turniergefecht 1

t.3 Mannschaftskampf 1

t.4 Wettbewerb 1

t.5 Meisterschaft 1

B) Erklärung einiger technischer Ausdrücke, die bei Kampfleiterentscheidungen am häufigsten verwendet werden

t.6 Fechttempo 1

t.7 Angriffs- und Verteidigungsaktion 1

t.8 Offensivaktionen 2

t.9 Defensivaktionen 2

t.10 Stellung in Linie 3

#### **3. Kapitel: Fechtboden 3**

#### **4. Kapitel: Material der Fechter (Waffen, Ausrüstung, Bekleidung) 4**

#### **5. Kapitel: Kampfweise 4**

t.16 Handhabung der Waffe 4

t.17 Antreten in Fechtstellung 4

t.18 Beginn, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Kampfes 5

t.19 Nahkampf 6

t.20 Körper an Körper 6

t.21 Ausweichbewegungen und Umgehungen 6

t.22 Gebrauch des unbewaffneten Armes bzw. Hand 6

t.24 Gewonnener oder verlorener Boden 7

t.26 Grenzüberschreitungen/Kampfunterbrechung 7

t.27 Hintere Grenzlinien 7

t.28 Seitliche Grenzlinien 7

t.29 Zufällige Grenzüberschreitung 8

t.30 Kampfdauer 8

t.33 Unfall/Aufgabe eines Fechters 8

#### **6. Kapitel: Kampfleitung und Trefferbeurteilung 9**

t.35 Kampfleiter 9

t.36 Assistenten des Kampfleiters 10

t.37 Einteilung der Kampfleiter/Videobeobachter OS/WM Einzel 10

t.38 Einteilung der Kampfleiter/Videobeobachter OS/WM Mannschaftswettbewerbe 11

- t.39 Einteilung der Kampfleiter Weltcup 11
- t.40 Trefferbeurteilung 11
- t.42 Gültigkeit eines Treffers/Treffervorrecht 11
- t.43 Materialkontrolle durch den Kampfleiter 15
- t.45 Vorschriftswidriges Material 16

### **Zweiter Hauptteil: Florett / Konventionen für den Kampf 18**

- t.46 Treffweise 18
- t.47 Begrenzung der gültigen Trefffläche 18
- t.48 Ungültige Trefffläche 18
- t.49 Ausdehnung der gültigen Trefffläche 16
- t.50 Trefferbeurteilung 18
- t.51 Aufkommen des Treffers 18
- t.53 Annullierung des Treffers 19
- t.55 Gültigkeit des Treffers/ Treffervorrecht 20
- t.56 Respektierung des Treffervorrechts 21
- t.60 Beurteilung des Treffers 21

### **Dritter Hauptteil: Degen / Konventionen des Degenkampfes 22**

- t.61 Treffweise 22
- t.62 Gültige Trefffläche 23
- t.63 Körper an Körper / Sturzangriff 23
- t.64 Trefferbeurteilung 23
- t.65 Grundregel 23
- t.66 Annullierung von Treffern 24

### **Vierter Hauptteil: Säbel / Konventionen des Säbelkampfes 25**

- t.70 Treffweise 25
- t.71 Gültige Trefffläche 25
- t.73 Trefferbeurteilung / Aufkommen des Treffers 26
- t.74 Gültigkeit des Treffers/ Treffervorrecht 27
- t.75 Respektierung des Treffervorrechts 27
- t.80 Beurteilung der Treffer 28

### **Fünfter Hauptteil: Disziplinarordnung für Fechtveranstaltungen 29**

#### **1. Kapitel: Anwendungsbereich 29**

- t.81 Auf wen ist die Disziplinarordnung anwendbar 29
- t.82 Ordnung und Disziplin 29
- t.84 Ehrenverpflichtung 30
- t.85 Weigerung gegen einen Gegner anzutreten 30
- t.86 Rechtzeitiges Antreten 30
- t.87 Kampfweise 31
- t.88 Einsatz 32
- t.89 Delegationschef 32
- t.90 Mannschaftskapitän 33
- t.91 Kampfleiter und Assistenten 33
- t.92 Trainer, Betreuer, Techniker 33
- t.93 Zuschauer 33

