



Wettkampfregeln

der FIE.

Übersetzt aus den französischen und englischen offiziellen Dokumenten.

Niemand darf die Vorschriften ignorieren.

Wenn nicht anders gekennzeichnet, sind [Änderungen](#) gültig ab 01.01.2020.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Einleitung	6
Technische Regeln.....	7
Allgemeine Regeln für alle Waffen	7
Kapitel 1. Anwendungsbereich der Regeln	7
Erklärung einiger technischer Ausdrücke, die bei Kampfgerichtsentscheidungen im Fechten am häufigsten benutzt werden	7
Einleitung.....	7
Fechttempo	7
Offensiv- und Defensivaktionen	7
Offensivaktionen	8
Defensivaktionen.....	9
Stellung in Linie.....	9
Kapitel 3. Der Fechtboden.....	10
Kapitel 4. Ausrüstung der Fechter (Waffen, Ausrüstung und Bekleidung).....	11
Kapitel 5. Kampfweise	12
Handhabung der Waffe	12
Antreten in Fechtstellung und Aufstellung der Fechter	12
Beginn, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Kampfes	13
Nahkampf	13
Körper an Körper	13
Körper an Körper und Sturzangriffe	14
Ausweichbewegungen und Vorbeigehen am Gegner	14
Gebrauch des unbewaffneten Armes und der unbewaffneten Hand.....	14
Gewonnener oder verlorener Boden	15
Grenzüberschreitungen.....	15
Kampfdauer	16
Unfall oder Krampf - Aufgabe eines Fechters.....	19
Kapitel 6. Kampfleitung und Trefferbeurteilung.....	19
Kampfrichter.....	20
Seitenrichter	20

Videoberater.....	21
Bestimmung der Kampfrichter und der Videoberater	21
– Einzelwettbewerbe.....	21
– Mannschaftskämpfe	22
Weltcupwettbewerbe.....	22
Trefferbeurteilung	23
– Aufkommen des Treffers	23
– Gültigkeit eines Treffers oder Treffervorrecht	24
– Videobeweis	24
– Handzeichen des Kampfrichters	26
Regelgerechtes Material und Kontrolle durch den Kampfrichter	28
Nicht-regelkonformes Material	29
Florett. Die Fechtkonventionen.....	32
Treffweise	32
Gültige Trefffläche	32
Begrenzung der gültigen Trefffläche	32
Treffer außerhalb der gültigen Trefffläche.....	33
Erweiterung der gültigen Trefffläche	33
Trefferbeurteilung	34
Annullierung eines Treffers	34
Gültigkeit des Treffers und das Treffervorrecht.....	34
Vorbemerkung.....	34
Berücksichtigung der Kampfhandlung.....	34
Beurteilung der Treffer	36
Degen. Die Fechtkonventionen	37
Treffweise	37
Gültige Trefffläche	37
Trefferbeurteilung beim Degen.....	37
Annullierung von Treffern	38
Säbel. Die Fechtkonventionen.....	39
Treffweise	39
Gültige Trefffläche	39
Trefferbeurteilung	40
Aufkommen und Annullierung des Treffers	40

Gültigkeit des Treffers und das Treffervorrecht.....	40
Vorbemerkung.....	40
Berücksichtigung der Kampfhandlung.....	41
Beurteilung der Treffer.....	42
Disziplinarordnung für Wettbewerbe.....	43
Kapitel 1. Anwendungsbereich.....	43
Anwendbarer Personenkreis.....	43
Ordnung und Disziplin.....	44
Die Fechter.....	44
Ehrenverpflichtung.....	44
Weigerung, gegen einen Gegner anzutreten.....	45
Rechtzeitiges Antreten.....	45
Kampfweise.....	46
Fehlende Kampfbereitschaft.....	47
Persönlicher Einsatz.....	50
Der Delegationschef.....	50
Der Mannschaftskapitän.....	50
Trainer, Betreuer und Techniker.....	50
Die Zuschauer.....	51
Kapitel 2. Die Inhaber der Disziplinargewalt und ihre Kompetenz.....	51
Vorbemerkung.....	51
Organe der Rechtsprechung.....	51
Grundsätze der Rechtsprechung.....	52
Der Kampfrichter.....	52
Das Technische Direktorium an offiziellen FIE-Wettbewerben (vgl. o.15 bis o.22).....	52
Das Exekutivkomitee des IOC bei Olympischen Spielen.....	53
FIE-Büro, -Disziplinarkommission, -Exekutivkomitee, Internationaler Sportgerichtshof.....	53
Kapitel 3. Die Strafen.....	54
Strafkategorien.....	54
Gefechtsstrafen.....	54
Disziplinarstrafen.....	55
Bekanntmachung der Strafen.....	56
Kapitel 4. Strafen und Zuständigkeit.....	57

Strafarten.....	57
Zuständigkeit	58
Verstöße der 1. Gruppe.....	58
Verstöße der 2. Gruppe.....	58
Verstöße der 3. Gruppe.....	58
Verstöße der 4. Gruppe.....	59
Übersicht der Verstöße und Strafen.....	59
Kapitel 5 Verfahrensfragen	59
Grundsatz	59
Einsprüche und Berufungen	59
Beschlussverfahren.....	60
Rückfall	60
Organisatorische Regeln	61
Materialregeln	61
Änderungshistorie und Schlusswort.....	61

Einleitung

Dieser Teil wird demnächst veröffentlicht.

Technische Regeln

Allgemeine Regeln für alle Waffen

Kapitel 1. Anwendungsbereich der Regeln

t.1

Nicht besetzt.

t.2

Nicht besetzt.

t.3

Nicht besetzt.

t.4

Nicht besetzt.

t.5

Nicht besetzt.

t.6

Nicht besetzt.

Erklärung einiger technischer Ausdrücke, die bei Kampfgerichtsentscheidungen im Fechten am häufigsten benutzt werden

Einleitung

t.7

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass dieses Kapitel keineswegs ein Lehrbuch des Fecht sports ersetzen soll und hier nur eingefügt wurde, um das Verständnis des Reglements zu erleichtern

Fechttempo

t.8

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

Offensiv- und Defensivaktionen

t.9

Definition:

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

- Der **Angriff** ist die vor einer gegnerischen Aktion beginnende Offensivaktion, die ausgeführt wird, indem man vor Beginn des Ausfalls oder des Sturzangriffs den Arm streckt und die gültige Trefffläche des Gegners ununterbrochen bedroht. (vgl. t.83, t.84, t.85 und t.101 ff.)
- Die **Riposte** ist die Offensivaktion des Fechters, der den Angriff pariert hat.
- Die **Konterriposte** 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.

Offensivaktionen

Der Angriff

t.10

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

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

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

Die Riposte

t.11

Die Riposte ist **unmittelbar** oder 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 in der der Parade entgegengesetzten Blöße (wobei in jedem Falle das Eisen vor der gegnerischen Spitze vorbeigeht).

c) **Zusammengesetzte Riposten:**

- **Riposte mit Fintekreisstoß:** Sie trifft in der der Parade entgegengesetzten Blöße aber erst nach vollständiger Umkreisung des gegnerischen Eisens

- **Riposte in zwei Zeiten:** trifft den Gegner in der gleichen Blöße, in der pariert wurde, jedoch erst nachdem die Riposte in der entgegengesetzten Blöße war (Kavationsfinte) und Umgehung des gegnerischen Eisens (*in Deutschland häufig als Doppelfintriposte bezeichnet, Anm. d. Übers.*).

Gegenangriffe

t.12

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.83, t.84, t.85, t.101 f. und t.102 f.).
- c) **Zwischenstoß mit einem Fechttempo Vorsprung** (vgl. t.88, t.105)

Andere Offensivaktionen

t.13

- a) **Fortsetzung** (remise): **einfache unverzögerte Offensivaktion**, die einer ersten Offensivaktion folgt, **ohne dass der Arm zurückgezogen wird**, nach einer Klingen- 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): **Ein neuer Angriff**, der unmittelbar **nach Rückgang in die Fechtstellung** durchgeführt wird.
- d) **Kontrotempo** (contretemps): jede Aktion gegen eine Zwischenaktion des Gegners.

Defensivaktionen

t.14

Paraden sind **einfach** bzw. 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.15

Die **Stellung in Linie** ist eine spezifische Stellung, in der der bewaffnete Arm des Fechters gestreckt ist und die Spitze die gültige gegnerische Trefffläche ununterbrochen bedroht (vgl. 56.3.a/b/c, t.60.4.e; t.60.b.a, t.76, t.80.3.e; t.80.4.a/b).

Kapitel 3. Der Fechtboden

t.16

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.17

1 Der für den Kampf bestimmte Teil des Fechtbodens heißt **Fechtbahn**.

2 Die Wettbewerbe **aller drei Waffen** werden auf den gleichen Bahnen ausgetragen.

t.18

1 Die **Breite** der Fechtbahn beträgt 1,50 bis 2 Meter.

Anwendung ab 01.01.2021:

1 Die Fechtbahn ist 1,50 Meter breit.

2 Die **Länge** der Fechtbahn 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.

3 Die Sicherheitsränder, die auf der Zeichnung Nr. 1 für **Runden, Direktausscheidungen, Final- und Halbfinalgefechte** ~~die Final- und Halbfinalbahnen~~ eingezeichnet sind, **und auch auf Fechtbahnen inkludierte Sicherheitsränder**, sind nicht Bestandteil der Fechtbahn.

t.19

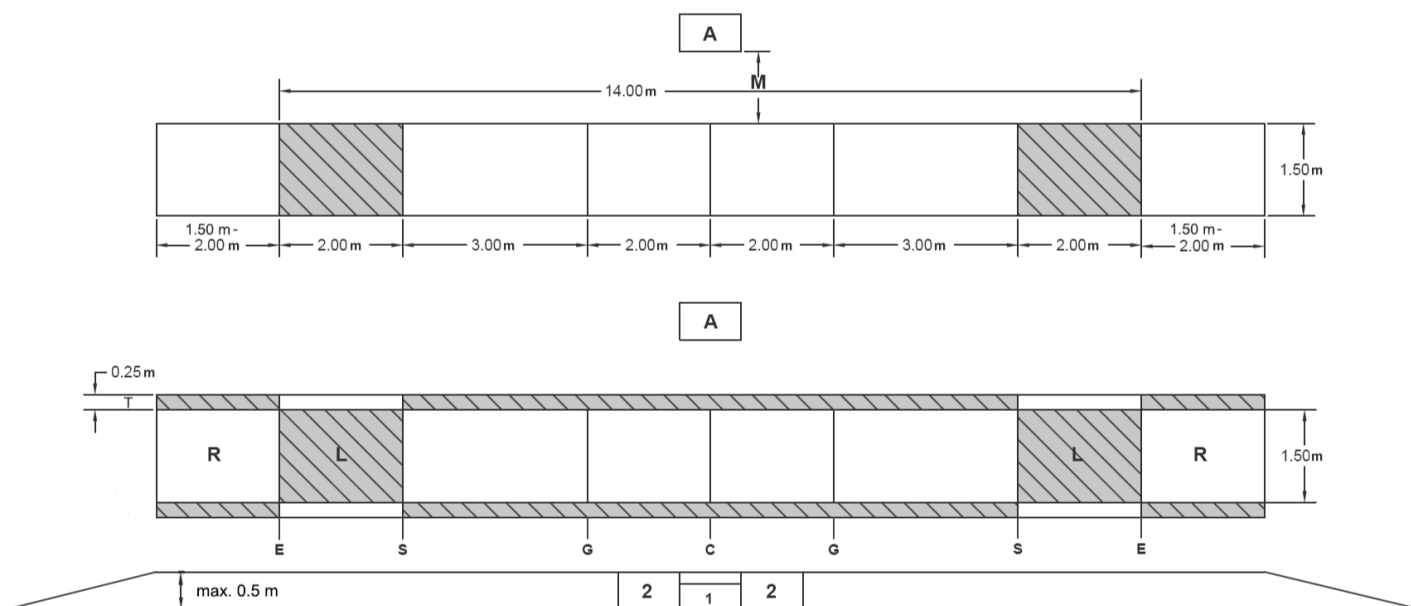
Auf der Fechtbahn sollen gut sichtbar **fünf Querlinien** über die Breite der Bahn folgendermaßen aufgezeichnet sein:

1 **Eine Mittellinie**, die ununterbrochen über die gesamte Breite der Fechtbahn aufzuzeichnen ist.

2 **Zwei Startlinien**, auf jeder Seite zwei Meter von der Mittellinie entfernt, die über die gesamte Breite der Bahn gehen müssen.

3 **Zwei hintere Grenzlinien**, die in einer Entfernung von sieben Metern von der Mittellinie über die gesamte Breite der Bahn aufgezeichnet sein müssen.

4 Außerdem müssen **die letzten zwei 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).



A: Tisch für das Anzeigegerät	M: mindestens 1 m
C: Mittellinie	L: letzte 2 Meter
G Startlinien	E: hintere Grenzlinie
R: Auslaufzone (Bahnverlängerung)	S: Beginn der 2-Meter-Zone
T: Geerdete Sicherheitsränder	
1 Trefferanzeige	2 Zusatzleuchten

Für Florett und Degen muss die geerdete Oberfläche sich über die gesamte Länge und Breite der Bahn inkl. der Auslaufzone und der Sicherheitszone erstrecken.

Die maximale Höhe der erhöhten Fechtbahn beträgt 50 cm.

Abbildung 1: Fechtbahn ohne und mit Sicherheitsrändern, sowie erhöhte Fechtbahn

Kapitel 4. Ausrüstung der Fechter (Waffen, Ausrüstung und Bekleidung)

t.20

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

2 Jeder Fechter, der sich bei einem offiziellen Wettbewerb der FIE (einschließlich der zum Wettkampfbereich gehörenden Trainingsräume) mit einem anderen Fechter 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, der eine Lektion bekommt, muss dabei mindestens Maske und Handschuh tragen.

Der Supervisor des Wettbewerbs oder ein Mitglied des Technischen Direktoriums bestrafen jeden, der diese Vorschriften missachtet, mit einer Gelben Karte und im Wiederholungsfall mit der Schwarzen Karte.

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.

Kapitel 5. Kampfweise

Handhabung der Waffe

t.21

1 Bei allen drei Waffen werden **Verteidigungsaktionen** ausschließlich mit der Waffe durchgeführt.

2 Falls der **Griff** keine Sondervorrichtung oder Schlaufe aufweist oder es sich um keinen 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 **Sondervorrichtung** oder **Schlaufe** oder handelt es sich um einen **Spezialgriff** (orthopädischer Griff), so muss er so gehalten werden, dass in Florett und Degen die Oberseite des Daumens in die gleiche Richtung zeigt wie die Klinge und im Säbel die Oberseite des Daumens senkrecht zur Klinge steht.

4 Die Waffe wird immer **nur mit einer Hand geführt**. Der Fechter darf vor Ende des Gefechtes keinen Handwechsel vornehmen. Es sei denn mit besonderer Erlaubnis des Kampfrichters im Falle einer Hand- oder Armverletzung.

Antreten in Fechtstellung und Aufstellung der Fechter

t.22

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

2 Die Mannschaft mit der größeren Anzahl an Rechtshändern stellt sich rechts vom Kampfrichter auf. Wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Rechts- und Linkshändern haben, stellt sich die zuerst aufgerufene Mannschaft rechts vom Kampfrichter auf.

3 Der Kampfrichter lässt die beiden Kämpfer sich so aufstellen, dass der vordere Fuß unmittelbar hinter der Startlinie steht.

4 Das Antreten in Fechtstellung zu Beginn eines Gefechtes und bei Wiederaufnahme nach Unterbrechungen erfolgt immer **in der Mitte der Bahnbreite**.

5 Bei Wiederaufstellung im Laufe des Gefechtes der Abstand der beiden Fechter so sein, dass sich die **Spitzen ihrer Klingen** bei beiderseits gestrecktem Arm **nicht berühren können**.

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

7 **Wenn kein Treffer zugesprochen wurde**, werden sie an der Stelle wieder aufgestellt, an der sie bei der Gefechtsunterbrechung standen.

