

Wettkampfbregeln des Internationalen Fechtverbandes (FIE)

Ausgabe 2006 (Übersetzung)

einschließlich aktueller Ergänzungen
Redaktionsschluss 1.1.2006

einschließlich aller Ergänzungen bis Jan. 2014

Bei jedem Fechter wird die Kenntnis der Regeln vorausgesetzt.

Das Wettkampfbreglement wurde von der FIE im Interesse der besseren Handhabung und Übersichtlichkeit überarbeitet. Die Gliederung in drei Teile soll dennoch einen inneren Zusammenhang sichern. Die hier vorliegende deutschsprachige Fassung dient der breiteren Verwendung des Regelwerks im Deutschen Fechter-Bund.

Im internationalen Wettkampfbetrieb gilt im Zweifelsfall die französische Fassung.

Im Text wurde aus Gründen der Vereinfachung ausschließlich die männliche Sprachform verwandt. Die Regeln gelten entsprechend auch für Fechterinnen.

Redaktionelle Hinweise sind kursiv gedruckt.

Allen Mitwirkenden bei der Übersetzung sei auf diesem Wege ausdrücklich gedankt.

Vorwort

I.1 Geschichtliches

- 1 Das Reglement der FIE wurde im Juni 1914 in Paris durch den Internationalen Kongress der Nationalen Olympischen Komitees für alle Wettkämpfe der Olympischen Spiele einstimmig angenommen. Es wurde zum ersten Mal 1914 von den Herren Marquis de Chasseloup-Laubat und Paul Anspach zusammengestellt und 1919 unter dem Namen „Règlement pour les Epreuves“ herausgegeben.
- 2 Durch verschiedene Kongresse der FIE wurde es abgeändert. Der von 1931 beschloss, es neu zu gruppieren, der von 1954, das Material unter dem Namen „Règlement technique“ neu zu gliedern, der von 1958, die Fassung auf den neuesten Stand zu bringen und ihm wieder die alte Bezeichnung „Wettkampfbregeln“ zu geben.
- 3 Die von den Kongressen zwischen 1964 bis 1972 beschlossenen Regeländerungen wurden in die neue, vervollständigte und neu gefasste Ausgabe im Jahre 1972 eingearbeitet. Die Änderungen, die von den Kongressen zwischen 1973 und 1983 beschlossenen wurden, sind in eine überarbeitete Fassung von 1983 eingearbeitet worden. Die danach vorgenommenen Änderungen (*einschließlich des Kongresses 2005*) wurden in eine neu strukturierte Ausgabe 1997 eingefügt.

I.2 Florett

- 1 Das Reglement für Florett wurde am 12.06.1914 in Paris von der Florettkommission der FIE unter Vorsitz des Generals Ettore, der den Entwurf als Vertreter des italienischen Fechtverbandes revidiert hatte, angenommen.
- 2 Es stellte in seinen wesentlichen Teilen das durch Herrn Camille Prévost, dem Vorsitzenden der „Académie d'Armes“ und der technischen Sektion für Florett der FNE Frankreichs, zusammengestellte Reglement dar. Es entsprach ferner dem durch den Marquis de Chasseloup-Laubat für die „Armes de France“ zusammengestellten Reglement, den diversen internationalen Reglements der verschiedenen der FIE angeschlossenen Nationen und den französisch-italienischen Reglements.
- 3 Die Regeln für Florettwettkämpfe mit automatischer Trefferanzeige wurden 1957 angenommen und seitdem durch verschiedene nachfolgende Kongresse modifiziert.

I.3 Degen

- 1 Das Degenreglement von 1914 hat alle vor der Gründung der FIE ab 1892 nacheinander in Frankreich und außerhalb genehmigten Degenreglements präzisiert und vervollständigt, insbesondere die durch folgende Gremien eingeführten:
das ständige Komitee des Degenverbandes in Paris; die Degenakademie, der Trainingsverband für Fechten und Pistole und der Verband „Armes de France“;
das Internationale Komitee von 1905, vorbehaltlich der Duellbestimmungen der einzelnen Länder,
die Union der Französischen Verbände für athletische Sportarten (USFSA);
das Nationale Komitee für den Sport in Frankreich;
das Französische Olympische Komitee;
die Organisationskomitees der Turniere von Nizza und der Côte d'Azur, von Ostende, usw.

- 2 Die Regeln für Degenturniere mit elektrischer Trefferanzeige wurden 1936 angenommen und durch verschiedene nachfolgende Kongresse modifiziert.
- 3 Der Kongress von 1984 hat die Einführung des Degenfechtens für Damen beschlossen, der von 1987 hat entschieden, ab 1989 Weltmeisterschaften im Damendegen durchzuführen.

I. 4 Säbel

- 1 Das Säbelreglement der FIE gibt in seinen wesentlichen Teilen das Reglement wieder, das bei den Olympischen Spielen von London 1908 und Stockholm 1912 maßgebend war.
- 2 Es entspricht auch den Grundsätzen des Reglements von Ostende und des ungarischen Reglements und wurde am 12.06.1914 von der in Paris - unter Vorsitz von Dr. Bela Nagy, dem geschäftsführenden Präsidenten des ungarischen Fechtverbandes und Autor des Entwurfs – tagenden Säbelkommission der FIE genehmigt.
- 3 Die Regeln für die elektrische Trefferanzeige beim Säbelfechten wurden im Jahre 1988 angenommen.