#### **2. Kapitel: Inhaber der Disziplinargewalt und ihre Kompetenzen 34**

- t.94 Organe der Rechtsprechung 34
- t.95 Grundsätze der Rechtsprechung 34
- t.96 Kampfleiter 34
- t.97 Technisches Direktorium 35
- t.98 Exekutivkommission des IOC bei Olympischen Spielen 35
- t.99 Exekutivkomitee der FIE, CAS, FIE-Büro 35

### **3. Kapitel: Die Strafen 36**

- t.100 Arten der Strafen 36
- t.102 Gefechtsstrafe Bodenverlust 36
- t.103 Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers 36
- t.104 Zuteilung eines effektiv nicht ausgeteilten Treffers 36
- t.105 Gefechtsstrafe Ausschluss aus dem Wettbewerb 36
- t.106 Disziplinarstrafe Ausschluss aus dem Wettbewerb 37
- t.107 Disziplinarstrafe Ausschluss aus dem Turnier 37
- t.108 Verweisung vom Ort des Wettbewerbes oder Turniers 37
- t.109 Disqualifikation 37
- t.110 Verweis 37
- t.111 Sperre 37
- t.112 Streichung 38
- t.113 Bekanntmachung der Strafen 38

### **4. Kapitel: Die Strafen und ihre Strafkompetenzen 38**

- t.114 Strafarten 38
- t.115 Zuständigkeit 39
- t.116 Strafen der 1. Gruppe 39
- t.117 Strafen der 2. Gruppe 39
- t.118 Strafen der 3. Gruppe 39
- t.119 Strafen der 4. Gruppe 39

### **5. Kapitel: Verfahrensfragen 41**

- t.121 Grundregel 41
- t.122 Einsprüche und Berufungen gegen Kampfleiterentscheidungen 41
- t.123 Andere Beschwerden und Berufungen 42
- t.124 Untersuchung, Recht auf Verteidigung 42
- t.125 Beschlussverfahren 42
- t.126 Rückfall 42

### **6. Kapitel: Dopingkontrollen 42**

- t.127 Allgemeine Bestimmungen 42

## **Alphabetisches Register**

- Absichtliche Kampfunterbrechung: t.31, t.120
- Abnormale Aktionen: t.87, t.120
- Abstand t.17, t.21, t.24, t.28, t.54, t.60, t.80
- Annullierung: t.21, t.41, t.53, t.66ff, t.116, t.114, t.120
- Antidoping t.127
- Antreten t.86, t.120
- Aufmerksamkeit: t.91
- Angriff t.7 ff, t.56, t.75
- Armstreckung: t.7, t.10
- Assistenten t.23, t.36, t.40, t.91
- Aufruf t.17, t.35, t.86, t.120
- Aufhaltstoß: t.8, t.59, t.77, t.80
- Ausrüstung t.15, t.35, t.43 ff, t.87 (vgl. auch Teil Material)
- Ausschluss t.86, t.96, t.100 ff, t.114 ff, t.127
- Auswechslung / Aufgabe: t.33
- Ausweichbewegungen t.21, t.60, t.80
  
- Berufung t.95, t.97, t.122 ff
- Biegen, Stoßen, Schleifen der Spitze auf der Bahn t.43, t.46, t.61, t.70, t.120

Brutalität t.18, t.63, t.87, t.120  
Disziplin t.81ff, t.94 ff, t.100, t.120, t.127  
Disqualifikation t.85, t.96, t.100 ff, t.109, t.120, t.126, t.127

Elektronische Ausstattung: t.43 ff, t.120  
Entwaffnung t.18  
Entkleiden auf der Bahn t.87

Fechttempo t.6, t.8, t.59 ff, t.77 ff, t.80  
Fläche t.7, t.25, t.63, t.75, t.87, t.104  
Finten t.56 ff, t.75ff