8 Zu Beginn jedes **Gefechtsabschnitts** (bei Direktausscheidungsgefechten) und der **Zusatzminute** gehen die Fechter in der Bahnmitte in Fechtstellung.

9 Das **Wiederaufstellen in Fechtstellung mit dem notwendigen Abstand** darf nicht dazu führen, dass ein Fechter, der sich vorher vor der hinteren Grenzlinie befand, hinter diese Linie gerät. Wenn er bereits mit einem Fuß hinter der hinteren Grenzlinie stand, bleibt er an dieser Position.

10 Hat ein Fechter die seitliche Begrenzung einer Fechtbahn mit einem oder beiden Füßen überquert, muss er mit dem korrekten Abstand aufgestellt werden. Hierdurch kann er hinter die hintere Grenzlinie geraten, was dann einen Treffer zur Folge hat (vgl. t.35.1, t.146)

11 Die Fechtstellung wird von den Fechtern auf das Kommando „**Stellung**“ des Kampfrichters eingenommen. Danach fragt der Kampfrichter: „**Sind Sie fertig?**“ Nach bejahender Antwort oder dem Ausbleiben einer verneinenden Antwort gibt der Kampfrichter mit „**Los**“ das Zeichen zum Kampfbeginn.

12 Die Fechter müssen **korrekt in Stellung** gehen und bis zum Kommando „Los“ des Kampfrichters in **völliger Unbeweglichkeit** verharren.

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

Beginn, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Kampfes

t.23

1 Der Kampf **beginnt** mit dem Kommando „Los“. Kein Treffer wird gezählt, der vor dem Kommando „Los“ angesetzt oder angebracht wurde.

2 Der Kampf wird durch das Kommando „Halt“ **unterbrochen**, mit Ausnahme der Fälle, die die normalen und regulären Kampfbedingungen ändern (vgl. t.44.1/2).

3 Vom Kommando „**Halt**“ ab darf der Fechter keine neue Aktion beginnen. Nur der schon angesetzte Stoß oder Hieb wird noch gewertet. Was danach geschieht, wird unter keinen Umständen gewertet (vgl. jedoch t.44.1/2).

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

5 Das Kommando „Halt“ wird auch gegeben, wenn der Kampf der Fechter **gefährlich, verworren** oder **regelwidrig** ist, wenn einer der Fechter **entwaffnet** wird oder ein Fechter die **Fechtbahn verlässt** (vgl. t.33, t.58).

6 Nur in Ausnahmefällen kann der Kampfrichter einem Fechter das **Verlassen der Bahn** erlauben. Wenn dieser es ohne Erlaubnis macht, unterliegt er den Strafen, wie sie in den Artikeln t.158, t.165, t.170 vorgesehen sind.

Nahkampf

t.24

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

Körper an Körper

t.25

1 **Körper an Körper** liegt vor, wenn die beiden Fechter Körperkontakt haben. In diesem Fall muss der Kampfrichter den Kampf unterbrechen (vgl.32, t.26).

2 **In allen drei Waffen** ist es verboten, **Körper an Körper absichtlich zu verursachen**, um einem Treffer zu entgehen oder um seinen Gegner zu rempeln. Im Falle eines solchen Verstoßes bestraft der Kampfrichter den schuldigen Fechter nach den Artikeln t.158, t.165, t.170. Der eventuell vom regelwidrig Fechtenden gesetzte Treffer ist zu annullieren.

3 Ein Fechter, der entweder durch Sturzangriff oder durch schnelle Vorwärtsbewegung auch mehrmals hintereinander Körper an Körper (ohne Brutalität und Gewalt) verursacht, verstößt nicht gegen grundlegende Konventionen des Fechtens und begeht keine Regelwidrigkeit (vgl. t.32).

Körper an Körper und Sturzangriffe

t.26

1 Man darf dabei den unter diese Bestimmung fallenden, systematisch zu Körper an Körper führenden Sturzangriff nicht mit dem Sturzangriff verwechseln, der mit einem Aufprall endet, der den Gegner rempelt. Dieser wird in allen drei Waffen als **absichtliche Brutalität** gewertet und entsprechend bestraft (vgl. t.121.2, t.170).

2 Im Gegensatz dazu ist ein **Sturzangriff**, bei dem der Fechter am Gegner vorbeiläuft und **kein Körper-an-Körper verursacht**, nicht verboten. Der Kampfrichter darf dabei 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.35.3 vorgesehen belegt.

Ausweichbewegungen und Vorbeigehen am Gegner

t.27

1 **Ausweichbewegungen und Ducken** sind zugelassen, auch solche, bei denen die unbewaffnete Hand und/oder das Knie des hinteren Beines den Boden berühren.

2 Es ist verboten, im Laufe des Kampfes dem Gegner **den Rücken zuzudrehen**. Im Falle eines solchen Verstoßes bestraft der Kampfrichter den schuldigen Fechter nach den Artikeln t.158, t.165, t.170. Der eventuell von dem regelwidrigen Fechtenden gesetzte Treffer wird annulliert.

t.28

1 Wenn ein Fechter während des Kampfes **vollständig an seinem Gegner vorbeigeht**, muss der Kampfrichter sofort „Halt“ rufen und die Fechter an der Stelle wieder aufstellen, an der sie sich vor dem Vorbeigehen befanden.

2 Kommt es **während des Vorbeigehens** zu Treffern, so gelten sie, wenn sie während des Vorbeigehens 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.

3 Meldet der Melder 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.29

1 Der Gebrauch des **unbewaffneten Armes** und der **unbewaffneten Hand** ist sowohl während Offensivaktionen als auch während Defensivaktionen verboten (vgl. t.158, t.166¹, t.170). In einem solchen

¹ Im Originalwortlaut wird auf t.165 verwiesen. Dies ist offensichtlich ein Fehler. A.d.Ü.

Fall wird der eventuell gesetzte Treffer des gegen die Regel Verstößenden annulliert und er erhält die Strafe, die für die Verstöße der 2. Gruppe vorgesehen ist (Rote Karte).

2 **Ersetzt** ein Fechter die **gültige Trefffläche durch nicht-gültige Trefffläche** – sei es durch Abdecken oder durch unnormale Bewegung – bestraft ihn der Kampfrichter nach den Artikeln t.158, t.165, t.170. Ein eventuell vom schuldigen Fechter gesetzter Treffer wird annulliert.

3 Während des Gefechts darf ein Fechter in keinem Fall mit seiner unbewaffneten Hand **an irgendeinen Teil der Elektroausrüstung fassen** (vgl. t.158, t.165, t.170). Ein eventuell vom schuldigen Fechter gesetzter Treffer wird annulliert.

t.30

1 Falls ein Kampfrichter 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 **das gesamte Kampfgeschehen** und zeigen durch Heben der Hand, oder auf Nachfrage durch den Kampfrichter, den Gebrauch des unbewaffneten Armes oder der unbewaffneten Hand oder den Schutz oder das Bedecken der gültigen Trefffläche durch eine ungültige an (vgl. t.79, t.98, t.158, t.165, t.170).

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

Gewonnener oder verlorener Boden

t.31

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.22.3/4).

t.32

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.33

1 Wenn ein Fechter mit **einem oder mit beiden Füßen eine der seitlichen Grenzen komplett überschreitet**, muss der Kampfrichter sofort „Halt“ rufen.

2 Wenn ein Fechter mit **beiden Füßen die Bahn verlässt**, muss der Kampfrichter alles annullieren, was nach Überschreitung der Grenzüberschreitung passiert ist, mit Ausnahme eines Treffers, den der Fechter, der die Grenze 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 Fuß verlassen** hat, gezählt, wenn er die Aktion schon vor dem „Halt“ begonnen hat.

4 Wenn **einer der beiden Fechter** die Bahn mit **beiden Füßen** verlässt, kann ausschließlich im Degen, lediglich der Treffer gewertet werden, der von dem Fechter gesetzt wurde, der zumindest mit einem Fuß auf der Bahn geblieben ist. Dies gilt auch bei Doppeltreffern. Im Florett und Säbel muss die Fechtkonvention eingehalten werden.

Hintere Grenzen

t.34

Wenn ein Fechter die **hintere Grenze** vollständig, d.h. mit beiden Füßen, überschreitet, gilt er als getroffen.

Seitliche Grenzen

t.35

1 Wenn ein Fechter, eine der seitlichen Grenzen **mit einem oder beiden Füßen** überschreitet, muss er von der Stelle, an der er die Bahn verlassen hat, um 1 Meter zurück. Falls er eine der Grenzen 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.36).

2 Wenn **durch diese Bestrafung** einer der beiden Fechter mit beiden Füßen hinter die hintere Grenze gerät, gilt er als getroffen.

3 Ein Fechter, der, **um einem Treffer zu entgehen** (insbesondere bei einem Sturzangriff), mit beiden Füßen eine der seitlichen Grenzen überschreitet, wird nach den Artikeln t.158, t.165, t.170 bestraft.

Zufällige Grenzüberschreitung

t.36

Ein Fechter, der eine Grenze **unfreiwillig** (etwa, weil er angerempelt wurde) überschreitet, wird dafür nicht bestraft.

Kampfdauer

t.37

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 Kampfrichter oder einem Zeitnehmer überwacht. Bei den Finalkämpfen der offiziellen 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 Kampfrichter sichtbar ist.

3 Ein Gefechtsabschnitt bzw. ein Gefecht eines Mannschaftskampfs kann, im Einklang mit t.122, nicht wiederaufgenommen werden, wenn der Gefechtsabschnitt oder das Gefecht des Mannschaftskampfs beendet wurde – auch dann nicht, wenn ein formaler Fehler begangen wurde.

t.38

In den Runden ist ein Gefecht beendet, wenn:

1 einer der beiden Fechter 5 Treffer erlangt hat.

- a) In diesem Fall ist das im Gefechtsprotokoll dokumentierte Ergebnis gleich dem Trefferstand des Gefechts ($V - n$, mit n = Anzahl der gesetzten Treffer des unterlegenen Fechters).
- b) Im Degen muss beim Stand von 4 – 4 um den entscheidenden Treffer bis zum Ablauf der Kampfzeit gefochten werden. Doppeltreffer werden nicht gewertet (Die Fechter gehen an gleicher Stelle wieder in Fechtstellung).

2 drei Minuten effektiver Kampfzeit abgelaufen sind.

- a) Wenn bei Zeitablauf der Trefferstand eine Differenz von mindestens einem Treffer ausweist, ist der Fechter, der die größere Anzahl von Treffern gesetzt hat, Sieger. Das im Gefechtsprotokoll dokumentierte Ergebnis ist gleich dem Trefferstand des Gefechts ($VN - n$, mit N = Anzahl der Treffer des siegreichen Fechters und n = Anzahl der Treffer des unterlegenen Fechters).
- b) Im Fall von Treffergleichheit nach Zeitablauf muss um den entscheidenden Treffer gefochten werden. Die maximale Kampfzeit beträgt eine Minute. Vor Wiederaufnahme des Gefechts bestimmt der Kampfrichter durch Losentscheid, welcher der beiden Fechter zum Sieger erklärt wird, falls nach Ablauf der Zusatzminute immer noch Treffergleichstand herrscht.
- c) In diesem Fall wird stets der tatsächlich erreichte Trefferstand dokumentiert: – $VN - n$, falls der entscheidende Treffer während des Gefechts gefallen ist; – $V4 - 4$ oder $V3 - 3$ oder $V2 - 2$ oder $V1 - 1$ oder $V0 - 0$, falls der Sieger durch Losentscheid ermittelt worden ist.

t.39

1 Gefechte in der Direktausscheidung werden auf 15 Treffer gefochten oder enden, wenn drei Gefechtsabschnitte mit jeweils drei Minuten und einer Minute Pause zwischen den Abschnitten abgelaufen sind. Ausnahme: Im Säbel endet der erste Abschnitt nach Ablauf von drei Minuten oder wenn einer der beiden Fechter acht Treffer gesetzt hat.

2 Während dieser Pausen kann eine vor dem Gefecht bestimmte Person ihren Fechter betreuen.

3 Eine in das Trefferanzeigergerät eingebaute Uhr blockiert das Trefferanzeigergerät am Ende jedes Abschnitts.

t.40

1 Ein Gefecht ist beendet, wenn:

- einer der Fechter den Endstand von 15 Treffern erreicht hat oder
- 9 Minuten effektiver Kampfzeit abgelaufen sind.

2 Der Fechter, der die größere Anzahl von Treffern gesetzt hat, wird zum Sieger erklärt.

3 Herrscht nach Ablauf der vorgeschriebenen Zeit Treffergleichstand, wird ein entscheidender Treffer ausgefochten. Die maximale Kampfzeit beträgt eine Minute. Vor Wiederaufnahme des Gefechts bestimmt der Kampfrichter durch Losentscheid, welcher der beiden Fechter zum Sieger erklärt wird, falls nach Ablauf der Zusatzminute immer noch Treffergleichstand herrscht.

4 In diesem Fall wird der tatsächlich im Gefecht erreichte Trefferstand dokumentiert.

Mannschaftswettbewerbe

t.41

1 Jedes Teilgefecht des Mannschaftskampfs erstreckt sich etappenweise über fünf Treffer (5, 10, 15, 20 usw.); Ausnahmsweise kann ein Teilgefecht mit mehr als 5, 10, 15 usw. Treffern enden, wenn ein Fechter einen gültigen letzten Treffer setzt und gleichzeitig einen zusätzlichen Punkt aufgrund eines Straftreffers zugesprochen bekommt: In diesem Fall werden beide Treffer gewertet. Die maximale Gefechtsdauer jedes Gefechts beträgt drei Minuten.

2 Die beiden ersten Gegner fechten so lange, bis einer der beiden innerhalb einer Höchstzeit von drei Minuten 5 Treffer erreicht hat.

Die beiden folgenden Gegner fechten in einer Höchstzeit von drei Minuten, bis einer der beiden einen Trefferstand von zehn erreicht hat. Mit den nachfolgenden Gefechten wird ebenso verfahren, wobei die Trefferstände kumuliert werden.

3 Wenn mit Ablauf der drei Minuten Kampfzeit der vorgesehene Höchsttrefferstand nicht erreicht wurde, übernehmen die beiden nachfolgenden Fechter den Gefechtsstand, bei dem das vorhergehende Gefecht beendet wurde, und fechten in einer maximalen Kampfzeit von 3 Minuten bis zum für ihr Gefecht vorgesehenen Höchsttrefferstand.

4 Es siegt die Mannschaft, die als erste den Höchsttrefferstand von 45 Treffern erreicht hat, oder die Mannschaft, die nach Ablauf der festgelegten Zeit den höheren Trefferstand erreicht hat.

5 Im Fall von Treffergleichstand nach Ablauf der festgelegten Zeit im letzten Gefecht, wird durch die Fechter des letzten Gefechts ein entscheidender Treffer ausgefochten. Die maximale Kampfzeit beträgt eine Minute. Vor Wiederaufnahme des Gefechts bestimmt der Kampfrichter durch Losentscheid, welcher der beiden Fechter zum Sieger erklärt wird, falls nach Ablauf der Zusatzminute immer noch Treffergleichstand herrscht.

Veteranen

t.42

Die Direktausscheidungsgefechte werden auf 10 Treffer in zwei Abschnitten zu je drei Minuten mit jeweils einer Minute Pause zwischen den Abschnitten gefochten. Ausnahme: Im Säbel endet der erste Abschnitt nach drei Minuten oder wenn ein Fechter fünf Treffer gesetzt hat.

t.43

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, bestraft der Kampfrichter ihn nach den Artikeln t.158, t.165, t.170.

t.44

1 Bei Ablauf der regulären Kampfzeit muss die Uhr 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. In diesem Fall wird ein schon angesetzter Treffer nicht mehr gewertet.