I. 5 Weltmeisterschaften

- 1 Entsprechend den Beschlüssen, die bei den Kongressen von Antwerpen 1920, Den Haag 1927, Amsterdam 1928, Brüssel 1937 und Madrid 1962 getroffen wurden, werden jährlich prinzipiell zwischen dem 1. Juli und dem 15. August unter Aufsicht der FIE offizielle Einzelmeisterschaften im Florett, im Degen und im Säbel für Männer und im Florett und Degen für Frauen ausgetragen, die Weltmeisterschaften genannt werden (bis 1936 hießen sie Europameisterschaften).
- 2 Wie sich aus den Entscheidungen der Kongresse von Paris 1949, 1951 und 1959, in Venedig 1955, in Madrid 1962, in Danzig 1963, in Paris 1987 und Neuchatel 1998 und Lausanne 1999 ergibt, werden jährlich unter der Aufsicht der FIE Weltmeisterschaften für Junioren organisiert, die Einzel- und Mannschaftswettkämpfe im Florett, Degen und Säbel für Herren und Damen enthalten.
- 3 Entsprechend den Beschlüssen des Kongresses Neuchatel 1998 werden jährlich Weltmeisterschaften für Kadetten (Damen und Herren) ausgetragen, die als offizielle Veranstaltungen der FIE gleichberechtigt mit Florett und Degen anerkannt sind.

(ab 1999 ist Damensäbel im offiziellen Programm der Weltmeisterschaften, ab 2004 im Programm der Olympischen Spiele)

Erster Hauptteil

Allgemeine Regeln für alle Waffen

Kapitel 1

Anwendungsbereich der Regeln

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

Kapitel 2

Terminologie

A) Wettkämpfe

Übungsgefecht und Turniergefecht

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

Mannschaftswettkampf

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

Wettbewerb

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

Meisterschaft

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

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

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

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

Angriffs- und Verteidigungsaktionen

t. 7 Definition:

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

Erklärungen

t. 8 Offensivaktionen:

1 Der Angriff

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

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

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

2 Die Riposte:

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

a) Einfache direkte Riposten:

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

- Riposte am Eisen: Sie trifft den Gegner, ohne nach der Parade den Kontakt mit der gegnerischen Klinge aufzugeben.

b) Einfache indirekte Riposten:

- Umgehungsriposte: Sie trifft in der der Parade entgegengesetzten Blöße (nach Umgehung des gegnerischen Eisens unten, falls oben pariert wurde, nach Umgehung oberhalb des gegnerischen Eisens, wenn die Parade unten genommen wurde).

- Coupériposte: Sie trifft den Gegner in der Blöße, die zur angegriffenen entgegengesetzt liegt (wobei in jedem Falle eine Umgehung vor der gegnerischen Spitze erfolgt).

c) Zusammengesetzte Riposten:

- Riposte mit Fintekreisstoß: Sie trifft den Gegner in der gleichen Blöße, die angegriffen wurde, aber erst nach vollständiger Umkreisung des gegnerischen Eisens

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

3 Gegenangriffe

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

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

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

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

4 Andere Offensivaktionen

a) Fortsetzung (remise): einfache unverzögerte Offensivaktion, die einer ersten Offensivaktion folgt, ohne dass der Arm zurückgezogen wird, nach einer 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): erneuter Angriff, der unmittelbar nach Rückgang in die Fechtstellung durchgeführt wird.

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

Defensivaktionen

t. 9 Paraden sind einfach oder direkt, wenn sie in der gleichen Linie gemacht werden wie der Angriff.

Man bezeichnet sie als Kreisparaden, wenn sie in der Linie gemacht werden, die der des Angriffs gegenüberliegt.

Stellung in Linie

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

Kapitel 3

Fechtboden

- t. 11** Der Fechtboden muss eine ebene und horizontale Oberfläche haben. Er darf keinem der beiden Gegner Vor- oder Nachteile bieten, vor allem nicht hinsichtlich der Beleuchtung.
- t. 12** 1 Der für den Kampf bestimmte Teil des Fechtbodens heißt Fechtbahn.
2 Wettkämpfe werden in allen drei Waffen auf den gleichen Bahnen ausgetragen.
- t. 13** 1 Die Breite der Fechtbahn beträgt 1,50 bis 2 Meter.
2 Ihre Länge beträgt 14 Meter, so dass jeder Fechter, wenn er zwei Meter entfernt von der Mittellinie aufgestellt wurde, insgesamt fünf Meter zum Zurückweichen zur Verfügung hat, ohne dass er mit beiden Beinen die hintere Grenzlinie überschreitet.
- t. 14** Auf der Fechtbahn sind gut sichtbar fünf Querlinien über die Breite der Bahn folgendermaßen aufgezeichnet:
a) Eine Mittellinie, die ununterbrochen über die gesamte Breite der Fechtbahn aufzuzeichnen ist.
b) Zwei Startlinien, auf jeder Seite zwei Meter von der Mittellinie entfernt, die über die gesamte Breite der Bahn gehen müssen.
c) Zwei hintere Grenzlinien, die in einer Entfernung von sieben Metern von der Mittellinie über die gesamte Breite der Bahn aufgezeichnet sein müssen.
d) Außerdem müssen die zwei letzten Meter vor dieser hinteren Grenze deutlich gekennzeichnet sein, wenn möglich durch eine unterschiedliche Farbe, damit die Fechter leicht ihre jeweilige Position auf der Bahn feststellen können (vgl. Zeichnung).

