

Fechten – Anfängerprüfung

1. Ihr wollt auf ein Turnier gehen - woran müsst ihr zunächst bei der Vorbereitung denken?

- Anmelden und ggf. per Überweisung etc. Startgeld bezahlen
- Unter 18 Jahre: Gesundheitsattest (nicht älter als 365 Tage)
- gültiger Fechtpass
- FIE-Lizenz
- Prüfen, ob das Material in Ordnung ist (siehe Straftreffer bei Materialfehler)

2. Welche Dokumente müsst ihr bei einem Turnier vorlegen?

- Unter 18: Gesundheitsattest
- FIE-Lizenz
- Fechtpass

3. Was gehört zur vollständigen Fechtkleidung?

- Fechtjacke 800 Newton (mit FIE Siegel), weiß
- Unterziehweste aus Stoff gleicher Qualität (Plastron) (mit FIE Siegel)
- Fechthose (mit FIE Siegel), weiß
- Kniestrümpfe (bis unter die Hosen reichend), weiß
- Handschuh, der den Unterarm bis zur Hälfte bedeckt, ohne Löcher
- Brustschutz/Suspensorium
- Maske (FIE-Maske: mit Aufkleber/Stempel bei allen Turnieren ab Q-B)
- Metallweste (Florett und Säbel)
- Körperkabel und Kopfkabel (Säbel)
- Manschette (Säbel)
- Fecht- bzw. Turnschuhe (ggf. Hackenschutz)
- Waffe mit Klinge nach FIE-Norm (Siegel)

4. Welche Teile der Ausrüstung müssen den Sicherheitsvorschriften entsprechen?

- Fechtjacke 800 Newton (mit FIE Siegel), weiß
- Unterziehweste aus Stoff gleicher Qualität (Plastron) (mit FIE Siegel)
- Fechthose (mit FIE Siegel), weiß
- Maske (FIE-Maske: mit Aufkleber/Stempel bei allen Turnieren ab Q-B)
- Waffe mit Klinge nach FIE-Norm (Siegel)

5. Ab welchem Alter ist die Sicherheits-Fechtkleidung Vorschrift?

- bei allen Fechtern ab B-Jugend

6. Welche Farbe hat die Fechtkleidung?

- Helle Farbe, früher auf jeden Fall weiß; die Trefffläche muss hell und in einer Farbe sein

7. Was müsst ihr auf ein Turnier an Fecht-Kleidung/-Material mitnehmen?

Siehe oben plus:

- T-Shirt (s), Handtuch, ETV-Trainingsjacke!
- Ersatzkabel (mindestens 1)
- Ersatzwaffe (mindestens 1)
- Hilfreich: Schraubenzieher, Prüfgerät, Isolierband
- Trinken

8. Was bedeuten die Abkürzungen FIE, DFB, TD?

- | | | |
|-------|---|-------------------------------------|
| - FIE | = | Fédération Internationale d’Escrime |
| - DFB | = | Deutscher Fechterbund |
| - TD | = | Technisches Direktorium |

9. Wann solltet ihr am Austragungsort des Turniers erscheinen?
- 1 bis 1/2 Stunde vor dem 1. Aufruf
10. Was ist am Beginn eines Turnieres am Austragungsort sofort zu tun?
- Fechtpass, FIE-Lizenz und ggf. Gesundheitsattest beim TD abgeben und damit die Anwesenheit melden, ggf. bezahlen
 - Zur Materialprüfung gehen mit Maske und E-Weste
11. Was bedeutet „Aufruf“ der Fechter?
- Es gibt 3 Aufrufe:
 1. Aufruf
 2. Aufruf 2 Minuten später
 3. Aufruf 1 Minute später
 - bei Nichterscheinen des Fechters beim 3. Aufruf erfolgt der Ausschluss vom Wettkampf
12. Wie stellen sich die Fechter beim Aufruf durch den Obmann auf der Fechtbahn auf? (Auf welcher Seite schnallt sich die erstgenannte Fechterin an?)
- der zuerst aufgerufene Fechter rechts vom Obmann
13. Nenne die Ausnahme.
- Linkshänder immer links vom Obmann (bei zwei Linkshändern wieder wie 6.)