3 Der Kampfrichter muss während des Gefechts die Zeitmessung durchführen. Falls die Uhr oder der Zeitnehmer ausfallen, kann der Kampfrichter nach seiner Schätzung die verbleibende Kampfzeit festlegen. Es muss dem Kampfrichter möglich sein, die Uhr manuell zurückzusetzen und, falls notwendig, die Zeit auf ein 1/100-Sekunden-genau auf die zuvor angezeigte Zeit einzustellen.

4. Wenn ein Melder für kabelloses Fechten verwendet wird, darf kein Treffer gewertet werden, der nach Zeitablauf gefallen ist, selbst wenn noch eine Lampe auf diesem Melder aufleuchtet.

Unfall oder Krampf - Aufgabe eines Fechters

t.45

1 Erleidet ein Fechter im Laufe eines Gefechtes ein Sporttrauma bzw. eine Sportverletzung, ~~oder~~ einen Krampf ~~oder~~ einen akuten medizinischen Vorfall, den der Delegierte der medizinischen Kommission oder, in dessen Abwesenheit, der diensthabende Arzt als solche anerkennt, so kann das Gefecht für höchstens fünf Minuten unterbrochen werden. **Ausschließlich der Doktor oder der diensthabende medizinische Dienstleister kann die Dauer der Behandlung bei zugesprochener Verletzungspause bestimmen.** Diese Pause beginnt mit der Stellungnahme des Delegierten der medizinischen Kommission oder, in dessen Abwesenheit, des diensthabenden Arztes. **Diese Pause ist und ist** ausschließlich der erforderlichen Behandlung der Verletzung oder des Krampfes vorbehalten, wegen welcher der Kampf unterbrochen werden musste. Stellt der Delegierte der medizinischen Kommission oder, in dessen Abwesenheit, der diensthabende Arzt vor oder bei Ablauf der fünf Minuten Unterbrechung fest, dass der Fechter **nicht in der Lage ist, das Gefecht wieder aufzunehmen**, entscheidet er über das Ausscheiden dieses Fechters bei Einzelwettbewerben und/oder seinen Ersatz, falls dies möglich ist, bei Mannschaftswettbewerben (vgl.o.99.6.a/b).

Alle Unterbrechungen für Sporttraumata, ~~Verletzungen oder~~ Krämpfe und akute medizinische Vorfälle müssen im Gefechtsprotokoll, der Runde bzw. des Mannschaftskampfs dokumentiert werden.

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

3 Verlangt ein Fechter eine **Unterbrechung**, die vom Delegierten der medizinischen Kommission oder, in dessen Abwesenheit, vom diensthabenden Arzt als ungerechtfertigt hält, so wird er vom Kampfrichter nach den Artikeln t.158, t.165, t.170 bestraft.

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

5 Das Technische Direktorium kann die Reihenfolge der Gefechte in einer Runde ändern, um den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbes sicherzustellen (vgl. o.71.1).

Kapitel 6. Kampfleitung und Trefferbeurteilung

t.46

1 Mit Annehmen der Nominierung als Kampfrichter oder als Seitenrichter übernimmt er die **Ehrenpflicht**, selbst das Reglement zu achten und für die Einhaltung des Reglements zu sorgen sowie seine Amtspflichten mit absoluter Unparteilichkeit und unermüdlicher Aufmerksamkeit wahrzunehmen.

2 Ein Kampfrichter darf bei dem gleichen Turnier **keinerlei zusätzliche Funktionen** (wie z.B. Mitglied des Technischen Direktoriums, Mannschaftsführer, offizieller Delegierter seines nationalen Verbandes, Trainer) ausüben.

Kampfrichter

t.47

1 Jedes Gefecht an offiziellen FIE-Wettbewerben wird von einem Kampfrichter geleitet, der in der aktuellen Saison im Besitz einer gültigen internationalen Kampfrichterlizenz sein muss.

2 Der Kampfrichter hat vielfältige Aufgaben:

- a) Er stellt die Anwesenheit der Fechter fest. (vgl. t.114, t.118, t.119)
- b) Er leitet das Gefecht.
- c) Vor jedem Gefecht muss er die Waffen, die Kleidung und die Ausrüstung der Fechter gemäß den nachfolgenden Vorschriften kontrollieren
- d) Er überwacht das ordnungsgemäße Funktionieren des Trefferanzeigegerätes. Aus eigener Initiative oder auf Verlangen eines Mannschaftskapitäns oder eines Fechters lässt er im Falle einer auftretenden Störung die zur Feststellung und Lokalisierung erforderlichen Proben vornehmen. Er hindert die Fechter daran, die Untersuchungen durch vorzeitiges Ausstecken oder Auswechseln ihrer Ausrüstung zu beeinträchtigen.
- e) Er weist die Seitenrichter, Zeitnehmer, Schreiber usw. an.
- 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.164)
- h) Er entscheidet über die Treffer (vgl. t.54 ff.);
- i) Er sorgt für Ordnung (vgl. t.137);
- j) Immer, wenn es der Kampfrichter für angemessen hält, kann er die Fachleute für das elektrische Trefferanzeigegerät befragen (vgl. o.28).
- k) Außerdem muss der Kampfrichter 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.

Seitenrichter

t.48

1 Der Kampfrichter trifft seine Entscheidungen mithilfe eines automatischen Trefferanzeigegerätes; er kann von zwei Seitenrichtern unterstützt werden, die den Gebrauch des unbewaffneten Armes oder der unbewaffneten Hand, das Ersetzen der gültigen Trefferfläche überwachen, im Degen von Treffern, die auf dem Boden ausgelöst wurden, sowie das seitliche oder hintere Verlassen der Bahn oder jeden anderen Verstoß, der im Reglement beschrieben ist (vgl. t.170).

2 Dies ist obligatorisch für alle Finalkämpfe in Einzelwettbewerben (vier Fechter) und das Finale in Mannschaftswettbewerben (2 Mannschaften).

3 Die Seitenrichter werden auf beiden Seiten des Kampfrichters und beiderseits der Bahn aufgestellt und verfolgen **das Gefecht in seiner Gesamtheit**.

4 Die Seitenrichter müssen jeweils nach der Hälfte des Gefechtes oder in Direktausscheidungsgefechten nach jedem Abschnitt und nach jedem Gefecht in Mannschaftskämpfen die **Seiten wechseln**, damit sie nicht immer den gleichen Fechter zu beobachten haben.

Videoberater

t.49

Bei Einsatz des Videobeweises, haben die Berater die Aufgabe das Gefecht direkt zu verfolgen, dann, falls notwendig, anschließend auf dem Bildschirm, und mit dem Kampfrichter so zusammen zu arbeiten, wie es in den Artikeln t.60, o.105 vorgesehen ist.

Der Videoberater muss:

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

Bestimmung der Kampfrichter und der Videoberater

– Einzelwettbewerbe

t.50

1 Für die Runden und das Direktausscheidungstableau bestimmen die Delegierten der Kampfrichterkommission die Kampfrichter durch das Los

2 In den Runden muss der Kampfrichter von anderer Nationalität als derer der Fechter der Runde sein.

3 Für Direktausscheidungstableaus jeder Waffe erstellen die Delegierten der Kampfrichterkommission eine Liste der besten anwesenden Kampfrichter unter Berücksichtigung ihrer Bewertungen während der Saison.

Für jedes Viertel des Tableaus werden 4 Kampfrichter aus mindestens 4 bis 5 Kampfrichtern für jedes Viertel des Tableaus durch das Los ermittelt, um die Gefechte in der Reihenfolge des Tableaus zu jurieren. **Wenn möglich**, müssen sie von anderer Nationalität als alle Fechter dieses Viertels sein. Danach werden die Videoberater aus einer Liste von mindestens 4 bis 5 Kampfrichtern gelost.

Nach jedem Durchgang des Tableaus entscheidet erneut das **computergenerierte Los**. **Das Ergebnis der Losziehung kann durch den Delegierten der Kampfrichterkommission geändert werden, wenn ein Problem mit dem Computerprogramm vorliegt, wenn das Computerprogramm falsch bedient wurde und wenn ein Konflikt der Kategorie A oder B (FIE-Statuten, Kapitel XII – Ethikcode) vorliegt. In dem Fall, in dem das Ergebnis der Losziehung geändert wird, muss dies mit Zustimmung des Technischen Direktoriums geschehen und muss durch den Delegierten der Kampfrichterkommission und den Vorsitzenden des Technischen Direktoriums unterzeichnet werden.**

Die Kampfrichter werden bei jedem Kampfrichtertreffen vor Beginn eines Wettbewerbs darum gebeten, mögliche Interessenkonflikte dem Delegierten der Kampfrichterkommission bzw. dem Vorsitzenden des Technischen Direktoriums (für Wettbewerbe der Junioren) zu nennen. Diese Informationen müssen der FIE durch den Delegierten der Kampfrichterkommission bzw. durch den Vorsitzenden des Technischen Direktoriums (für Wettbewerbe der Junioren) mitgeteilt werden.

4 Am Ende eines jeden Durchgangs können die Delegierten der Kampfrichterkommission einen oder mehrere Kampfrichter, deren Leistungen nicht zufriedenstellend waren, aus der Liste nehmen. Eine solche Entscheidung muss von der Mehrheit der anwesenden Mitglieder der Kampfrichterkommission getroffen werden.

Allerdings wird ein Kampfrichter während eines Gefechts grundsätzlich nicht getauscht, in Ausnahmefällen ist dies jedoch zulässig. In einem solchen Fall muss die Entscheidung von der Mehrheit der Delegierten der Kampfrichterkommission getragen und begründet werden (diese Regel gilt analog für Mannschaftswettbewerbe).

5 Für das Finale der letzten Vier lösen die Delegierten der Kampfrichterkommission am Ende der Direktausscheidung 4 Kampfrichter aus einer Liste von mindestens 4 bis 5 Kampfrichtern aus, die von anderer Nationalität als die Fechter sein müssen.

15 Minuten vor dem Finale ermitteln die Delegierten der Kampfrichterkommission durch das Los die Kampfrichter der beiden Halbfinale in folgender Reihenfolge: 1. Halbfinale, 2. Halbfinale.

Sobald die beiden Halbfinale beendet sind, erstellen die Delegierten der Kampfrichterkommission eine Liste von 4 bis 5 Kampfrichtern und bestimmen daraus durch Losen den Kampfrichter und den Videoberater für das Finale, und (bei den OS) den Kampfrichter und den Videoberater für das Gefecht um den 3. Platz.

6 Das Losen erfolgt während des gesamten Wettkampfes, einschließlich des Finales, mit Hilfe des Computers. Das Computerprogramm muss alle Losvorgänge speichern, damit nachvollziehbar ist, welche Kampfrichter bei jedem Losvorgang zur Verfügung standen. Außerdem muss das Programm anzeigen können, ob der Losvorgang eines Durchgangs wiederholt wurde.

7 Gemäß den Artikeln t.50.2 und t.50.3 muss die Auswahl der Video-Berater mit Hilfe eines Computerprogramms durch Losen erfolgen. Name und Nationalität des Videoberaters müssen, ebenso wie die des Kampfrichters, auf dem Runden- oder Gefechtszettel vermerkt sein.

– Mannschaftskämpfe

t.51

Die gleichen Vorschriften wie in den Artikeln t50. 3-7 gelten auch für Mannschaftskämpfe, mit 2 Kampfrichtern pro Mannschaftskampf.

Weltcupwettbewerbe

t.52

Die vorausgehenden Bestimmungen der Artikel t.50 und t.51 sind vom Technischen Direktorium anzuwenden, bei den Finalgefechten mit Hilfe des offiziellen Delegierten der Kampfrichterkommission der FIE.

Trefferbeurteilung

- Aufkommen des Treffers

t.53

Die Wettbewerbe werden mit Hilfe eines Melders durchgeführt.

t.54

1 Das Aufkommen eines Treffers wird durch die Anzeige des Melders festgestellt, gegebenenfalls unter Befragung der Seitenrichter (vgl. t.48).

2 Einzig die Anzeige der Lampen des Melders oder seiner Zusatzleuchten ist für die Beurteilung der Treffer maßgebend. In keinem Fall darf der Kampfrichter einen Fechter als getroffen erklären, wenn der Melder einen Treffer nicht ordnungsgemäß angezeigt hat (außer in den vom Reglement vorgesehenen Fällen vgl. t.79 und bei Straftreffern).

3 Jedoch muss der Kampfrichter in den bei jeder Waffe aufgezählten Fällen einen vom Melder angezeigten Treffer annullieren (vgl. t.80 ff., t.94 ff., t.99).

Trefferannullierung

t.55

1 Der Kampfrichter berücksichtigt keine angezeigten Treffer,

- die vor „Los“ oder nach „Halt“ angesetzt wurden (vgl. t.23.1/3) oder
- die auf irgendwelchen Gegenständen getroffen haben, die außerhalb des Gegners oder seines Materials liegen (vgl. t.41).

~~2 Im Florett unterbrechen Treffer außerhalb des Gegners oder seiner Ausrüstung nicht die Kampfhandlung und führen nicht zur Annullierung darauffolgender Treffer.~~

2 ~~3~~ Ein Fechter, der absichtlich eine Trefferanzeige auslöst, indem er mit seiner Spitze auf den Boden oder eine andere Stelle außerhalb seines Gegners stößt, wird nach den Artikeln t.158, t.166², t.170 bestraft.

t.56

Der Kampfrichter muss weiterhin folgende Regeln einhalten:

1 Nur der letzte Treffer vor der Feststellung eines Defektes darf annulliert werden und dies nur, soweit es den als getroffen gemeldeten Fechter betrifft, der durch diesen Defekt benachteiligt wurde.

2 Der Defekt muss durch Prüfungen festgestellt werden, die unverzüglich nach der Unterbrechung des Kampfes, unter Aufsicht des Kampfrichters und ohne irgendetwas am benutzten Material zu verändern durchzuführen sind.

² Im Originalwortlaut wird auf t.165 verwiesen. Dies ist offensichtlich ein Fehler. A.d.Ü.

3 Ein Fechter, der ohne ausdrückliche Aufforderung durch den Kampfrichter vor dessen Entscheidung an seinem Elektromaterial irgendwelche Änderungen oder Auswechslungen vornimmt, verliert jedes Anrecht auf Trefferannullierung (vgl. t.47.2.d).

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

5 Durch die Prüfungen wird lediglich die faktische Möglichkeit eines Fehlers in der Trefferbeurteilung in Folge eines Defekts untersucht. Die Stelle des in der Elektroinstallation (einschließlich des persönlichen Materials der Fechter) gefundenen Defektes spielt für die etwaige Annullierung des Treffers keine Rolle.

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

7 Die Tatsache, dass die Klinge des als getroffen angezeigten Fechters gebrochen ist, führt zur Annullierung des von seinem Gegner gesetzten Treffers, außer wenn der Bruch der Klinge eindeutig nach der Anzeige des Treffers passiert ist.

8 Der Kampfrichter muss insbesondere 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 Kampfrichter ein anwesendes Mitglied der SEMI-Kommission oder einen diensthabenden technischen Experten bitten zu prüfen, ob das Elektromaterial regelkonform ist.

9 Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass weder in der Ausrüstung der Fechter noch in der Gesamtheit der Elektroanlage etwas verändert wird, bevor der technische Experte die Überprüfung vornimmt.

t.57

Führen zufällige äußere Umstände dazu, dass keine Überprüfung stattfinden kann, ist der fragliche Treffer als zweifelhaft einzustufen und wird annulliert.

t.58

Der Kampfrichter muss, auch wenn kein Treffersignal aufleuchtet, in Anwendung der allgemeinen Regeln (vgl. t.23.5) den Kampf unterbrechen, sobald dieser für ihn unüberschaubar wird und es ihm nicht mehr möglich ist, den Kampfhandlung zu beurteilen.

- Gültigkeit eines Treffers oder Treffervorrecht

t.59

1 Nach Unterbrechung des Kampfes analysiert der Kampfrichter kurz, aus welchen Aktionen sich die dem „Halt“ vorausgegangene letzte Kampfhandlung zusammensetzte.