Fechtbahn für Halbfinale und Finale (Höhe maximal 50 cm) Abb. vgl. website FIE

Geerdete Sicherheitszone

A Tisch für das Anzeigegerät M mindestens 1 m

C Mittellinie L letzte 2 Meter

G Startlinie E hintere Begrenzungslinie

R hintere Bahnverlängerung S Kennzeichnung für den Fechter

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

1 Trefferanzeige (Lampe)

2 Name der Fechter/Nationalität

3 Uhr, Trefferstand, etc.

Muster für die normale Fechtbahn in allen Waffen (Abb. vgl. website FIE)

A Tisch für das Anzeigegerät M mindestens 1 m

C Mittellinie L letzte 2 Meter

G Startlinie E hintere Begrenzungslinie

R hintere Bahnverlängerung S Kennzeichnung für den Fechter

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

Kapitel 4

Material der Fechter (Waffen, Ausrüstung und Bekleidung)

- t. 15** 1 Die Fechter bewaffnen sich, rüsten sich aus, kleiden sich und kämpfen auf eigene Verantwortung und Gefahr.
2 Jeder Fechter(in) der sich bei einem offiziellen Wettbewerb der FIE (einschließlich der zum Wettkampfbereich gehörenden Trainingsräume) mit einem anderen Fechter(in) aufwärmt oder trainiert, muss dabei den FIE-Regeln entsprechende Kleidung und Ausrüstung tragen. Jeder, der eine Lektion gibt, muss dabei mindestens eine Trainerjacke, einen Fechthandschuh und eine regelkonforme Maske tragen.
Jeder Fechter(in), der eine Lektion bekommt, muss dabei unbedingt Maske und Handschuh tragen.
Der Supervisor des Wettbewerbs oder ein Mitglied der Turnierleitung 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. 16** 1 Bei allen drei Waffen wird eine Verteidigungsaktion ausschließlich mit der Klinge oder der Glocke oder beiden zusammen durchgeführt.
2 Falls keine Sondereinrichtung oder Schlaufe vorhanden ist oder es sich nicht um einen Spezialgriff (orthopädischer Griff) handelt, kann der Fechter den Griff halten, wie er mag, und darf im Laufe eines Gefechtes auch die Stellung der Hand am Griff ändern. Jedoch darf die Waffe weder dauernd noch zeitweise, offen oder versteckt, in eine Wurfwaffe verwandelt werden; sie muss so geführt werden, dass die Hand den Griff nicht loslässt und dass sie im Verlauf einer Offensivaktion auf dem Griff weder vorwärts noch rückwärts gleitet.
3 Hat der Griff eine Sondereinrichtung oder Schlaufe oder handelt es sich um einen Spezialgriff (orthopädischer Griff), so muss beim Florett und beim Degen der Griff so gehalten werden, dass die Oberseite des Daumens in die gleiche Richtung zeigt wie die Klingengerinne. Beim Säbel muss die Oberseite des Daumens senkrecht zur Klingengerinne stehen.
4 Die Waffe wird immer nur mit der gleichen Hand geführt. Der Fechter darf vor Ende des Gefechtes keinen Handwechsel vornehmen. Es sei denn mit besonderer Erlaubnis des Kampfleiters im Falle einer Hand- oder Armverletzung.

Antreten in Fechtstellung

- t. 17** 1 Der zuerst aufgerufene Fechter stellt sich rechts vom Kampfleiter auf, außer bei Turniergefechten zwischen Linkshändern und Rechtshändern, wenn der zuerst Aufgerufene der Linkshänder ist.
2 Der Kampfleiter lässt die beiden Kämpfer sich so aufstellen, dass der Fuß des Ausfallbeines zwei Meter von der Mittellinie entfernt (also hinter der Startlinie) steht.
3 Das Antreten in Fechtstellung zu Beginn eines Gefechtes und bei Wiederaufnahme nach Unterbrechungen erfolgt immer in der Mitte der Bahnbreite.
4 Bei Wiederaufstellung im Laufe des Gefechtes müssen die Fechter so in Stellung gehen,

dass sich die Spitzen ihrer Klingen bei beiderseits gestrecktem Arm nicht berühren können.
5 Nach jedem gültig gegebenen Treffer werden die Fechter wieder in der Mitte der Bahn aufgestellt.

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

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

8 Die Wiederaufstellung mit dem notwendigen Fechtabstand darf jedoch nicht dazu führen, dass ein Fechter, der sich vorher vor der hinteren Grenzlinie befand, hinter diese Linie gerät. Wenn er bereits mit einem Bein hinter der hinteren Grenzlinie war, bleibt er an dieser Stelle.

9 Dagegen kann die Wiederaufstellung nach seitlichem Verlassen der Bahn und dem dadurch bedingten Bodenverlust dazu führen, dass der schuldige Fechter hinter die Grenzlinie gerät und dadurch einen Straftreffer erhält.

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

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

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

Beginn, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Kampfes

t. 18 1 Mit dem Kommando „Los“ wird der Kampf begonnen. Kein Treffer wird gezählt, der vor dem Kommando „Los“ angesetzt oder angebracht wurde.