14. Was müsst ihr an die Bahn mitnehmen?
 - Ersatzwaffe
 - Ersatzkabel
15. Wie verhaltet ihr Euch gegenüber dem Obmann?
 - höflich
16. Wie sprecht ihr den Obmann nicht an:
 - unter der Maske
17. Wie macht ihr dem Obmann deutlich, wenn ihr das Gefecht unterbrechen müsst/wollt?
 - durch Heben des waffenfreien Arms
18. Wie beginnt ihr jedes Gefecht?
 - durch Waffen-Gruß an den Gegner und Obmann bzw. die Obleute
19. Was passiert beim Verstoß gegen die Fechregeln?
 - Gelbe Karte (Verwarnung)
 - Rote Karte (Straftreffer)
 - Schwarze Karte (Disqualifizierung, ggf. Hallenverbot mit sofortigem Verlassen der Halle)
20. Für welche Vergehen bekomme ich welche Karte?
 - Gelbe Karte: u.a.: fehlerhaftes Material, fehlendes Ersatzmaterial, fehlendes Materialprüfzeichen, unfaires Verhalten, Sprechen unter der Maske, Trefferruf, bevor getroffen wurde, Anfassen des elektrischen Materials, gefallene Strümpfe, Florett: waffenfreier Arm vor der Trefffläche, Maskenabnahme während des Gefechts, Kopfüber-Ausfall (Gefahrenbegrenzung) etc. (= Verwarnung)
 - Rote Karte: 2. gelbe Karte (= Straftreffer)
 - Schwarze Karte: Gefechtsaufgabe ohne sachliche Begründung
 - Betrug, Doping und alle unvorstellbaren Sachen, zu denen Sportler fähig sind
21. Welche Organisationen sind dem Verein übergeordnet?
 - Verein
 - HFV (Hamburger Fechtverband), HSB (Hamburger Sportbund)
 - DFB (Deutscher Fechterbund)
 - FIE (Fédération Internationale d'Escrime)

22. Welche Altersklasseneinteilung gibt es?
- Schüler (bis 12 Jahre)
 - B-Jugend (bis 12-14 Jahre)
 - A-Jugend (bis 14-17 Jahre)
 - Junioren (bis 17-19 Jahre)
 - Aktive (ab 19, „Sonderklasse“ 30-40 Jahre)
 - Senioren (ab 40 Jahre)
23. Welche Waffen gibt es im Sportfechten und wie unterscheiden sie sich?
- Florett, Stichwaffe, 110 cm, Klinge 90 cm, Glocke 9,5-12 cm, oberes Drittel der Klinge ist isoliert, Griff ist isoliert, Durchbiegung der Klinge maximal 2 cm, 500 Newton Treffer
 - Degen, Stichwaffe, 110 cm, Klinge 90 cm, Glocke 13,5, Klinge kann konzentrisch oder exentrisch in der Glocke liegen, Durchbiegung der Klinge maximal 1 cm, 750 Newton Treffer
 - Säbel, Hieb- und Stichwaffe, 105 cm, Klinge 88 cm
 - Miniwaffen (für Schüler)
24. Auf wie viel Treffer wird gefochten und in welcher Zeit?
- Rundengefechte:
 - Schüler: 4 Treffer, 3 Minuten,
 - alle anderen: 5 Treffer, 3 Minuten
 - Direktausscheidung: 15 Treffer, 3 mal 3 Minuten mit jeweils 1 Minute Pause dazwischen, im Säbel auch bei 7:8
25. Was passiert, wenn der Fechter die Bahn seitlich oder hinten mit beiden Füßen verlässt?
- Hinten: Straftreffer
 - Seitlich: der Fechter wird 1 m zurückgestellt, der Gegner wird um 1 m vorgestellt
26. Wie lauten die Maße der Fechtbahn?
- Länge 14 Meter, Breite 1,5-2 m
 - Mittellinie, Startlinien im 2 m Abstand
 - Warnlinie/-anstrich 2 m vor Bahnende
 - Endlinie
27. Welches ist die Florett-Treff-Fläche?
- Torso ohne Arme, ohne Kopf und ohne Beine
28. Welches ist die Degen-Treff-Fläche?
- Der ganze Körper (mit Füßen)
29. Welches ist die Säbel-Treff-Fläche?
- ab Gürtellinie aufwärts mit Kopf und Arme, bis zum Handgelenk, ohne Beine
30. Um wie viel Meter darf ein Fechter von der Startlinie zurückgehen, bis er getroffen ist (durch Rote Karte)?
- 5m, so weit ist der Abstand zwischen Startlinie und Endlinie
31. Wann bekommt der Fechter am Ende der Bahn eine Rote Karte bzw. einen Straftreffer?
- Er muss mit beiden Füßen aus der Bahn sein
32. Wie trägt man Siege und Niederlagen ins Tableau ein:
- V = Sieg, D = Niederlage, mit Trefferangabe: V/5-D/1 z.B.
33. Was passiert bei Zeitablauf und Trefferunterschied?