2 Nach Feststellen des Aufkommens des Treffers entscheidet der Kampfrichter in Anwendung der Regeln, welcher der Fechter getroffen ist, ob beide getroffen sind (im Degen) oder ob kein Treffer gezählt wird (vgl. t.82 ff., t.92, t.100).

- Videobeweis

t.60

Sowohl in Einzel- als auch in Mannschaftswettbewerben hat nur der Fechter auf der Bahn das Recht den Videobeweis zu verlangen.

t.61

1 Im Einzelwettbewerb hat der Fechter

- in den Runden einmal pro Gefecht den Anspruch auf Videobeweis
- in den Gefechten der Direktausscheidung zweimal den Anspruch auf Videobeweis.

Falls der Kampfrichter dem Fechter, der den Videobeweis verlangt hat, Recht gibt, bleibt dessen Anspruch auf Videobeweis bestehen.

2 In Mannschaftswettbewerb haben die Fechter einmal pro Gefecht Anspruch auf Videobeweis, der bestehen bleibt, falls der Kampfrichter ihnen Recht gibt.

3 Wenn ein Video-Beweis verlangt wird begibt sich der Kampfrichter zum Videoberater, dann betrachten beide das Video und nach der Analyse der Aktion trifft der Kampfrichter die endgültige Entscheidung.

4 In den Finalgefechten der Olympischen Spiele, den Aktiven-, Junioren und Kadettenweltmeisterschaften müssen die Wiederholungen der im Videobeweis untersuchten Aktion auf einem Bildschirm dargestellt werden, sodass sie für die Zuschauer sichtbar sind.

t.62

1 Die Anzahl der Wiederholungen beim Betrachten der Aktion ist beschränkt auf vier. Der Kampfrichter kann die Aktion in Echtzeit und/oder in jeder von ihm gewünschten Zeitlupengeschwindigkeit überprüfen.

2 Der Kampfrichter kann in allen Waffen und jederzeit seinen Bildschirm zu Rate ziehen, bevor er eine Entscheidung trifft.

3 Haben die Fechter am Ende des Gefechts Treffergleichstand muss der Kampfrichter für den entscheidenden Treffer in jedem Fall den Videobeweis in Anspruch nehmen, bevor er seine Entscheidung trifft, ~~ausgenommen im Fall des Artikels t.62.2.~~

4 Der Videoberater hat jederzeit die Möglichkeit den Kampfrichter zu bitten, den Videobeweis in Anspruch zu nehmen.

5 Nachdem der Kampfrichter gemeinsam mit dem Videoberater die Aktion analysiert hat, sei es

- auf Initiative des Kampfrichters
- auf Verlangen eines Fechters
- bei Treffergleichstand vor dem entscheidenden Treffer
- auf Verlangen des Videoberaters

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

6 Nach jeder – auf eigene Initiative, auf Verlangen eines Fechters oder auf Verlangen des Videoberaters – durchgeführten Videoanalyse müssen die Meinung des Kampfrichters und des Videoberaters auf dem Gefechtsprotokoll notiert werden.

- Handzeichen des Kampfrichters

t.63

Der Kampfrichter hat folgende Handzeichen anzuwenden:

Stellung



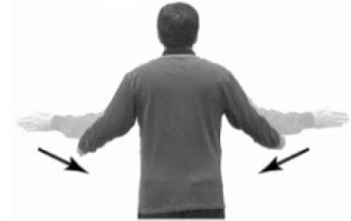
damit die Fechter in Fechtstellung gehen

Fertig



um festzustellen, ob die Fechter bereit sind

Los



um das Gefecht (wieder) aufzunehmen

Halt



um das Gefecht zu unterbrechen, bevor ein Treffer gesetzt wurde; aufgrund des Fechters auf der rechten Seite

Linie



Linie des Fechters auf der rechten Seite gegen den Fechter auf der linken Seite

Angriff / Arrêt / Rimesse / Gegenangriff



Angriff oder Gegenangriff des Fechters auf der rechten Seite

Treffer



Ein Treffer gegen den Fechter auf der linken Seite

Punkt



Punkt für den Fechter auf der rechten Seite

Ungültig



Ein ungültiger Treffer gegen den Fechter auf der linken Seite

Parade / Contre-Temps



Eine Parade durch den Fechter auf der rechten Seite

Treffer



Beide Fechter sind getroffen

Punkte



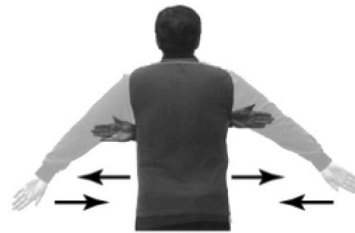
Beide Fechter erhalten einen Punkt

Simultanées



Simultane Angriffe beider Fechter

Kein Treffer / Nichts



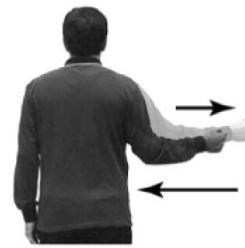
Kein Treffer und keine Bestrafungen

Nein



Die Offensivaktion des Fechters auf der rechten Seite hat nicht getroffen

Unkorrekt



Unkorrekter Angriff oder Riposte des Fechters auf der rechten Seite

**Gelbe Karte
Rote Karte
Schwarze Karte**



Durch Nachahmung demonstriert der Kampfrichter das Vergehen des Fechters auf der rechten Seite und spricht eine Karte entsprechend dem Vergehen aus.

Anmerkungen:

1 Der Kampfrichter analysiert und verkündet seine Entscheidungen mit o. g. Handzeichen und Worten.

2 Entsprechend der Kampfhandlung benutzt der Kampfrichter noch folgende Ausdrücke ohne Handzeichen: „Riposte“, „Konterriposte“,

Das Handzeichen „Angriff“ wird auch für die Aktionen „Rimesse“, „Wiederaufnahme“, „Verlängerung“ verwendet.

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

4 Jedes Handzeichen muss 1 – 2 Sekunden angezeigt werden und dabei deutlich und korrekt ausgeführt sein. Hier sind sie für den Fechter rechts vom Kampfrichter dargestellt.

Regelgerechtes Material und Kontrolle durch den Kampfrichter

t.64

Vor Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfes oder jedes Direktausscheidungsgefechtes muss der Kampfrichter die Fechter versammeln, um folgendes zu überprüfen (vgl. t.47.2.c):

1 In allen Waffen muss geprüft werden, ob das Material die vorgeschriebenen FIE-Siegel trägt (Kleidung, Maske).

2 Im Florett muss die Elektroweste in Fechtstellung den Bestimmungen des Artikels m.34 entsprechen.

3 Im Degen muss jeder Fechter einen regelkonformen Fechtanzug tragen. Weiterhin darf das Material der Kleidung keine zu stark gleitende Oberfläche besitzen.

4 Im Säbel muss die Elektroweste in Fechtstellung den Bestimmungen des Artikels m.34 entsprechen.

5 In allen drei Waffen, dass jeder unter seiner Jacke eine regelkonforme Unterziehweste trägt, die mindestens 800 Newton standhält.

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

t.65

1 Für die Runden muss diese Überprüfung beim Aufruf³ der Fechter stattfinden.

2 Für die Gefechte der Direktausscheidung und der Finals muss die Überprüfung im Vorbereitungsraum stattfinden.

t.66

1 Bei den Gefechten der Direktausscheidung, bei den Finalkämpfen der Weltmeisterschaften und der Olympischen Spiele und bei den Finals der Weltcup- und Grand Prix-Turniere müssen sich die beiden Fechter 30 Minuten vor ihrem Gefecht in einer Kontrollzone in der Nähe der Fechtbahn einfinden. Die Prüfung ihrer Ausrüstung wird unter Verantwortung der SEMI (oder bei Weltcups von einem beauftragten Fachmann)

³ Hier ist der Aufruf vor Beginn der Runde gemeint, A.d.Ü.

vorgenommen. Wenn ein Fehler festgestellt wird, wird das defekte Material sofort ausgewechselt, ohne dass Strafen ausgesprochen werden. Der SEMI-Delegierte übergibt dem Kampfrichter die Körperkabel, die Waffen und die kontrollierten Masken unmittelbar vor dem Gefecht. 10 Minuten vor Gefechtsbeginn melden sich die Fechter beim Kampfrichter ihres Gefechts. Er übergibt den Fechtern in der Eingangszone die Körperkabel und überzeugt sich, dass die Fechter eine regelkonforme Unterziehweste tragen.

2 Bis zum Betreten der Bahn müssen der Kampfrichter und die Fechter zusammen in der Kontrollzone bleiben. Eine Minute vor Betreten des Bahnbereiches übergibt der Kampfrichter jedem Fechter eine der Waffen, um sie mit dem Körperkabel zu verbinden. Auf der Bahn erfolgt vor Beginn des Gefechts keine weitere Kontrolle.

t.67

1 Zusätzlich zu den oben beschriebenen Kontrollen kann der Kampfrichter jederzeit im Laufe des Gefechts von sich aus oder auf Verlangen eines Fechters oder eines Mannschaftskapitäns selbst Kontrollen vornehmen, bereits durchgeführte Kontrollen überprüfen und neue Kontrollen durchführen oder durchführen lassen (vgl. t.47).

t.68

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

2 Er überprüft die Waffe unter Verwendung eines Prüfgewichts, siehe m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.

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

- Den Gesamtlauf überprüft er, indem er eine Prüflehre von 1,5 mm Breite zwischen die Spitzenhülse und die Spitze schiebt.
- Den Restlauf überprüft er, indem er zwischen die Spitzenhülse und die Spitze eine Prüflehre von 0,5 mm Breite schiebt. Bei Druck auf die Spitze darf der Melder dann keinen Treffer anzeigen. Vgl. m.19.4.a, b, m.42.e.

t.69

Vor Beginn des Gefechts wird das geprüfte Ersatzmaterial vom Kampfrichter auf der jeweiligen Seite der Bahn deponiert.

Nicht-regelkonformes Material

t.70

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, beschlagnahmt der Kampfrichter dieses Material und übergibt es den zuständigen Sachverständigen zur Prüfung. Es wird dem Besitzer erst dann zurückgegeben, wenn die aufgrund der Prüfung notwendigen Maßnahmen abgeschlossen wurden und die dabei eventuell entstandenen Kosten bezahlt worden sind. Vor Wiederbenutzung muss dieses Material erneut geprüft werden.

t.71

1 Tritt ein Fechter auf der Bahn an:

- mit nur einer den Regeln entsprechenden Waffe (vgl. t.114, t.115), oder
- mit nur einem vorschriftmäßigen Körperkabel, oder
- mit nur einem vorschriftmäßigen Maskenkabel, oder
- mit einer Waffe oder einem Körperkabel, das nicht funktioniert oder das den Vorschriften des Reglements nicht entspricht, oder
- ohne eine Unterziehweste, (vgl. t.64.5) oder
- mit einer Elektroweste, welche die gültige Trefffläche nicht vollständig überdeckt oder
- mit einer Maske, deren zweite Sicherheitsvorrichtung nicht fest an beiden Seiten an der Maske angebracht ist oder
- mit einer Kleidung, die dem Reglement nicht entspricht,

belegt ihn der Kampfrichter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln t.158, t.165, t.170 festgelegt sind.

t.72

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 an der Waffe oder am Körperkabel,
- ungenügender Federdruck der Spitze
- fehlerhafter Zündlauf in der Spitze,

verhängt der Kampfrichter **weder Verwarnungen noch Bestrafungen**.

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

Wenn jedoch ein Fechter sich während eines Gefechts in Fechtstellung und fechtbereit präsentiert und die Klingenziegung unzulässig ist (vgl. m.8.6, m.16.2, m.23.4), so wird er entsprechend t.158, t.165, t.170 bestraft.

Ebenfalls wird ein Fechter nach den Artikeln t.158, t.165, t.170 bestraft, wenn er sich, während eines Gefechts, in Fechtstellung und fechtbereit präsentiert und dabei die Maske mit der zweiten Sicherheitsvorrichtung nicht sicher am Kopf anliegt.

t.73

1 Wenn bei Antritt eines Fechters auf der Bahn oder im Verlauf eines Gefechtes festgestellt wird, dass das von ihm benutzte Material

- a) nicht die Kontrollmarken der vorausgegangenen Prüfung trägt, annulliert der Kampfrichter den letzten vom schuldigen Fechter eventuell ausgeteilten Treffer und verhängt gegen ihn die Strafen, wie sie in den Artikeln t.158, t.166, t.170 vorgesehen sind.
- b) in Punkten nicht dem Reglement entspricht, die keiner vorausgegangenen Kontrolle unterlagen, belegt der Kampfrichter den schuldigen Fechter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln t.158,t.165⁴, t.170 vorgesehen sind,
- c) zwar bei der Kontrolle zugelassen, aber dabei betrogen wurde.
- d) gefälschte oder illegal angebrachte Kontrollmarken trägt,
- e) absichtlich so verändert wurde (wohlgemerkt nicht zufällig oder während des Gefechtes), dass es die vorhergehende Kontrolle nicht bestanden hätte,
- f) so manipuliert worden ist, dass man damit willkürlich eine Trefferanzeige auslösen oder der Melder außer Funktion setzen kann,
- g) mit einer elektronischen Vorrichtung versehen ist, die es einer Person außerhalb der Bahn erlaubt, während des Gefechtes Kontakt mit dem Fechter aufzunehmen,

muss der Kampfrichter in jedem der Fälle unter c), e), f) und g) sofort das Material (Waffe, Körperkabel, evtl. Elektroweste, Maske, Unterziehweste, Fechtjacke, Hose, usw.) beschlagnahmen und vom diensthabenden Sachverständigen überprüfen lassen.

2 Nachdem er die Meinung des Experten eingeholt hat (einem Mitglied der SEMI-Kommission bei Fechtwettkämpfen der Olympischen Spiele und bei Weltmeisterschaften), der die entsprechenden Feststellungen gemacht hat (vgl. m.33 ff.), verhängt der Kampfrichter folgende Strafen, ohne dass dies die Anwendung des Artikels t.137.2/4 ausschließt:

In den Fällen c), d)⁵, e), f) und g) belegt der Kampfrichter den schuldigen Fechter mit den Strafen für Vergehen der 4. Gruppe (t.158, t.169, t.170).

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

t.74

Jeder Fechter muss sich auf allen FIE-Wettbewerben in regelkonformer Kleidung wie folgt präsentieren:

1 Den Regeln entsprechend Name und Nationalität auf der Rückseite der Jacke.

2 Tragen der Kleidung der Nationalmannschaft und des Logos (vgl. m.25.3).

Bei Regelverletzung nimmt der Kampfrichter den Fechter, der den Fehler begangen hat, aus dem Wettbewerb.

⁴ Im Originalwortlaut wird auf t.166 verwiesen. Dies ist offensichtlich ein Fehler. A.d.Ü.

⁵ Im Originalwortlaut ist d) nicht erwähnt. Dies ist offensichtlich ein Fehler. A.d.Ü.

t.75

1 Im Fall einer nicht-regelgerechten Elektroweste 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 Wettbewerbs (von den Runden zur 64er-DA, 32er-DA, usw.) aufdrucken zu lassen.

Tut er dies nicht (außer im Falle höherer Gewalt), nimmt ihn der Kampfrichter aus dem laufenden Wettbewerb.

2 Wenn ein Kleidungsgegenstand eines Fechters, der Name und Nationalität auf dem Rücken sowie Nationalitätenlogo trägt, gefährlich wird (z.B. Risse, aufgeplatzte Nähte), muss der Fechter regelgerechte Ersatzkleidung anziehen. Soweit dieses neue Kleidungsstück nicht regelkonform ist oder keinen Namen oder Nationalität auf dem Rücken oder kein Nationalitätenlogo trägt, hat der Fechter bis zum nächsten Durchgang des Wettbewerbs die Gelegenheit dies aufdrucken zu lassen. Tut er dies nicht (außer im Falle höherer Gewalt), findet t.74 Anwendung.