2 Das Ende des Kampfes wird durch das Kommando „Halt“ bestimmt, mit Ausnahme der Fälle, die die normalen und regulären Kampfbedingungen ändern (vgl. t.32.1/2).

3 Vom Kommando „Halt“ ab darf der Fechter keine neue Aktion beginnen. Nur der schon angesetzte Stoß oder Hieb zählt noch. Was danach geschieht, zählt unter keinen Umständen mehr (vgl. jedoch t.32. 1/2).

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

5 Das Kommando „Halt“ wird auch gegeben, wenn das Klingenspiel der Fechter gefährlich, verworren oder regelwidrig ist, wenn einer der Fechter entwaffnet wird, wenn ein Fechter die Fechtbahn verlässt oder sich beim Zurückgehen dem Publikum oder dem Kampfrichter nähert (vgl. t.26, t.54.5, t.73.4 j).

6 Nur in Ausnahmefällen kann der Kampfleiter einem Fechter das Verlassen der Bahn erlauben. Wenn dieser es ohne Erlaubnis macht, unterliegt er den Strafen, wie sie in den Regeln vorgesehen sind (t.114, t.116, t.120).

Nahkampf

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

Körper an Körper

t. 20 1 Körper an Körper liegt vor, wenn die beiden Fechter Körperkontakt haben. In diesem Fall wird der Kampf durch den Kampfleiter unterbrochen (vgl. t.25, t.63.1/2/3).

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

2 In allen drei Waffen ist es verboten, Körper an Körper zu verursachen, um einem Treffer zu entgehen oder seinen Gegner zu rempeln. Im Falle eines solchen Verstoßes belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, wie sie in den Regeln vorgesehen sind (t.114, t.116, t.120). Der eventuell vom nicht regelgerecht Fechtenden gesetzte Treffer ist zu annullieren.

Ausweichbewegungen und Vorbeigehen am Gegner

- t. 21** 1 Platzveränderungen und Ausweichbewegungen sind zugelassen, auch solche, bei denen die unbewaffnete Hand oder das Knie des vorderen Beines den Boden berühren.
2 Es ist verboten, im Laufe des Kampfes dem Gegner den Rücken zuzudrehen.
Im Falle eines solchen Verstoßes belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, die in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind. Der eventuell von dem nicht regelgerecht Fechtenden erzielte Treffer ist zu annullieren.
3 Wenn ein Fechter während des Kampfes an seinem Gegner **vollständig** vorbeigeht, muss der Kampfleiter sofort „Halt“ rufen und die Fechter an der Stelle wieder aufstellen, an der sie sich vor dem Vorbeigehen befanden.
4 Kommt es während des Vorbeigehens zu Treffern, so gelten sie, wenn sie bei „Halt“ schon angesetzt waren. Annulliert wird jedoch jeder Treffer, der erst nach vollzogenem Vorbeigehen angesetzt wurde, wogegen ein ohne Verzögerung von dem angegriffenen Fechter, auch mit Körperdrehung, gesetzter Treffer noch zählt.
5 Meldet der Elektromelder während eines Gefechtes einen Fechter als getroffen, der bei einem von ihm ausgeführten Sturzangriff so weit hinter das Fechtbahnende gerät, dass er das Einrollkabel oder dessen Verbindungskabel abreißt, so wird dieser Treffer nicht annulliert (vgl. t.103).

Gebrauch des unbewaffneten Armes und der unbewaffneten Hand

- t. 22** 1 Der Gebrauch des unbewaffneten Armes und der unbewaffneten Hand ist sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung verboten (vgl. t.114, t.116, t.120). In einem solchen Fall wird der eventuell gesetzte Treffer des gegen die Regel Verstoßenden annulliert.
2 Beim Florett und beim Säbel ist es verboten, eine gültige Trefffläche durch Teile des Körpers, auf denen Treffer nicht zählen, ~~sei es durch Verdecken oder durch anormale Bewegungen~~, zu ersetzen (vgl. t.114, t.116, t.120). Ein eventuell vom schuldigen Fechter gesetzter Treffer wird annulliert.
a) wenn es während einer Aktion zum Verdecken oder Ersetzen der gültigen Trefffläche kommt, wird der schuldige Fechter(in) mit den Strafen der 1. Gruppe belegt(siehe auch t.49.1, t.72.2).
b) wenn während einer Aktion durch Verdecken oder Ersetzen der gültigen Trefffläche ein korrekt gesetzter Treffer als ungültig angezeigt wird, wird der schuldige Fechter(in) mit den Strafen der 1. Gruppe belegt (siehe auch t.49.1, **t.72.2**), und dieser Treffer wird vom Kampfleiter als gültig gewertet.
3 Während der Dauer des Gefechtes darf ein Fechter in keinem Fall mit seiner unbewaffneten Hand an irgendeinen Teil der Elektroausrüstung fassen (vgl. t.114, t.116, t.120). Ein eventuell vom schuldigen Fechter gesetzter Treffer wird annulliert.
- t.23** 1 Falls ein Kampfleiter während eines Gefechtes bemerkt, dass einer der Fechter den unbewaffneten Arm und/oder die unbewaffnete Hand benutzt oder die gültige Trefffläche mit einer ungültigen verdeckt oder beschützt, kann er die Unterstützung von zwei neutralen Seitenrichtern verlangen, die vom Technischen Direktorium bestimmt werden.
2 Diese Seitenrichter, die links und rechts der Fechtbahn stehen, beobachten jeweils einen der Fechter und zeigen durch Heben der Hand oder auf Nachfrage durch den Kampfleiter den Gebrauch des unbewaffneten Armes oder der unbewaffneten Hand oder den Schutz oder das Bedecken der gültigen Trefffläche durch eine ungültige an (vgl.t.49, **t.72**, t.114, t.116,t.120).
3 Der Kampfleiter kann zudem einen Platzwechsel der beiden Fechter veranlassen, damit derjenige, der diese Unregelmäßigkeiten begeht, ihm nicht den Rücken zudreht.