Gebrauch der unbewaffneten Hand/Arm t.22ff, t.36, t.120  
Gefechtsdauer t.18, t.30  
Grenzüberschreitungen t.26 ff, t.102, t.120  
Griff t.16 (vgl. Material)  
Gewalt t.87, t.105, t.120

Handwechsel t.16  
Handhabung der Waffe t.16  
Halt t.18, t.26, t.30, t.32, t.46, t.53, t.61, t.66, t.87, t.120

Isolation t.68

Kampfrichter: Aufgaben t.35, t.43, t.96,-einteilung t.37, Gesten t.42, Video: t.42  
Kaution t.95  
Klinge in Linie: t.10, t.56, t.60, t.80  
Klingenbruch t.54, t.68  
Kontrollmarken t.45, t.120  
Kontrolle des Apparates t.35, t.54, t.73  
Konventionen: Degen t.61ff, Säbel: t.70ff, Florett: t.46 ff, t.56  
Körper an Körper t.20, t.63, t.120  
Körperkabel t.44, t.68, t.86  
Kreuzschritt t.45

Mannschaftskapitän t.82, t.90  
Maske abnehmen t.87, t.120  
Materialkontrolle t.35, t.43 ff t.44, t.45, t.120  
Meidbewegungen t.21

Nahkampf t.19  
Neutralität t. 23, t.34, t.37  
Non-combativité t.87

Organe der Rechtsprechung t.94  
Organisationskomitee t.83, t.89, t.98

Rauchverbot in der Halle t.82  
Reklamationen t.35, t.90, t.120, t.122  
Riposte t.7  
Rohheitsakt: t.105, t.120

Seitenwechsel t.36  
Sicherheit t.15  
Sitten t.2, t.82, t.87, t.122  
Spitze t.43, t.45

Sportlicher Geist t.82, t.101, t.120, t.127  
Störung der Ordnung t.82ff, t.116ff, t.120  
Strafen t.96, t.97, t.99, t.102, t.106, t.113ff, t.120

Technisches Direktorium t.23, t.39, t.83, t.97, t.113, t.115, (vgl. auch Teil Organisation)  
Trainer t.81, t.92, t.108  
Treffer t.8, t.56, t.64, t.70, t.76, t.104  
Trefferanzahl t.60, t.80 (vgl. auch Organisation)  
Treffer außerhalb des Gegners t.53, t.66, t.120  
Trefffläche t.10, t.22, t.36, t.47 ff, t.51, t.62, t.73, t.120  
Treffergültigkeit t.42, t.51ff, t.65ff, t.74ff, t.96

Umgehungen t.8, t.56, t.76  
Umziehen auf der Bahn t.86

Ungeordnete/inkorrekte Fechtweise t.16, t.18, t.22, t.54, t.72, t.87, t.120  
Unloyaler Kampf t.22, t.87, t.88, t.120  
Unfall t.33  
Untersuchung t.124

Verantwortung des Fechters t.15, t.87, t.90  
Verletzung t.16, t.33, t.120 (vgl. auch Teil Organisation)  
Vermeiden eines Treffers t.20, t.28, t.63, t.120  
Verteidigung (Recht): t.124  
Verwarnung t.114 ff, t.120  
Verweis t.83, t.96, t.101, t.108, t.114, t.120  
Verletzung t.33  
Verlassen der Bahn t.18, t.82, t.102, t.120  
Vorschriftswidriges Material t.45, t.120

Waffe: Florett: t.46, Degen t.61, Säbel: t.70 (vgl. auch Teil Material)  
Wettbewerbe t.1, t.4

Zeitmessung t.30, t.32, t.35 (vgl. auch Teil Material)  
Zudrehen des Rückens zum Gegner t.21, t.120  
Zuschauer t.81, t.93, t.96, t.108  
Zuständigkeit t.96 ff, t.115, t.122

Zweifelhafter Treffer t.54, t.67 ff, t.73