Florett. Die Fechtkonventionen

Treffweise

t.76

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

2 Es ist 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.158, t.165, t.170 bestraft.

Gültige Trefffläche

Begrenzung der gültigen Trefffläche

t.77

1 Die gültige Trefffläche schließt Kopf und Extremitäten aus. Am Rumpf ist diese nach oben hin begrenzt: am Kragen bis zu 6 cm oberhalb der Schlüsselbeinoberkante; seitlich an der Armnaht, 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 Leistenbeugen (*vgl. Abbildung 4*) **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.**

2 Im Florett zählen nur Treffer auf der gültigen Trefffläche.

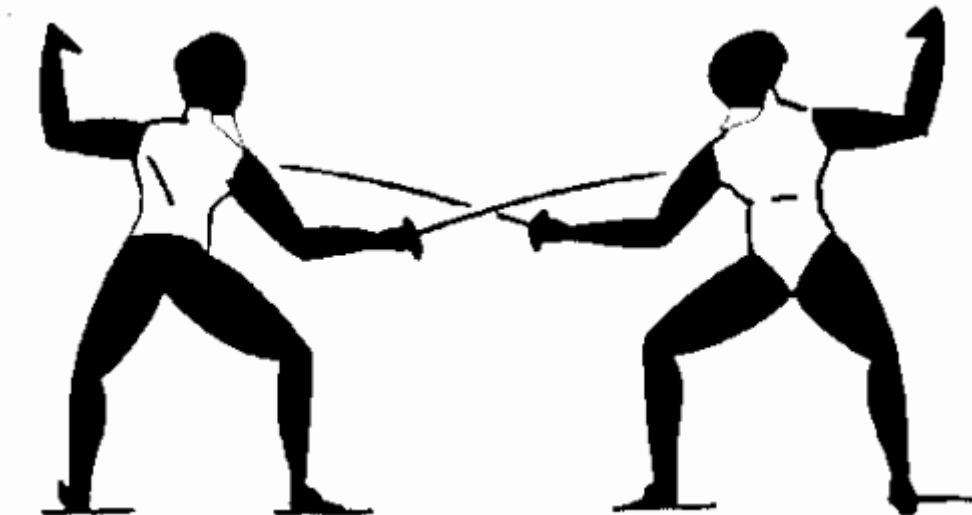


Abbildung 2: Gültige Trefffläche im Florett

Diese Abbildung dient nur Orientierung. In Zweifel gilt das geschriebene Wort.

Treffer außerhalb der gültigen Trefffläche

t.78

Ein auf dem Körper außerhalb der gültigen Trefffläche aufkommender Treffer (direkt oder durch Parade), oder der nach einem Vergehen oder nach Überschreitung der seitlichen Begrenzung der Fechtbahn mit beiden Füßen aufkommt, wird nicht als gültiger Treffer gewertet, unterbricht jedoch die Kampfhandlung und führt zur Annullierung darauffolgender Treffer (vgl. t.79).

Erweiterung der gültigen Trefffläche

t.79

1 Im Florett ist es verboten, die gültige Trefffläche zu schützen, oder sie durch Bedecken mit einem anderen Körperteil zu ersetzen (vgl. t.158, t.165, t.170); ein durch den schuldigen Fechter erzielter Treffer wird annulliert.

a) Wird die gültige Trefffläche während einer Kampfhandlung geschützt oder bedeckt, wird der schuldige Fechter nach den Strafen der 1. Gruppe bestraft (vgl. auch t.29).

b) Wird ein korrekter Treffer während einer Kampfhandlung aufgrund des Beschützens oder Bedeckens der gültigen Trefffläche nicht als gültig angezeigt, wird der schuldige Fechter nach den Strafen der 1. Gruppe bestraft (vgl. t.158, t.165, t.170) und der Treffer wird [dem Gegner] zugesprochen.

c) Treffer, die außerhalb der gültigen Trefffläche landen, werden als gültig gewertet, wenn der Fechter aufgrund einer unnatürlichen Haltung die gültige durch die ungültige Trefffläche ersetzt hat.

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

Trefferbeurteilung

Annullierung eines Treffers

t.80

1 Der Kampfrichter muss möglichen Defekten im Elektromaterial Rechnung tragen, insbesondere:

Er muss einen bereits zugesprochenen, als gültig angezeigten, Treffer (farbige Leuchte) annullieren, wenn von ihm sorgfältig überwachte, vor jeglicher effektiven Wiederaufnahme des Kampfes („Los“) und ohne, dass etwas am verwendeten Material verändert wurde, (vgl. t.47.2.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 erlöschen.

t.81

Hat der Kampfrichter jedoch dem von einem Fechter gesetzten Treffer das Vorrecht zuerkannt, so ist keine Annullierung zulässig, wenn anschließend 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.

Gültigkeit des Treffers und das Treffervorrecht

Vorbemerkung

t.82

Allein der Kampfrichter entscheidet über die Gültigkeit und das Treffervorrecht in Anwendung der nachfolgenden Regeln, welche die dem Florettfechten eigenen Konventionen darstellen.

Berücksichtigung der Kampfhandlung

t.83

1 Jeder korrekt durchgeführte Angriff, d.h. jede vor einer gegnerischen Aktion begonnene offensive Aktion, muss durch Parade oder vollständiges Ausweichen unwirksam gemacht werden und die Aktion muss ununterbrochen, also koordiniert sein (vgl. t.9.1).

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

- a) Der einfache Angriff, direkt oder indirekt (vgl. t.10), ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Arms, unter Bedrohung der gültigen Trefffläche mit der Spitze, dem Beginn des Ausfalles oder des Sturzangriffs vorausgeht.
- b) Ein zusammengesetzter Angriff (vgl. t.10) ist dann korrekt ausgeführt, wenn der Arm mit Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird und die Spitze hierbei die gültige Trefffläche bedroht, ohne dass der

Arm während der weiteren aufeinander folgenden Angriffsbewegungen und vor Beginn des Ausfalls oder des Sturzangriffs 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 angewinkelterm Arm ausgeführt werden, gelten nicht als Angriffe, sondern als Vorbereitungshandlungen und sind somit gegnerischen Offensiv- oder Defensiv-Offensiv-Aktionen (vgl. t.10-11) ausgesetzt.

t.84

Um bei der Analyse einer Kampfhandlung das Angriffsrecht zu bewerten, muss auf folgendes geachtet werden:

1 Wenn ein Angriff beginnt und der Gegner in Linie steht (vgl. t.15), muss der Angreifer zunächst die gegnerische Klinge beseitigen. Die Kampfrichter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen der Klinge keine ausreichende Klingenseitigung darstellt (vgl. t.89.5.a).

2 Wenn bei einer versuchten Klingenseitigung die gegnerische Klinge nicht gefunden wird (Kavation ins Tempo durch den Gegner), geht das Angriffsrecht auf den Gegner über.

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

t.85

Angriffe mit Klingenschlag:

1 ein Angriff mit Klingenschlag ist dann korrekt ausgeführt und erhält das Angriffsrecht, wenn der Schlag gegen die Schwäche der gegnerischen Klinge geführt wird, d. h. gegen die zwei Drittel der Klinge, die am weitesten von der Glocke entfernt sind;

2 wenn bei einem Angriff mit Klingenschlag der Schlag gegen die Stärke der gegnerischen Klinge geführt wird, d. h. gegen das Drittel der Klinge, das der Glocke am nächsten ist, ist der Angriff fehlerhaft ausgeführt und der Gegner erhält das Recht zur sofortigen Riposte.

t.86

Die Parade gibt das Recht zur Riposte. Die **einfache Riposte** kann direkt oder indirekt sein, muss aber, um eine nachfolgende Aktion des Angreifers unwirksam zu machen, sofort, entschlossen und ohne Zögern durchgeführt werden.

t.87

Findet der Gegner im Verlauf eines zusammengesetzten Angriffes die Klinge, bekommt er das Recht zur Riposte.

t.88

Bei einem zusammengesetzten Angriff hat der Gegner das Recht zum Zwischenstoß. Damit dieser gültig ist, muss der Zwischenstoß dem Ende des Angriffes um ein Fechttempo voraus sein, d. h. der Zwischenstoß muss aufkommen, bevor der Angreifer die letzte Bewegung seines Angriffes begonnen hat.

Beurteilung der Treffer

t.89

In Anwendung dieser grundsätzlichen Bestimmungen für das Florettfechten muss der Kampfrichter folgendermaßen beurteilen:

1 Wenn in einer Kampfhandlung beide Fechter zugleich getroffen werden, so liegt entweder eine gleichzeitige Aktion oder ein Inkontro vor.

2 Die gleichzeitige Aktion ist das Ergebnis gleichzeitiger Planung und Durchführung eines Angriffs von beiden Fechtern. In diesem Fall werden beide Treffer annulliert, auch wenn einer der Fechter auf ungültiger Trefffläche getroffen hat.

3 Ein Inkontro dagegen ist das Ergebnis einer fehlerhaften Aktion von einem der beiden Fechter. Daher gilt, wenn kein Fechttempo zwischen beiden Treffern liegt:

4 Nur der angegriffene Fechter ist getroffen:

- a) wenn er in einen einfachen Angriff eine einfache Zwischenaktion macht;
- b) wenn er anstelle einer Parade versucht, dem Treffer auszuweichen und dabei getroffen wird;
- c) wenn er nach geglückter Parade einen Augenblick zögert, wodurch der Angreifer das Recht bekommt, den Angriff (Wiederholung, Rimesse, Wiederaufnahme des Angriffes) fortzuführen;
- d) wenn er in einen zusammengesetzten Angriff eine einfache Zwischenaktion macht, ohne damit ein Fechttempo voraus zu sein.
- e) wenn, während er in Linie steht (vgl. t.15), seine Waffe zunächst durch Klingenschlag oder Bindung (prise de fer) beseitigt wurde, er danach zustößt oder in die Linie zurückkehrt, statt den direkten Stoß des Gegners zu parieren.

5 Nur der angreifende Fechter ist getroffen:

- a) Wenn er den in Linie stehenden Gegner angreift (vgl. t.15), ohne die gegnerische Klinge zu beseitigen. Die Kampfrichter haben dabei darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen der Klinge keine ausreichende Klängenbeseitigung darstellt.
- b) Wenn er nach der gegnerischen Klinge sucht, sie aber nicht findet (Kavation ins Tempo durch den Gegner), und er den Angriff trotzdem fortsetzt.
- c) Wenn bei einem zusammengesetzten Angriff seine Klinge gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort erfolgt und er den Angriff trotzdem fortsetzt.
- d) Wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff einen Augenblick zögert, währenddessen der Gegner eine einfache Zwischenaktion durchführt und er den Angriff trotzdem fortsetzt.
- e) Wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einer Zwischenaktion ein Fechttempo vor seiner letzten Bewegung getroffen wird.
- f) Wenn er nach einer Parade des Gegners mit Rimesse, Wiederholung oder Wiederaufnahme des Angriffs trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzügerte einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Armes durchführt.

6 Jedes Mal, wenn der Kampfrichter bei einem Inkontro nicht klar entscheiden kann, auf welcher Seite der Fehler begangen wurde, annulliert er beide Treffer und lässt wieder in Stellung gehen.

Degen. Die Fechtkonventionen

Treffweise

t.90

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

2 Es ist 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 auf der Bahn zurechtzubiegen.

Jede Zuwiderhandlung wird nach den Artikeln t.158, t.165, t.170 bestraft.

Gültige Trefffläche

t.91

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 (Rumpf, Glieder, Kopf), der Kleidung oder der Ausrüstung er aufgekommen ist, (vgl. Abbildung 3)

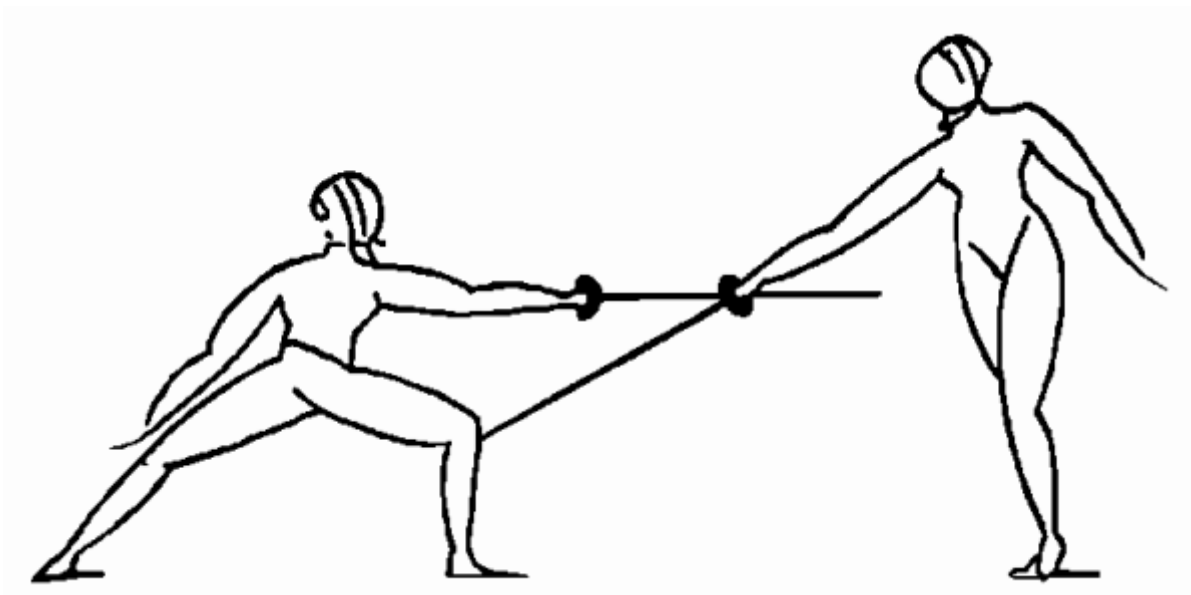


Abbildung 3: Gültige Trefffläche im Degen

Diese Abbildung dient nur Orientierung. In Zweifel gilt das geschriebene Wort.

Trefferbeurteilung beim Degen

t.92

Wenn beide Fechter getroffen sind und der Melder diese beiden Treffer als gültig anzeigt, ist dies ein Doppeltreffer („coup double“), d.h. gegen jeden der Fechter wird ein Treffer gewertet.

Annullierung von Treffern

t.93

Der Kampfrichter berücksichtigt keine angezeigten Treffer, die durch Berührung der Degenspitzen oder durch Berührung des nicht-geerdeten Bodens ausgelöst werden.

t.94

Der Kampfrichter muss etwaigen Defekten des elektrischen Materials Rechnung tragen und den letzten angezeigten Treffer in folgenden Fällen annullieren:

1 Wenn ein Stoß auf die Glocke des als getroffen gemeldeten Fechters oder auf die leitende Fechtbahn die Trefferanzeige auslöst;

2 Wenn ein regulärer Treffer des als getroffen gemeldeten Fechters die Trefferanzeige nicht auslöst;

3 Wenn die Trefferanzeige zur Unzeit zu Lasten des als getroffen gemeldeten Fechters ausgelöst wird, z.B. durch einen Schlag auf die Klinge, durch Bewegungen des Gegners oder durch jeden anderen Anlass als einen regulären Treffer;

4 Wenn die Anzeige eines vom als getroffen gemeldeten Fechters ausgeführten Stoßes durch einen weiteren gegnerischen Stoß gelöscht wird.

5 Spezialfälle:

- Bei einem Doppeltreffer mit einem gültigen Treffer und einem nicht-gültigen Treffer (z. B. ein Treffer außerhalb des Gegners, (vgl. t.93.1), Treffer, nachdem die Bahn verlassen wurde, vgl. t.33), wird nur der gültige Treffer gezählt.
- Bei einem Doppeltreffer mit einem zweifelsfreien Treffer und einem zweifelhaften Treffer (Fehler in der elektrischen Anlage, vgl. t.93), hat der Fechter, der den zweifelsfreien Treffer gesetzt hat, die Wahl, ob der Doppeltreffer gewertet wird oder ob er annulliert wird.

t.95

Der Kampfrichter muss außerdem folgende Vorschriften zur **Trefferannullierung** berücksichtigen:

1 Wenn die unter t.94 aufgeführten Störungen in Folge der Lösung des Kontakts zwischen Körperkabel und Degen oder Körperkabel und Kabelrollenstecker 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 vorgeschriebene Sicherungsvorrichtung nicht funktioniert oder fehlt.