Gewonnener oder verlorener Boden

- t. 24** Beim Kommando „Halt“ bleibt gewonnener Boden erhalten, bis ein gültiger Treffer erzielt wird. Bei Wiederaufnahme der Stellung geht jeder Fechter zur Wiedererlangung des Fechtabstandes gleich weit zurück (vgl. t.17.3/4).

- t. 25** Wenn das Gefecht jedoch infolge Körper an Körper unterbrochen wurde, gehen die Fechter so wieder in Stellung, dass derjenige, an den das Körper an Körper herangetragen wurde, dort stehen bleibt, wo er zuvor stand. Dasselbe gilt, wenn sein Gegner einen Sturzangriff gemacht hat, auch wenn der nicht zum Körper an Körper führte.

Grenzüberschreitungen

Unterbrechung des Kampfes

- t. 26** 1 Wenn ein Fechter mit einem oder mit beiden Füßen eine der seitlichen Kampfbahngrenzen **komplett** überschreitet, muss der Kampfleiter sofort „Halt“ rufen.
2 Wenn ein Fechter mit beiden Beinen die Bahn verlässt, muss der Kampfleiter alles annullieren, was nach Überschreitung der Seitenlinie passiert ist, mit Ausnahme eines Treffers, den der Fechter, der die Grenzlinie überschritten hat, erhalten hat; dies auch dann, wenn dies nach dem Überschreiten passiert ist, vorausgesetzt der Treffer wurde direkt und ohne Verzögerung gesetzt.
3 Im Gegensatz dazu wird der Treffer eines Fechters, der die Fechtbahn nur mit einem Bein verlassen hat, gezählt, wenn er die Aktion schon vor dem „Halt“ begonnen hat.
4 Wenn einer der beiden Fechter die Bahn mit beiden Beinen verlässt, kann lediglich der Treffer gewertet werden, der von dem Fechter gesetzt wurde, der zumindest mit einem Bein auf der Bahn geblieben ist. Dies gilt auch bei Doppeltreffern.

Hintere Grenzlinien

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

Seitliche Grenzlinien

- t. 28** 1 Wenn ein Fechter, eine der Seitenlinien überschreitet, muss er von der Stelle, an der er die Bahn verlassen hat, um 1 Meter zurück. Falls er eine der Seitenlinien überschreitet während er angreift, muss er zurück an die Stelle, von der er den Angriff begonnen hat, und von dort aus 1 Meter zurückweichen (aber siehe t.29).
2 Wenn dadurch einer der beiden Fechter hinter die hintere Grenzlinie gerät, erhält er einen Straftreffer.
3 Ein Fechter, der, um einem Treffer zu entgehen (insbesondere beim flèche), mit beiden Beinen eine der Seitenlinien überschreitet, wird nach den Art. t.114, t.116, t.120 bestraft.

Zufällige Grenzüberschreitung

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

Kampfdauer

- t. 30** 1 Als Kampfdauer ist nur die effektive Kampfzeit zu verstehen, d.h. die Summe der Intervalle zwischen „Los“ und „Halt“.
2 Die Kampfdauer wird vom Kampfleiter oder einem Zeitnehmer kontrolliert. Bei den Finalkämpfen der offiziellen FIE-Wettbewerbe und bei allen Gefechten, die mit einer für die Zuschauer sichtbaren Uhr gefochten werden, muss diese so aufgestellt werden, dass sie auch für die gerade auf der Kampfbahn befindlichen beiden Fechter und den Kampfleiter sichtbar ist.
3 Die effektive Kampfzeit beträgt:
- in Runden auf fünf Treffer , maximal drei Minuten,
- in der Direktausscheidung: 15 Treffer, Maximum neun Minuten (aufgeteilt in drei Abschnitte von je drei Minuten, mit einer Minute Pause zwischen zwei Abschnitten)
- in Mannschaftskämpfen: drei Minuten für jedes Einzelgefecht.
- t. 31** 1 Die Fechter haben das Recht, bei jeder Kampfunterbrechung die ihnen noch verbleibende Kampfzeit zu erfahren.

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

- t. 32** 1 Bei Ablauf der regulären Kampfzeit muss die Uhr, wenn sie im Meldegerät eingebaut ist (obligatorisch für alle Finalkämpfe der offiziellen FIE-Wettbewerbe), automatisch ein lautes akustisches Signal auslösen und zugleich den Melder blockieren; zuvor vom Melder bereits registrierte Treffer müssen jedoch angezeigt bleiben. Mit Beginn des akustischen Signals ist der Kampf beendet.
2 Wenn die Uhr nicht mit dem Trefferanzeigergerät verbunden ist, muss der Zeitnehmer „Halt“ rufen oder ein akustisches Signal auslösen, wodurch der Kampf beendet wird, und auch ein schon angesetzter Treffer zählt nicht mehr.
3 Falls die Uhr oder der Zeitnehmer ausfallen, kann der Kampfleiter nach seiner Schätzung die verbleibende Kampfzeit festlegen.
4. Wenn ein Melder für kabelloses Fechten verwendet wird, darf kein Treffer gezählt werden, der nach Zeitablauf gefallen ist, selbst wenn noch eine Lampe auf diesem Melder aufleuchtet.