- Es wird der Sieger ermittelt (der mit den meisten gegebenen Treffern). Es werden die wirklich gegebenen und erhaltenen Treffer in das Tableau eingetragen (wegen Index), bei 3:2 zum Beispiel wird beim Sieger V/3, beim Verlierer D/2 eingetragen; bei einigen Turnieren wird aufgerundet;
34. Was passiert bei Zeitablauf und Treffergleichstand?
- Nur der entscheidende letzte Treffer wird ausgefochten
 - Bei Degen: es wird gelost, wer Vorteil hat bei Doppeltreffern
35. Was darf man mit dem freien Arm nicht machen?
- die gültige Trefffläche bedecken
 - nicht parieren
 - die elektrische Ausrüstung berühren
36. Was passiert bei gleichzeitigem korrektem Angriff der beiden Fechter?
- Florett und Säbel: keiner bekommt einen Treffer
 - Degen: Double
37. Was dürfen Trainer, Betreuer usw. während eines Gefechtes machen?
- Nichts!
38. Darf man unter der Maske sprechen?
- Nein
39. Darf man unter der Maske überhaupt Laut geben?
- Ja, nach gegebenem Treffer (nicht vorher)
40. Wofür steht die Gelbe Karte?
- Verwarnung
41. Wofür steht die Rote Karte?
- Straftreffer

42. Florett: Womit wird das Vordrehen der hinteren Schulter bestraft?
- Zunächst mit der Gelben Karte, bei Wiederholung mit der Roten Karte = Straftreffer
43. Nenne einige Angriffe.
- Gerader Stoß = direkter Angriff
 - Umgehungsangriff = Fintangriff
 - Klingenschlag, Battuta oder Pris de Fèr
 - Filo = Gleitstoß an der Klinge
 - Coupé = Umgehungsangriff, aber oberhalb der gegnerischen Klinge
44. Nenne mindestens vier Paraden.
- Sixt und Terz
 - Oktav und Sekond
 - Quart und Prime
 - Quint und Septime
45. Welche Arten von Paraden gibt es?
- Einfache Paraden
 - Kreisparaden
 - Körperparaden
 - Cedierungsparaden (Nachgeben bei starker Bindung)
46. Erkläre die Linie.
- Bedrohung der gegnerischen Treff-Fläche mit gestrecktem Arm
47. Wie schwer ist das Prüfungsgewicht, mit dem der Obmann die Waffen prüft?
- Florett: 500 g
 - Degen: 750 g
48. Nenne die reine Kampfzeiten:
- 4 Minuten bei Rundengefechten
 - 3 x 3 Minuten bei Direktausscheidung auf 15 Treffer
49. Nenne mindestens fünf Verstöße, für die es die gelbe Karte gibt.
Z.B.:
- Materialfehler
 - Rempeln
 - Kreuzschritt (Säbel)
 - Verdecken der gültigen Treff-Fläche
 - Berühren der Metallweste mit der eigenen Waffe
50. Wer kann außer dem Obmann noch zum Kampfgericht gehören und welche Aufgaben kommen auf sie zu?
- Seitenrichter: waffenfreier Arm, Fußtreffer (Degen)
51. Wie beginnt der Obmann das Gefecht?
- Stellung, Fertig?, Los! (En garde, Êtes-vous prêts/prêtes? Allez!)
52. Wie unterbricht der Obmann das Gefecht?
- Halt! (Halte!)
53. Erkläre die Ausdrücke
- Angriff
 - Appell

- Auslage
- Battuta
- Blößen
- Coupé
- Finte
- Fechttempo
- Konterriposte
- Linie
- Mitstoß
- Mensur
- Mal parée (Säbel)
- Pris de fer
- Remise/Rimesse
- Riposte
- Parade
- Tempoaktion
- Zündlauf
- Zwischenstoß