2 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, sodass dort Treffer ausgelöst werden können, darf nicht als Begründung für die Annullierung eines Treffers gelten. Ebenso kann ein Fechter die Annullierung eines bei ihm aufgekommenen Treffers nicht verlangen, wenn die Elektrospitze an seiner Waffe schlecht befestigt ist und von Hand gedreht werden kann.

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

Säbel. Die Fechtkonventionen

Treffweise

t.96

1 Der Säbel ist eine Waffe, mit der sowohl Stöße als auch Hiebe mit Schneide und Rückschneide ausgeführt werden können.

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

3 Es ist verboten, mit der Glocke zu treffen. Jeder mit der Glocke angezeigte Treffer muss annulliert werden und der einen solchen Treffer ausführende Fechter ist nach den Artikeln t.158, t.165, t.170 zu bestrafen.

4 Treffer 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.

5 Es ist in jedem Falle verboten, die Waffe auf der Fechtbahn gerade zu biegen. Jeder Verstoß hiergegen wird gemäß den Artikeln t.158, t.165, t.170 bestraft.

Gültige Trefffläche

t.97

1 Nur Treffer, die auf der gültigen Trefffläche aufkommen, werden als gültig gewertet. Die gültige Trefffläche umfasst den gesamten Teil des Körpers oberhalb einer horizontalen Linie, die auf dem Hüftknochen liegt und den Rumpf des Fechters umgibt.

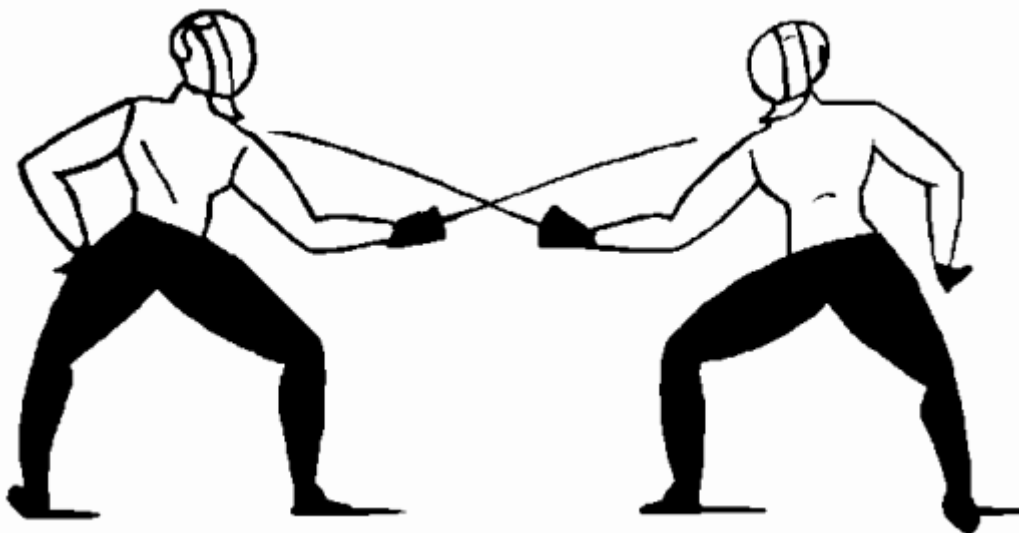


Abbildung 4: Gültige Trefffläche im Säbel

Diese Abbildung dient nur Orientierung. In Zweifel gilt das geschriebene Wort.

2 Im Säbel ist es verboten, die gültige Trefffläche zu schützen, oder sie durch Bedecken mit einem anderen Körperteil zu ersetzen. Jeder durch den schuldigen Fechter gesetzte Treffer wird annulliert (vgl. t.158, t.165, t.170).

a) Wird die gültige Trefffläche während einer Kampfhandlung geschützt oder bedeckt, wird der schuldige Fechter nach den Strafen der 1. Gruppe bestraft (vgl. auch t.29).

b) Wird ein korrekter Treffer während einer Kampfhandlung aufgrund des Beschützens oder Bedeckens der gültigen Trefffläche nicht als gültig angezeigt, wird der schuldige Fechter nach den Strafen der 1. Gruppe bestraft (vgl. t.158, t.165, t.170) und der Treffer wird [dem Gegner] zugesprochen.

t.98

1 Ein außerhalb der gültigen Trefffläche aufkommender Treffer wird nicht gewertet; er wird nicht vom Trefferanzeigergerät angezeigt, er unterbricht weder die Kampfhandlung noch annulliert er anschließende Treffer. Jedoch wird ein Treffer, der nach einem Vergehen oder nach Überschreitung der seitlichen Begrenzung der Fechtbahn mit beiden Füßen aufkommt, nicht als gültiger Treffer gewertet, er unterbricht jedoch die Kampfhandlung und führt zur Annullierung darauffolgender Treffer.

Trefferbeurteilung

Aufkommen und Annullierung des Treffers

t.99

1 Der Kampfleiter muss möglichen Defekten im Elektromaterial Rechnung tragen, insbesondere:

Er muss einen bereits zugesprochenen, als gültig angezeigten, Treffer annullieren, wenn von ihm sorgfältig überwachte, vor jeglicher effektiven Wiederaufnahme des Kampfes und ohne, dass etwas am verwendeten Material verändert wurde, (vgl. t.47.2.d) durchgeführte Kontrollen ergeben, dass

- ein von dem für getroffen erklärten Fechter gesetzter Treffer keine Anzeige auslöst oder
- der vom für getroffen erklärten Fechter ausgelöste Treffer nicht am Melder angezeigt bleibt
- 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
- der Melder bei dem für getroffen erklärten Fechter einen Treffer anzeigt, ohne dass dieser in Wahrheit gültig getroffen ist oder der Melder eine Trefferanzeige bei einem Treffer auf die Waffe oder auf einer ungültigen Trefffläche auslöst.

2 Entspricht der Säbel des getroffenen Fechters nicht den Artikeln m.24.6-8 (Isolierung des Inneren und Äußeren der Glocke, des Griffs und des Knaufs), erfolgt keine Annullierung, selbst wenn ein Treffer auf der Waffe die Trefferanzeige auslöst.

Gültigkeit des Treffers und das Treffervorrecht

Vorbemerkung

t.100

Allein der Kampfrichter entscheidet über die Gültigkeit des Treffers und das Treffervorrecht in Anwendung der nachfolgenden Regeln, welche die dem Säbelfechten eigenen Konventionen darstellen.

Berücksichtigung der Kampfhandlung

t.101

1 Jeder korrekt durchgeführte Angriff (vgl. t.9.1) muss pariert oder durch vollständiges Ausweichen unwirksam gemacht werden, und die Aktion muss ununterbrochen sein.

2 Der Angriff ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Arms, unter Bedrohung der gültigen Trefffläche mit der Spitze oder der Schneide, dem Beginn des Ausfalles vorausgeht.

3 Ein Angriff mit Ausfall ist korrekt ausgeführt:

- a) Bei einem einfachen Angriff (vgl. t.9.1), wenn der Arm vor dem Ausfall gestreckt wird und der Treffer spätestens aufkommt, wenn der vordere Fuß die Fechtbahn berührt;
- b) Bei einem zusammengesetzten Angriff (vgl. t.10), wenn der Arm mit Anzeigen der ersten Finte und vor Beginn des Ausfalls gestreckt wird (vgl. t.103.1), und der Treffer spätestens dann aufkommt, wenn der vordere Fuß die Kampfbahn berührt.

4 Ein Angriff mit Schritt-vor-Ausfall ist korrekt ausgeführt:

- a) Bei einem einfachen Angriff (vgl. t.9.1), wenn der Arm vor dem Schritt gestreckt wird und der Treffer spätestens aufkommt, wenn das vordere Bein die Fechtbahn berührt.
- b) Bei einem zusammengesetzten Angriff (vgl. t.10), wenn der Arm mit Anzeigen der ersten Finte vor Beginn des Schritts gestreckt wird (vgl. t.103) und der Treffer spätestens dann aufkommt, wenn der vordere Fuß die Fechtbahn berührt.

5 Der Sturzangriff und jede Vorwärtsbewegung, bei der der hintere Fuß den vorderen vollständig überkreuzt, sind verboten. Jeder Verstoß wird nach den Bestrafungen der ersten Gruppe geahndet (vgl. t.158, t.165, t.170). Ein eventueller vom schuldigen Fechter erzielter Treffer wird annulliert. Jedoch wird ein korrekt gesetzter Treffer des Gegners gewertet.

t.102

Um zu bewerten, ob ein Angriff korrekt durchgeführt wurde, ist auf folgendes zu achten:

- a) Wenn der Angriff beginnt und der Gegner in Linie steht (vgl.t.15), muss der Angreifer zunächst die gegnerische Klinge beseitigen. Die Kampfrichter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen der Klinge keine ausreichende Klängenbeseitigung darstellt.
- b) Wenn bei einer versuchten Klängenbeseitigung die gegnerische Klinge nicht gefunden wird (Kavation ins Tempo), geht das Angriffsrecht auf den Gegner über.
- c) Wenn der Angriff beginnt während der Gegner nicht in Linie steht, so kann der Angriff direkt, mit einer Umgehung oder einem Coupé beendet werden, oder durch wirksame, den Gegner zur Parade zwingende Finten eingeleitet werden (vgl.t.103).

t.103

1 Bei zusammengesetzten Angriffen müssen die Finten korrekt durchgeführt werden, d.h.

- a) Die Stoßfinte mit gestrecktem Arm, wobei die Spitze die gültige Trefffläche ununterbrochen bedroht.

- b) Die Hiebfinde 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 zusammengesetzten Angriff die Klinge bei einer der Finten, so bekommt er das Recht zur Riposte.

3 Bei einem zusammengesetzten Angriff hat der Gegner das Recht zur einfachen Zwischenaktion. Um aber dazu berechtigt zu sein, muss die Zwischenaktion der letzten Bewegung des Angriffs um ein Fechttempo voraus sein, d. h. die Zwischenaktion muss aufkommen, bevor der Angreifer die letzte Bewegung seines Angriffs begonnen hat.

t.104

Klingenangriff durch Klingenschlag

1 Ein Angriff mit Klingenschlag ist korrekt ausgeführt und behält das Angriffsrecht, wenn der Schlag auf die Schwäche der gegnerischen Klinge geführt wird, d. h. gegen die vorderen zwei Drittel der Klinge, die am weitesten von der Glocke entfernt wird.

2 Ein Angriff mit Klingenschlag gegen die Stärke der gegnerischen Klinge, d.h. gegen das Drittel der Klinge, das der Glocke am nächsten ist, ist ein fehlerhafter Angriff und der Schlag gibt dem Gegner das Recht zur sofortigen Riposte.

t.105

1 Die Parade gibt das Recht zur Riposte. Die einfache Riposte kann direkt oder indirekt sein, aber um eine nachfolgende Aktion des Angreifers unwirksam zu machen, muss sie sofort, entschlossen und ohne Zögern durchgeführt werden.

2 Die Parade eines Hiebes mit der Schneide, der flachen Seite oder dem Rücken der Klinge hat das Ziel, den Treffer des Gegners auf der gültigen Trefffläche zu verhindern, daher:

- a) Die Parade ist korrekt durchgeführt, wenn sie vor dem Ende des Angriffs die Blöße deckt, auf welcher dieser Angriff beendet werden soll;
- b) ist die Parade korrekt durchgeführt, so muss der Angriff auch dann als pariert erklärt und als solches gewertet werden, wenn das Ende der Klinge infolge der Biagsamkeit die gültige Trefffläche berührt.

Beurteilung der Treffer

t.106

In Anwendung dieser grundsätzlichen Bestimmungen des Säbelfechtens muss der Kampfrichter die Treffer folgendermaßen beurteilen:

1 Wenn beide Fechter in einer Kampfhandlung zugleich getroffen werden, so liegt entweder eine gleichzeitige Aktion oder ein Inkontro vor.

Die gleichzeitige Aktion ist das Ergebnis gleichzeitiger Planung und Durchführung eines Angriffs von beiden Seiten. In diesem Fall werden beide Treffer annulliert.

2 Das Inkontro dagegen ist das Ergebnis einer fehlerhaften Aktion von einem der beiden Fechter. Daher gilt, wenn kein Fechttempo zwischen beiden Treffern liegt:

3 Nur der angegriffene Fechter ist getroffen:

- a) Wenn er in einen einfachen Angriff eine Zwischenaktion macht.
- b) Wenn er statt einer Parade versucht, dem Treffer auszuweichen 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 einfache Zwischenaktion macht, ohne dabei ein Fechttempo voraus zu sein.
- e) Wenn, während er in Linie steht (vgl. t.15), seine Waffe zunächst durch gegnerischen Klingenschlag oder Bindung (prise de fer) beseitigt wurde, er danach zustößt oder in die Linie zurückkehrt, statt den direkten Treffer des Gegners zu parieren.

4 Nur der angreifende Fechter ist getroffen:

- a) Wenn er den in Linie stehenden Gegner angreift (vgl. t.15), ohne dessen Klinge zu beseitigen. Die Kampfrichter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen der Klinge keine ausreichende Klängenbeseitigung darstellt.
- b) Wenn er nach der gegnerischen Klinge sucht, es aber nicht findet (Kavation ins Tempo durch den Gegner) und er den Angriff trotzdem fortsetzt.
- c) Wenn bei einem zusammengesetzten Angriff seine Klinge gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort erfolgt und er den Angriff trotzdem fortsetzt.
- d) Wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff den Arm beugt oder einen Moment zögert, währenddessen der Gegner eine einfache Zwischenaktion oder einen Angriff durchführt und er den eigenen Angriff trotzdem fortsetzt.
- e) Wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einer Zwischenaktion ein Fechttempo vor seiner letzten Bewegung getroffen wird;
- f) wenn er nach einer Parade des Gegners mit Rimesse, Wiederholung oder Wiederaufnahme trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzögerte, einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Armes durchführt.

5 Jedes Mal, wenn der Kampfrichter bei einem Inkontro nicht klar entscheiden kann, auf welcher Seite der Fehler begangen wurde, annulliert er beide Treffer und lässt wieder in Stellung gehen.

Disziplinarordnung für Wettbewerbe

Kapitel 1. Anwendungsbereich

Anwendbarer Personenkreis

t.107

1 Die Bestimmungen dieses Abschnitts gelten für alle Personen, die an einem Wettbewerb teilnehmen oder anwesend sind, inkl. den Zuschauern. (vgl. t.109, t.110, t.133)

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

Ordnung und Disziplin

t.108

1 Die Fechter haben das Reglement und die Statuten der FIE, die besonderen Bestimmungen des gerade laufenden Wettbewerbs, die hergebrachten Höflichkeits- und Loyalitätsregeln und die Anordnungen der Offiziellen 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.158 bis t.170).

t.109

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 Kampfrichter oder die Seitenrichter kritisieren oder sie 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.130 des Reglements vorgesehen sind. Der Kampfrichter muss in jedem Fall eine Störung des reibungslosen Ablaufes des Gefechts sofort unterbinden (vgl. t.137.1/3).

Alle Personen, die, aus welchem Grund auch immer, einen Offiziellen bedrohen oder beleidigen, begehen einen Verstoß aus der 4. Gruppe und werden gemäß Artikel t.169 bestraft.

t.110

Es ist verboten, in den Wettkampfstätten zu rauchen. Das Rauchen wird als ein Stören des reibungslosen Ablaufs des Wettkampfes betrachtet (vgl. t.111).

Alle Zuwiderhandlungen werden entsprechend den Artikeln t.158, t.167, t.168, t.170 bestraft.

t.111

Der Kampfrichter und/oder das Technische Direktorium entscheiden von sich aus oder auf Verlangen eines offiziellen Delegierten der FIE oder des Organisationskomitees, mit oder ohne vorheriger Verwarnung, über die Verweisung vom Ort des Wettbewerbes von allen, die durch Gesten, Haltung oder Worte die Ordnung oder den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbs stören.