Unfall oder Krampf - Aufgabe eines Fechters

- t. 33** 1 Erleidet ein Fechter im Laufe eines Gefechtes eine Verletzung oder einen Krampf, die der Delegierte der medizinischen Kommission oder der diensthabende Arzt als solche anerkennen, so kann das Gefecht für höchstens zehn Minuten unterbrochen werden. Diese Pause beginnt mit der Entscheidung des Arztes und ist ausschließlich der Behandlung der Verletzung oder des Krampfes vorbehalten, wegen welcher der Kampf unterbrochen werden musste. Stellt der Arzt vor oder bei Ablauf der zehn Minuten fest, dass der Fechter nicht in der Lage ist, das Gefecht wieder aufzunehmen, entscheidet er über die Aufgabe dieses Fechters bei Einzelwettbewerben und/oder seinen Ersatz, falls dies möglich ist, bei Mannschaftswettbewerben (vgl.o.44.11.a/b).
2 Im Laufe des gleichen Tages kann demselben Fechter eine weitere Pause nur dann zugestanden werden, wenn es sich um eine andere Verletzung oder einen anderen Krampf handelt.
3 Verlangt ein Fechter unberechtigterweise eine derartige Unterbrechung und wird dies vom Delegierten der medizinischen Kommission oder vom diensthabenden Arzt bestätigt, so verhängt der Kampfleiter gegen ihn die in den Artikel t.114, t.117, t.120 vorgesehenen Strafen.
4 Bei Mannschaftswettbewerben kann ein verletzter Fechter, dessen Unfähigkeit zur Weiterführung des Kampfes vom diensthabenden Arzt festgestellt worden ist, trotzdem am gleichen Tag in den darauf folgenden Mannschaftskämpfen eingesetzt werden, sofern derselbe Arzt dann seine Kampffähigkeit bestätigt.
5 Das Technische Direktorium kann die Reihenfolge der Gefechte ändern, um den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbes sicherzustellen (vgl. o.16.1).

Kapitel 6

Kampfleitung und Trefferbeurteilung

- t. 34** 1 Wer der Berufung als Kampfleiter oder als Seitenrichter Folge leistet, übernimmt damit die Ehrenpflicht, selbst das Reglement zu achten und für die Einhaltung des Reglements zu sorgen sowie seine Amtspflichten mit absoluter Unparteilichkeit und unermüdlicher Aufmerksamkeit wahrzunehmen.
2 Ein Kampfleiter darf bei dem gleichen Turnier keinerlei zusätzliche Funktionen (wie z.B. Mitglied der Turnierleitung, Mannschaftsführer, Delegierter seines nationalen Verbandes, Trainer) ausüben.

Kampfleiter

- t. 35** 1 Jedes Turniergefecht wird von einem Kampfleiter geleitet, der im Besitz einer gültigen internationalen Kampfleiterlizenz sein muss. Aus praktischen Gründen dürfen Kampfleiter mit

einer nationalen Lizenz, die bereits zur Prüfung bei der FIE angemeldet sind und die Gebühr dafür bezahlt haben, bei Satelliten-Turnieren eingesetzt werden.

2 Der Kampfleiter hat vielfältige Aufgaben:

- a) Er ruft die Fechter auf. (vgl. t.86.1; t.86.5/6)
- b) Er hat die Leitung des Gefechtes.
- c) Vor jedem Gefecht muss der Kampfleiter die Waffen, die Ausrüstung und das Material der Fechter gemäß den nachfolgenden Vorschriften kontrollieren;
- d) Er überwacht das normale Funktionieren des Trefferanzeigegerätes. Aus eigener Initiative oder auf Verlangen eines Mannschaftskapitäns oder eines Fechters lässt er im Falle einer auftretenden Störung die zur Feststellung und Lokalisierung erforderlichen Proben vornehmen. Er hindert die Fechter daran, die Untersuchungen durch vorzeitiges Abschalten oder Auswechseln ihres Materials zu beeinträchtigen.
- e) Er überwacht die Seitenrichter, Zeitnehmer, Schreiber usw.
- f) Er muss sich so an der Bahn aufstellen und bewegen, dass er dem Gefecht folgen und gleichzeitig das Aufleuchten der Lampen sehen kann
- g) Er bestraft Verstöße (vgl. t.96.2)
- h) Er entscheidet über die Treffer (vgl. t.40 ss);
- i) Er sorgt für Ordnung (vgl. t.96.1/2/3/4);
- j) Immer, wenn es der Kampfleiter für angemessen hält, kann er Fachleute für die elektrische Trefferanzeige befragen (vgl. o.7).

Assistenten des Kampfleiters

- t. 36** 1 Der Kampfleiter trifft seine Entscheidungen mit der Assistenz eines automatischen Trefferanzeigegerätes und von Fall zu Fall mit der Hilfe von zwei Seitenrichtern, die den Gebrauch des unbewaffneten Armes oder der unbewaffneten Hand, das Verdecken oder Ersetzen der gültigen Trefffläche überwachen, im Degen von Treffern, die auf dem Boden gesetzt wurden, sowie das Verlassen der Bahn seitlich oder nach hinten oder jeden anderen Verstoß, der im Reglement beschrieben ist (vgl. t.120).
- 2 Dies ist obligatorisch für alle Einzelfinalkämpfe (4) und das Finale bei Mannschaftskämpfen (2).
- 3 Die Assistenten werden auf beiden Seiten des Kampfleiters und beiderseits der Bahn aufgestellt und verfolgen das Gefecht in seiner Gesamtheit.
- 4 Die Assistenten müssen jeweils nach der Hälfte des Gefechtes oder nach jedem Durchgang die Seiten wechseln, damit sie nicht immer den gleichen Fechter zu beobachten haben.

Einteilung der Kampfleiter und der Video-Berater

Olympische Spiele und Weltmeisterschaften

- t.37** Jedes Mal wenn Video-Arbitrage benutzt wird, haben die Berater die Aufgabe das Gefecht direkt zu verfolgen, dann möglicherweise auf dem Bildschirm, und mit dem Kampfleiter so zusammen zu arbeiten, wie es im Artikel t.42.3 vorgeschrieben ist.
- Der Video-Berater muss:
- a) Kampfrichter mit einer FIE-Lizenz sein, die für die laufende Saison gültig ist
 - b) als Video-Berater geschult sein
 - c) von anderer Nationalität sein als die beteiligten Fechter
 - d) von anderer Nationalität sein als der Kampfleiter.

Einzelwettbewerbe

- t. 37** 1 Für die Runden und das Eingangstableau bestimmen die Delegierten der Schiedsrichterkommission die Kampfleiter durch das Los.
- ~~2 In den Runden muss der Kampfleiter von anderer Nationalität sein als die Fechter in der Runde.~~
- 3 Für das Haupttableau der Direktausscheidung in jeder Waffe erstellen die Delegierten der Schiedsrichterkommission eine Liste der besten anwesenden Kampfleiter unter Berücksichtigung ihrer Bewertungen während der Saison. Bevor die Gefechte in der Reihenfolge der Tabelle geleitet werden, werden 4 Kampfleiter von mindestens 4 bis 5

Kampfleitern für jedes Viertel des Tableaus durch das Los ermittelt. Sie müssen von anderer Nationalität als alle Fechter dieses Viertels sein. Danach werden die 4 Video-Berater aus einer Liste von mindestens 4 bis 5 Kampfleitern ausgelost.

Im weiteren Verlauf des Tableaus werden die Kampfleiter untereinander ausgetauscht, wobei wie vorher beschrieben vorgegangen wird.

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

Andererseits wird ein Kampfleiter während eines Gefechtes nur in Ausnahmefällen abgelöst. Diese Entscheidung muss von der Mehrheit der Delegierten der Kampfrichterkommission getragen und begründet werden (diese Regel gilt gleichfalls für Mannschaftskämpfe).

5 Für das 4er-Finale lösen die Delegierten der Schiedsrichterkommission am Ende der Direktausscheidung 4 Kampfleiter von einer Liste von mindestens 4 bis 5 Kampfleitern aus, die von anderer Nationalität sein müssen als die Fechter.

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

Nach Abschluss der beiden Halbfinals erstellen die Delegierten der Kampfrichterkommission eine Liste von 4 – 5 Kampfleitern und bestimmen daraus durch Losen den Kampfleiter und den Video-Berater für das Finale, und (bei den OS) den Kampfleiter und den Video-Berater 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 man nach vollziehen, kann welche Kampfleiter bei jedem Losen zur Verfügung standen.

Außerdem muss das Programm anzeigen können, wenn der Losvorgang eines Durchgangs eventuell wiederholt wurde.

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

Mannschaftskämpfe

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

Weltcupturniere

- t. 39 Die vorausgehenden Bestimmungen der Artikel t.37 und t.38 sind vom Technischen Direktorium anzuwenden, bei den Finalgefechten mit Hilfe des offiziellen Delegierten der Kampfrichterkommission der FIE.

Trefferbeurteilung

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

2 Einzig die Anzeige der Lampen des Apparates oder seiner Zusatzleuchten ist für die Beurteilung der Treffer maßgebend. In keinem Fall darf der Kampfleiter einen Fechter als getroffen erklären, wenn der Apparat einen Treffer nicht ordnungsgemäß angezeigt hat (außer in den vom Reglement vorgesehenen Fällen vgl. t.49.1 und bei Straftreffern).

- t. 41 Jedoch muss der Kampfleiter in den bei jeder Waffe aufgezählten Fällen einen vom Apparat angezeigten Treffer annullieren (vgl. t.53 ss, t.66 ss, t.73).

Gültigkeit eines Treffers oder Treffervorrecht

- t. 42 1 Nach Unterbrechung des Kampfes analysiert der Kampfleiter kurz, aus welchen Aktionen sich die dem „Halt“ vorausgegangene letzte Phase des Kampfes zusammensetzte.
2 Nach Feststellen des Aufkommens des Treffers entscheidet der Kampfleiter in Anwendung der Regeln, welcher der Fechter getroffen ist, ob beide getroffen sind (im Degen) oder ob kein Treffer gezählt wird (vgl. t.55 ss, t.64 ss, t.74 ss).