Die Fechter

Ehrenverpflichtung

t.112

Mit der Meldung zu einem Fechtwettbewerb übernehmen die Fechter die Ehrenverpflichtung, das Reglement und die Entscheidungen der Offiziellen zu respektieren, sich gegenüber den Kampfrichtern und Seitenrichtern zuvorkommend zu verhalten und den Anordnungen und Kommandos des Kampfrichters sorgfältig Folge zu leisten (vgl. t.158-163, t.169, t.170).

Weigerung, gegen einen Gegner anzutreten

t.113

1 Kein Fechter (Einzel oder Mannschaft) einer der FIE angehörenden nationalen Föderation 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 (vgl. t.158, t.169, t.170).

2 Die FIE wird einen solchen Vorfall überprüfen und eine Strafe gegen die nationale Föderation, dem der disqualifizierte Fechter angehört (vgl. 1.2.4 der FIE-Statuten und t.170 des Reglements).

Rechtzeitiges Antreten

t.114

Die Fechter haben sich zu dem für den Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfs oder jedes Direktausscheidungsgefechts festgesetzten Zeitpunkt am dafür festgesetzten Ort und der festgesetzten Zeit mit vollständiger regelgerechter Ausrüstung, (vgl. t.64) kampfbereit einzufinden. Dies gilt auch für die festgesetzte Zeit zur Überprüfung der Ausrüstung vor einem Gefecht (vgl. t.64) und während des Wettbewerbs auf jede Aufforderung des Kampfrichters hin.

t.115

1 Beim Antreten auf der Bahn zum Fechten müssen sich die Fechter gefechtsbereit einfinden, das heißt: mit regelkonformer Bekleidung, geschlossener Jacke, angezogenem Handschuh, Waffe in der Waffenhand, eingestecktem und gesichertem Stecker des Körperkabels im Inneren der Glocke. Nur die Maske soll mit der unbewaffneten Hand gehalten werden.

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

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

Bei Verstößen verhängt der Kampfrichter die Strafen, die in der 1. Gruppe der Strafen beschrieben sind (t.158, t.165, t.170).

t.116

An- und Ausziehen in der Öffentlichkeit sind unter keinen Umständen erlaubt, außer im Fall eines vom Turnierarzt oder einem Mitglied der medizinischen Kommission festgestellten Unfalles (vgl. t.126, t.158, t.165, t.170).

t.117

Die Fechter müssen für die Durchführung ihrer Gefechte mit zwei vorschriftsmäßigen und voll funktionsfähigen Waffen (eine als Ersatz), zwei Körperkabeln (eines als Ersatz) und zwei Maskenkabeln (eines als Ersatz) auf der Fechtbahn antreten (vgl. t.71, t.158, t.165, t.170).

t.118

Vor Beginn einer Runde, eines Mannschaftskampfs oder eines Direktausscheidungsgefechts (Einzel oder Mannschaft):

1 Falls sich ein Fechter oder eine vollzählige Mannschaft nicht 10 Minuten vor der angesetzten Zeit des Beginns einer Runde, eines Mannschaftskampfs oder eines Direktausscheidungsgefechts (vgl. Art. t.66.1) beim ersten Aufruf des Kampfrichters an der Bahn befindet, wird der Fechter bzw. die Mannschaft ausgeschlossen.

2 Eine Mannschaft gilt als vollzählig, wenn drei ihrer Fechter anwesend sind.

3 Am Mannschaftskampf dürfen nur die Mannschaftsmitglieder (die Fechter, der Mannschaftskapitän und ein Trainer, vgl. Art. t.132.1), die beim ersten Aufruf des Kampfrichters 10 Minuten vor dem terminierten Beginn des Mannschaftskampfs anwesend sind, teilnehmen.

t.119

Während des Einzel- oder Mannschaftswettbewerbs:

Wenn ein Fechter während des Einzel- oder Mannschaftswettbewerbes auf die Aufforderung des Kampfrichters sich nicht gefechtsbereit präsentiert:

- Der abwesende Fechter oder das Mannschaftsmitglied wird mit der gelben Karte bestraft,
- nach einem zweiten Aufruf, eine Minute nach dem ersten Aufruf, wird der Fechter bzw. das Mannschaftsmitglied mit der roten Karte bestraft,
- nach einem dritten Aufruf, eine Minute nach dem zweiten Aufruf, erfolgt der Ausschluss vom Wettbewerb. Der abwesende Fechter für den Einzelwettbewerb, oder die Mannschaft für den gesamten Mannschaftswettbewerb.

t.120

Wenn ein Fechter durch verlassen der Bahn aufgibt (vgl. t.23.6) wird er entsprechend den Art. t.158, t.165, t.170 bestraft

Kampfweise

t.121

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.158-162, t.170).

2 Jedes Gefecht muss den Charakter eines formgerechten und fairen Kampfes behalten. Jegliche unnormale Verhaltensweise (Sturzangriff, der mit einem heftigen Aufprall auf den Gegner endet, verworrene Fechtweise, Sturz auf den Boden, unnormale Körperbewegungen, brutale Stöße oder Hiebe, im Fallen gesetzte Treffer), oder unsportliches Verhalten, sind in aller Form verboten (t.158, t.170); im Falle eines Verstoßes wird der eventuell vom die Regel verletzenden Fechter gesetzte Treffer annulliert.

t.122

Vor Beginn des Gefechts müssen die beiden Fechter ihren Gegner, den Kampfrichter und das Publikum mit Fechtergruß begrüßen. Wenn der letzte Treffer gefallen ist, ist das Gefecht solange nicht beendet, bis beide

Fechter ihren Gegner, den Kampfrichter und das Publikum begrüßt haben. Sie müssen deshalb während der Entscheidung des Kampfrichters ruhig auf der Bahn stehen bleiben und, nach der Entscheidung, den Fechtergruß entbieten und die Hand ihres Gegners schütteln. Wird durch einen der beiden Fechter diese Regel nicht eingehalten, belegt ihn/sie der Kampfrichter mit den Strafen, die für Vergehen der 4. Gruppe vorgesehen sind (vgl. t.158, t.169, t.170).

t.123

Während oder am Ende des Gefechts, auch wenn der Fechter die Bahn bereits verlassen hat, wird jeder Verstoß gegen den sportlichen Geist, wie gewaltsames oder gefährliches Werfen der Maske oder jedes anderen Teils der Ausrüstung nach Artikel t.169 (vgl. t.108.1, 2 und t.109) bestraft.

Fehlende Kampfbereitschaft

t.124

Fehlende Kampfbereitschaft liegt vor, wenn innerhalb einer Minute kein gültiger Treffer gewertet wird bzw. kein Treffer außerhalb der gültigen Trefffläche fällt.

Wenn einer oder beide Fechter ihre fehlende Kampfbereitschaft zum Ausdruck bringen, sagt der Kampfrichter unverzüglich „Halt!“

1 Einzelwettbewerb – Direktausscheidung

Die Fechter werden separat mit P-Karten bestraft, beginnend mit der gelben P-Karte, gefolgt von zwei roten P-Karten und endend mit einer schwarzen P-Karte.

Wenn zum ersten Mal eine Minute ohne Kampfbereitschaft vorliegt, bestraft der Kampfrichter einen oder beide Fechter folgendermaßen mit der gelben P-Karte:

- a) Bei Treffergleichstand: Der Kampfrichter bestraft beide Fechter mit der gelben P-Karte.
- b) Bei unterschiedlichem Trefferstand: Der Kampfrichter bestraft den Fechter mit dem niedrigeren Trefferstand mit der gelben P-Karte.

Wenn zum zweiten oder dritten Mal eine Minute ohne Kampfbereitschaft vorliegt, bestraft der Kampfrichter einen oder beide Fechter folgendermaßen mit der roten P-Karte:

- c) Bei Treffergleichstand: Der Kampfrichter bestraft beide Fechter mit der roten P-Karte.
- d) Bei unterschiedlichem Trefferstand: Der Kampfrichter bestraft den Fechter mit dem niedrigeren Trefferstand mit der roten P-Karte.

~~Nach einer roten P-Karte für fehlende Kampfbereitschaft wird bis zum Ende des Gefechtsabschnitts gefochten, in dem die rote P-Karte verhängt wurde.⁶~~

Wenn ~~zum~~ **ab dem** vierten Mal eine Minute ohne Kampfbereitschaft vorliegt, bestraft der Kampfrichter einen oder beide Fechter, gegen die schon zwei rote P-Karten verhängt wurden, mit der schwarzen P-Karte.

⁶ Verschieben in Nummer 3.

- e) Wenn Treffergleichstand herrscht und beide Fechter mit der schwarzen P-Karte bestraft werden, gewinnt der Fechter mit der besseren initialen Eingangsplatzierung, welche auf der FIE-Rangliste basiert, das Gefecht.
- f) Wenn kein Trefferstand herrscht und beide Fechter mit der schwarzen P-Karte bestraft werden, gewinnt der Fechter mit dem höheren Trefferstand das Gefecht.

~~Wenn Treffergleichstand herrscht und beide Fechter eine schwarze P-Karte erhalten, gewinnt der Fechter mit der höheren FIE-Ranglistenplatzierung das Gefecht.⁷~~

2 Mannschaftswettbewerb

Die Teams werden separat mit gelben und roten P-Karten bestraft, beginnend mit der gelben P-Karte, gefolgt von zwei roten P-Karten. Mit einer schwarzen P-Karte werden Fechter einzeln bestraft.

Wenn zum ersten Mal eine Minute ohne Kampfbereitschaft vorliegt, bestraft der Kampfrichter eine oder beide Mannschaft folgendermaßen mit der gelben P-Karte:

- a) Bei Treffergleichstand: Der Kampfrichter bestraft beide Mannschaften mit der gelben P-Karte.
- b) Bei unterschiedlichem Trefferstand: Der Kampfrichter bestraft die Mannschaft mit dem niedrigeren Trefferstand mit der gelben P-Karte.

Wenn zum zweiten oder dritten Mal eine Minute ohne Kampfbereitschaft vorliegt, bestraft der Kampfrichter eine oder beide Mannschaften folgendermaßen mit der roten P-Karte:

- c) Bei Treffergleichstand: Der Kampfrichter bestraft beide Mannschaften mit der roten P-Karte.
- d) Bei unterschiedlichem Trefferstand: Der Kampfrichter bestraft die Mannschaft mit dem niedrigeren Trefferstand mit der roten P-Karte.

~~Nach einer roten P-Karte für fehlende Kampfbereitschaft wird bis zum Ende des Einzelgefechts gefochten, in dem die rote P-Karte verhängt wurde.⁸~~

Wenn ~~zum ab dem~~ vierten Mal eine Minute ohne Kampfbereitschaft vorliegt, bestraft der Kampfrichter ~~den oder die Fechter eine oder beide der~~ Mannschaften, gegen die schon zwei rote P-Karten verhängt wurden, mit der schwarzen P-Karte.

- e) Eine Mannschaft, ~~dessen Fechter die~~ eine schwarze P-Karte erhalten hat, kann den Ersatzfechter einsetzen, wenn dieser vorhanden ist und wenn zuvor noch kein Wechsel aus taktischen oder medizinischen Gründen vorgenommen wurde. Wenn ein Wechsel ~~nach wegen des~~ Verhängens einer schwarzen P-Karte vollzogen wurde, darf kein weiterer Wechsel – auch nicht aus medizinischen Gründen – vollzogen werden.

Wenn kein Wechsel nach Verhängen der schwarzen P-Karte möglich ist (weil kein Ersatzfechter vorhanden ist oder weil zuvor schon ein Wechsel vollzogen wurde), verliert die Mannschaft den Mannschaftskampf, gegen welche die schwarze P-Karte verhängt wurde.

Nach dem Einwechseln des Ersatzfechters wegen einer schwarzen P-Karte wird das Gefecht des Mannschaftskampfs fortgeführt. Ein weiteres Vorliegen von fehlender Kampfbereitschaft wird mit

⁷ Vershoben in 1 e) und umformuliert.

⁸ Vershoben in Nummer 3.

einer weiteren schwarzen P-Karte bestraft und führt dazu, dass die fragliche Mannschaft den Mannschaftskampf verliert.

- f) Wenn Treffergleichstand herrscht, ~~und~~ die Fechter beider Mannschaften eine schwarze P-Karte erhalten und keine der Mannschaften den Ersatzfechter einsetzen kann, gewinnt die Mannschaft mit der ~~höheren~~ besseren initialen Eingangsplatzierung (basierend auf der FIE-Rangliste) ~~n~~platzierung das Gefecht.
- g) Wenn kein Treffergleichstand herrscht, die Fechter beider Mannschaften eine schwarze P-Karte erhalten und keine der Mannschaften den Ersatzfechter einsetzen kann, gewinnt die Mannschaft mit dem höheren Trefferstand.

3 Für Einzel- und Mannschaftswettbewerbe

Alleinig der Kampfrichter entscheidet bei Vorliegen fehlender Kampfbereitschaft im Rahmen einer Tatsachenentscheidung darüber, „Halt“ zu sagen (vgl. t.136.2).

- a) Die gelbe P-Karte (Verwarnung), ~~und~~ die rote P-Karte (Straftreffer) und die schwarze P-Karte (mögliches Verlieren eines Direktausscheidungsgefechts eines Mannschaftskampfs) sind nur für ein Direktausscheidungsgefecht bzw. einen Mannschaftskampf (über alle neun Gefechte des Mannschaftskampfs hinweg) gültig. ~~und~~—Sie sind nicht auf das nachfolgende Direktausscheidungsgefecht oder den nachfolgenden Mannschaftskampf übertragbar. Beim Trefferstand von 14-14 in Direktausscheidungsgefechten in Einzelwettbewerben bzw. 44-44 bei Mannschaftskämpfen kann nicht mit P-Karten (gelb, rot und schwarz) bestraft werden.
- b) Fechter und Mannschaften, die ein Direktausscheidungsgefecht im Einzelwettbewerb bzw. einen Mannschaftskampf aufgrund einer schwarzen P-Karte verloren haben, werden im Endergebnis des Wettbewerbs platziert, als hätten sie das Gefecht bzw. den Mannschaftskampf regulär verloren. Sie erhalten die damit zusammenhängenden Punkte. ~~Die schwarze P-Karte bedeutet die Disqualifikation wegen fehlender Kampfbereitschaft. Die 60-Tage-Suspendierung ist hier nicht anwendbar, der Fechter bzw. die Mannschaft behalten ihre bis zur Disqualifizierung erlangte Platzierung und die Punkte.~~
- c) Nach einer gelben oder roten P-Karte wird das Direktausscheidungsgefecht im Einzelwettbewerb bzw. das Gefecht des Mannschaftskampfs weitergeführt.
- d) Die Minute startet nach jedem Treffer, jedem Treffer auf der ungültigen Trefffläche, jedem annullierten Treffer, jedem Straftreffer und mit dem Beginn eines Abschnitts bzw. eines Gefechts eines Mannschaftskampfs von vorne.
- e) Der Kampfrichter muss die gelben, roten und schwarzen P-Karten separat auf dem Gefechtszettel notieren. Die Strafen für fehlende Kampfbereitschaft sind unabhängig von anderen ausgesprochenen Bestrafungen.
- f) Herrscht in einem Direktausscheidungsgefecht oder einem Mannschaftskampf am Ende der regulären Kampfzeit Treffergleichstand, ist t.124 nicht anwendbar und es sind die Artikel t.40.3 bzw. t.41.5 anzuwenden.

t.125

7 Der Fechter muss auf und außerhalb der Bahn bis zum „Halt“ des Kampfrichters seine Maske aufbehalten. Er darf in keinem Fall gegenüber dem Kampfrichter intervenieren, bevor dieser über die vorausgegangene Aktion entschieden hat (vgl. t.158, t.165, t.170).

t.126

Nicht besetzt.

t.127

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

Persönlicher Einsatz

t.128

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.158, t.169, t.170).

Der Delegationschef

t.129

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.130

1 Bei Mannschaftskämpfen hat nur der Mannschaftskapitän das Recht, beim Technischen Direktorium oder dem Kampfrichter alle Fragen bezüglich des technischen Ablaufs zu regeln oder Reklamationen vorzubringen. Die Vorgehensweise bei Reklamationen ist in den Artikeln t.172 festgelegt.

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.

Trainer, Betreuer und Techniker

t.131

1 Trainer der Fechter, Betreuer und Techniker dürfen sich während der Wettkämpfe nicht bei den Fechtern aufhalten; die Trainer haben das Recht, sich im Wettkampfbereich in einer Zone aufzuhalten, die von den Organisatoren auszuweisen ist.

2 Der Kampfrichter 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.

t.132

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 klar gekennzeichnet sein muss.

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

2 Während Mannschaftswettbewerben ist es niemandem erlaubt, ohne die Erlaubnis des Kampfrichters den Bahnbereich zu betreten. Im Falle eines Verstoßes hiergegen belegt der Kampfrichter die schuldige Mannschaft mit den Strafen, die in den Artikeln t.158, t.165, t.170 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 Kampfrichter jedes Mal mit einer roten Karte.

Die Zuschauer

t.133

Die Zuschauer sind gehalten, den ordnungsgemäßen Ablauf des Wettbewerbes nicht zu stören, nichts zu tun, was geeignet sein könnte, die Fechter oder den Kampfrichter zu beeinflussen, und die Entscheidungen des Kampfrichters auch dann zu respektieren, wenn sie selbst anderer Meinung sind. Sie müssen den Anordnungen Folge leisten, die der Kampfrichter gegebenenfalls für notwendig hält (vgl. t.109, t.110, t.167, t.168, t.170).

Kapitel 2. Die Inhaber der Disziplinargewalt und ihre Kompetenz

Vorbemerkung

t.134

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

Organe der Rechtsprechung

t.135

Folgende Disziplinarorgane sind zuständig

- der Kampfrichter (vgl. t.137)
- der Delegierte/die Delegierten der Kampfrichterkommission
- das Technische Direktorium (vgl. t.139, o.15 bis o.22)
- der Supervisor
- die Exekutivkommission des IOC bei Olympischen Spielen (vgl. t.142)
- das FIE-Büro (vgl. t.143.1/4, o.12)

- das Exekutivkomitee der FIE (vgl. t.143.5)
- 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.136

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.172).

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

Der Kampfrichter

t.137

1 Zum Zuständigkeitsbereich des Kampfrichters 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.47.2.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 zudiktiert, 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.172).

3 Aufgrund seiner Strafbefugnis gegenüber allen Fechtern, die an dem von ihm geleiteten Wettbewerb teilnehmen oder ihm beiwohnen, kann er dem Technischen Direktorium für Zuschauer, Betreuer, Trainern oder andere Begleiter der Fechter auch noch ein Anwesenheitsverbot für den Ort des Wettbewerbes vorschlagen (vgl. t.158, t.167, t.168, t.170).

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.139.3).

t.138

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

Das Technische Direktorium an offiziellen FIE-Wettbewerben (vgl. o.15 bis o.22)

t.139

1 Das Technische Direktorium und die Delegierten der Kampfrichterkommission haben Strafbefugnis gegenüber allen teilnehmenden oder anwesenden Fechtern der von ihnen geleiteten Fechtveranstaltung.

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

3 Sie müssen auch für die Einhaltung von Ordnung und Disziplin während des Wettkampfes sorgen und können entsprechend Strafen gemäß dem Reglement aussprechen.

4 Das Technische Direktorium übermittelt außerdem dem Sitz der FIE auf direktem Wege die im Laufe der Wettbewerbe ausgesprochenen Strafen sowie eventuelle Anträge auf Verweise, befristete oder unbefristete Sperrern, 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.136).

t.140

Die Disziplinarscheidungen des Technischen Direktoriums, der Delegierten der Kampfrichterkommission oder dem Supervisor, die spontan oder von Amts wegen in erster Instanz getroffen wurden, können bei der Disziplinarkommission der FIE angefochten werden.

t.141

Alle Entscheidungen des Technischen Direktoriums, der Delegierten der Kampfrichterkommission oder des Supervisors sind unmittelbar vollstreckbar; eine etwaige Berufung während des Wettkampfs hat keine aufschiebende Wirkung.

Das Exekutivkomitee des IOC bei Olympischen Spielen

t.142

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, -Exekutivkomitee, Internationaler Sportgerichtshof

t.143

1 Alle Disziplinarfälle, die der FIE von einem nationalen Verband, einem Technischen Direktorium, 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 Technischen Direktorium gefällt wurden, und bewertet jede Berufung gegen Entscheidungen des Technischen Direktoriums, des Delegierten der Kampfrichterkommission oder des Supervisors, falls kein Delegierter anwesend ist.

3 Der Internationale Sportgerichtshof (CAS) entscheidet über Einsprüche, die gegen ein Urteil der Disziplinarkommission eingereicht wurden.

4 In dringenden Fällen kann das Büro der FIE in Übereinstimmung mit der Disziplinarordnung 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).

Kapitel 3. Die Strafen

Strafkategorien

t.144

Es gibt verschiedene Strafkategorien entsprechend den verschiedenen Arten der Verstöße (vgl. t.158 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.145

1 Alle diese Strafen, mit Ausnahme der Streichung, können von den zuständigen Stellen eines Wettbewerbes - Kampfrichter 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.122, t.170).

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

Gefechtsstrafen

t.146

Nicht besetzt.

Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers

t.147

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.25.2, t.28.2, t.29, t.33.2/4, t.44.2, t.73, t.80, t.89.2, t.93.1, t.94, t.95, t.96.3, t.99.1–2, t.106, t.121.2, t.137.2, t.161, t.170).

Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers

t.148

Ein Fechter kann auch mit einem Treffer bestraft werden, den er nicht effektiv erhalten hat, wenn er die hintere Fechtbahngrenze überschritten hat (t.34) oder wegen Behinderung des Gegners (z.B. Rempeln beim Sturzangriff, Benutzung der unbewaffneten Hand usw.) (vgl. t.137.2, t.162.1/2, t.165, t.166, t.167.1, t.170).

Ausschluss

t.149

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

Ausschluss vom Wettbewerb

t.150

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

2 Die Folgen dieses Ausschlusses sind für den Fechter dieselben, wie sie im weiter oben aufgeführten Artikel t.149 festgelegt sind.

Verweis von der Wettbewerbs- oder Turnierstätte

t.151

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

2 Wenn diese Bestrafung gegen eine Mannschaft verhängt, muss der Fall eines jeden einzelnen Mannschaftsmitgliedes gesondert untersucht werden, und die Strafmaßnahmen gegen die einzelnen Mannschaftsmitglieder können durchaus verschieden sein (vgl. t.130).

t.152

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.133, t.137.3, t.170). Schadenersatzforderungen wegen dieser Maßnahmen können nicht erhoben werden.

Disqualifikation

t.153

1 Die **Disqualifikation** eines Fechters führt nicht zwangsläufig zu einer Sperre oder Streichung, wenn der Betroffene in gutem Glauben angetreten ist; 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 der Disqualifikation sind dieselben wie beim Ausschluss vom Wettbewerb (vgl. t.149).

t.154

Verweis

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

Zeitlich begrenzte Sperre

t.155

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.

Streichung

t.156

Die Streichung hat dieselben Konsequenzen wie die Sperre, aber mit endgültigem Charakter.

Bekanntmachung der Strafen

t.157

1 Das Technische Direktorium ist verpflichtet, dem Sitz der FIE unverzüglich die während des Wettbewerbes verhängten Strafen und deren Begründungen mitzuteilen (vgl. t.139.4).

2 Bei Olympischen Spielen geschieht dies über das Organisationskomitee an das IOC.

Kapitel 4. Strafen und Zuständigkeit

Strafarten

t.158

1 Es gibt drei Arten von Strafen, die in den in der Aufstellung in Artikel t.170 aufgelisteten Fällen zu verhängen sind. Wenn ein Kampfrichter einen Fechter für mehrere Fehler gleichzeitig bestrafen muss, bestraft er zuerst den leichtesten Fehler.

t.159

Die Strafen können sich anhäufen und gelten für das Gefecht, ausgenommen solche, die eine schwarze Karte zur Folge haben, was einen Ausschluss vom Wettbewerb bedeutet, Suspendierung vom Rest des Turniers und für die nächsten 60 Tage der aktuellen und/oder kommenden Saison (1. September – Weltmeisterschaften für Junioren und 1. September – Weltmeisterschaften für Aktive (vgl. t.169.2).

t.160

Jedoch wird eine Mannschaft, die auf Grund einer schwarzen Karte für eines ihrer Mannschaftsmitglieder vom Turnier ausgeschlossen wurde, nicht in der Folge für weitere Mannschaftswettkämpfe gesperrt. Sie darf jedoch den so bestrafte Fechter nicht mehr einsetzen.

t.161

Bestimmte Fehler, die ein Fechter macht, können die Annullierung seines Treffers nach sich ziehen; während des Kampfes können nur solche Treffer annulliert werden, die in Zusammenhang mit einem Fehler gemacht wurden (s. t.170).

t.162

Es gibt folgende Strafen:

1 Verwarnung, angezeigt durch eine gelbe Karte, die der Kampfrichter dem schuldigen Fechter vorhält. Der Fechter weiß dann, dass jeder weitere Verstoß, den er begeht, einen Straftreffer zur Folge hat.

2 Straftreffer, angezeigt durch eine rote Karte, die der Kampfrichter 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.170).

3 Ausschluss vom Wettbewerb, Suspendierung für den Rest des Turniers und für die nächsten 60 Tage der laufenden oder nächsten aktiven Saison. Dies ist vom Kampfrichter mit einer schwarzen Karte zu belegen, die er gegen den Schuldigen verhängt.

4 Verweis von der Wettkampfstätte (gegen jeden, der gegen die Ordnung verstößt).

t.163

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.164

Die Verstöße und Strafen sind nach Maßgabe der einzelnen Bestimmungen des Reglements in der Aufstellung t.170 zusammengefasst; sie sind in vier Gruppen eingeteilt (vgl. t.165 bis t.169). Sämtliche Strafen fallen unter die Zuständigkeit des Kampfrichters, wobei allerdings das Eingreifen des Technischen Direktoriums stets möglich ist (vgl. t.139.1–3).

Verstöße der 1. Gruppe

t.165

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 Kampfrichter 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.166

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

Verstöße der 3. Gruppe

t.167

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 Gefecht des Einzelwettbewerbs bzw. im selben Gefecht eines Mannschaftskampfs 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).

t.168

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

1 beim ersten Verstoß eine Verwarnung, die auf dem Gefechtszettel zu vermerken und vom Technischen Direktorium zu registrieren ist,

2 beim zweiten Verstoß im Verlauf des gleichen Wettbewerbs eine schwarze Karte.

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

Verstöße der 4. Gruppe

t.169

1 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 60 Tage der laufenden und/oder nächsten Saison (1. September – Weltmeisterschaften für Junioren und 1. September – 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 Mannschaftswettbewerbe gesperrt. Sie darf jedoch den so bestraften Fechter nicht mehr einsetzen.

2 Auf einem FIE-Wettbewerb oder einem Wettbewerb einer Konföderation, die sich den Disziplinarregeln der FIE unterworfen hat, muss jede Bestrafung durch schwarze Karte dem Präsidenten der FIE innerhalb von 10 Tagen übermittelt werden. Er beurteilt, ob die Schwere des Vergehens einen Bericht durch den FIE-Supervisor oder des Technischen Direktoriums and die Rechtskommission zur Folge hat, die ihrerseits das Disziplinargericht anruft, um darüber zu urteilen, ob andere als die während des Wettbewerbs verhängten Strafen verhängt werden sollen.

Übersicht der Verstöße und Strafen

t.170

(vgl. Anhang)

Kapitel 5 Verfahrensfragen

Grundsatz

t.171

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.135 ff., t.158, t.176).

Einsprüche und Berufungen

Einspruch gegen eine Kampfrichterentscheidung

t.172

1 Gegen Tatsachenentscheidungen des Kampfrichters sind Einsprüche, mit Ausnahme des Videobeweises (o.105 und t.60) nicht möglich (vgl. t.136.1/2, t.137.2).

2 Missachtet ein Fechter diesen Grundsatz, indem er im Laufe eines Gefechts eine Tatsachenentscheidung des Kampfrichters anzweifelt, wird er nach den Vorschriften des Reglements bestraft (vgl. t.158, t.165, t.170). Lässt der Kampfrichter jedoch eine formelle Vorschrift des Reglements außer Acht oder wendet sie falsch an, ist ein Einspruch hiergegen zulässig. Eine Tatsachenentscheidung enthält, ist aber nicht begrenzt auf Entscheidungen über das Geschehen auf der Bahn, wie z.B., Treffervorrecht, ob ein Fechter seitlich oder hinten die Bahn verlassen hat, oder ob das Verhalten einer Person der Gruppe 3 oder der Gruppe 4 zuzuordnen ist.

t.173

Dieser Einspruch muss:

1 bei Einzelwettbewerben durch den Fechter,

2 bei Mannschaftswettbewerben durch den Fechter oder den Mannschaftskapitän, mündlich, ohne besondere Formalität, aber höflich, beim Kampfrichter vorgebracht werden, und zwar sofort, vor jeder Entscheidung über einen späteren Treffer.

t.174

Beharrt der Kampfrichter auf seiner Ansicht, kann als Einspruchsinstanz der Delegierte der Kampfrichterkommission oder der Supervisor (wenn kein Delegierter anwesend) angerufen werden (vgl. t.141). Wird ein solcher Einspruch als unberechtigt beurteilt, erhält der Fechter die Strafen, wie sie in den Art. t.158, t.165, t.170 vorgesehen sind.

Andere Einsprüche und Berufungen

t.175

1 Alle anderen Einsprüche und Berufungen, die keine Entscheidungen durch Kampfrichter betreffen, müssen unverzüglich nach dem beanstandeten Vorfall schriftlich formuliert und dem Technischen Direktorium vorgelegt werden.

t.176

Einsprüche und Berufungen gegen Ad-hoc-Entscheidungen des Technischen Direktoriums oder eines offiziellen FIE-Delegierten sind nach Artikel 7.2 der Statuten und nach Artikel t.140 an das FIE-Büro zu richten.

Beschlussverfahren

t.177

Die Entscheidungen des Technischen Direktoriums werden mit Stimmenmehrheit beschlossen, bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.

Rückfall

t.178

1 Ein Rückfall liegt vor, wenn ein Fechter 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, der nicht mit einer Gefechtsstrafe zu ahnden ist.

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 Disziplinarordnung der FIE, Kapitel VII der Statuten der FIE).

Organisatorische Regeln

Dieser Teil wird demnächst veröffentlicht.

Materialregeln

Dieser Teil wird demnächst veröffentlicht.

Änderungshistorie und Schlusswort

Datum	Version	Änderungen
15.04.2019	2019.2.0	Vollständige Überarbeitung der Übersetzung auf Basis der offiziellen Dokumente mit Stand Februar 2019
31.12.2019	2019.12.0	Entscheidungen des FIE-Kongresses November 2019 eingearbeitet, zur Löschung markierte Teile der letzten Version entfernt, kleinere Fehlerkorrekturen durchgeführt.

Diese Übersetzung basiert auf den jahrzehntelangen Vorarbeiten von Claus Janka und Lutz Schirmacher und wurde 2019 vollständig durch [Christian Gasper](#) und [Christian Rieger](#) überarbeitet (in alphabetischer Reihenfolge). Vielen Dank an Paul Tenbergen für die Anfertigung der Fechtbahn-Zeichnungen.

Für Hinweise und Rückfragen sind wir jederzeit dankbar!

Jegliche Abweichungen und Unzulänglichkeiten gehen zu Lasten der aktuellen Übersetzer.