3 Video-Arbitrage

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

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

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

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

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

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

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

b) Anspruch

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4 Der Kampfleiter hat folgende Handzeichen anzuwenden:
(siehe website FIE)

Anmerkungen:

- 1 Der Kampfleiter analysiert und verkündet seine Entscheidungen mit in der Anlage angefügten Worten und Handzeichen.
- 2 Entsprechend den Aktionen benutzt der Kampfleiter noch folgende Ausdrücke ohne Handzeichen: Riposte, Kontrariposte, Rimesse, Wiederaufnahme oder Verlängerung.
- 3 Die Fechter können den Kampfleiter in höflicher Form um eine ausführlichere Analyse einer Aktion bitten.
- 4 Jedes Handzeichen muss eine gewisse Dauer (1 – 2 Sekunden) haben und deutlich und korrekt ausgeführt sein. Hier sind sie für den Fechter rechts vom Kampfleiter bestimmt.

Regelgerechtes Material und Kontrolle durch den Kampfleiter

- t. 43** 1 Vor Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfes oder jedes Direktausscheidungsgefechtes muss der Kampfleiter die Fechter versammeln, um folgendes zu überprüfen (vgl. t.35.2.c):
- a) In allen drei Waffen muss geprüft werden, ob das Material die regulären Prüfmarken der FIE trägt (Kleidung, Maske).
 - b) Im Florett, dass die Elektroweste in aufrechter Haltung, in Fechtstellung und in Ausfallstellung den Bestimmungen des Artikels m.28 entspricht.
 - c) Im Degen, dass jeder einen Fechtanzug trägt, der dem Reglement entspricht, und dass dessen Material nicht eine zu stark gleitende Oberfläche besitzt.
 - d) Im Säbel, dass die Elektroweste sowohl in aufrechter Haltung, in Fechtstellung und in Ausfallstellung den Bestimmungen des Artikels m.34 entspricht.
 - e) in allen drei Waffen, dass jeder unter seiner Weste, entsprechend dem Reglement, eine Unterziehweste trägt, die mindestens 800 Newton aushält.
 - f) In allen drei Waffen, ob der Fechter nicht mit einer elektronischen Vorrichtung ausgestattet ist, die es einer Person von außerhalb der Bahn erlaubt, während des Gefechtes mit ihm in Verbindung zu treten.
- Bei den Runden muss diese Überprüfung beim Aufruf der Fechter stattfinden, für die Gefechte der Direktausscheidung und der Finales in einem Vorbereitungsraum. Die Organisatoren aller offizieller FIE-Wettkämpfe (Aktive und Junioren) müssen in der Wettkampfstätte einen solchen Vorbereitungsraum einplanen.
- 2 Bei den Gefechten der Direktausscheidung, bei den Finalkämpfen der Weltmeisterschaften und der Olympischen Spiele und bei den Finals der Weltcupturniere müssen sich die beiden Fechter 30 Minuten vor ihrem Gefecht in einer Kontrollzone in der Nähe der Piste einfinden. Die Prüfung ihrer Ausrüstung wird unter Verantwortung der Materialkommission (oder bei Weltcups von einem beauftragten Fachmann) vorgenommen. Wenn ein Fehler festgestellt wird, wird das defekte Material sofort ausgewechselt, ohne dass Strafen ausgesprochen werden. Das Mitglied der Materialkommission übergibt dem Kampfleiter die Körperkabel, die Waffen und die kontrollierten Masken unmittelbar vor dem Kampf. 10 Minuten vor Kampfbeginn kommen die Fechter zum Kampfleiter ihres Gefechtes. Er übergibt den Fechtern in der Finalzone die Körperkabel und überzeugt sich, dass die Fechter eine Unterziehweste tragen.
- 3 Bis zum Betreten der Bahn müssen der Kampfleiter und die Fechter zusammen in der Kontrollzone bleiben. Eine Minute vor Beginn übergibt der Kampfleiter den Fechtern Körperkabel und Waffen, damit sie kampfbereit sind. Auf der Bahn erfolgt dann keine Kontrolle mehr.
- 4 Die Turnierorganisatoren müssen eine entsprechende Zone vorsehen, in der sich die Fechter während dieser Kontrollen aufhalten und aufwärmen können.
- t. 44** 1 Zusätzlich zu den oben beschriebenen Kontrollmaßnahmen kann der Kampfleiter jederzeit im Laufe des Gefechtes von sich aus oder auf Verlangen eines Fechters oder eines Mannschaftsführers selbst Kontrollen vornehmen, bereits durchgeführte Kontrollen überprüfen und neue Kontrollmaßnahmen durchführen oder durchführen lassen (vgl. t.35).
2 Vor Beginn jedes Gefechtes überprüft er in jedem Fall die Prüfmarke auf der Bekleidung, auf der Klinge und auf der Maske des Fechters, die Isolation der Drähte im Inneren der

Glocke und den Spitzendruck im Florett und im Degen. Die Kontrolle der Isolation der Drähte und des Spitzendrucks wird bei jedem Wechsel der Waffe wiederholt. In allen drei Waffen überprüft er, dass die Fechter nicht mit einer elektronischen Vorrichtung ausgestattet sind, die es einer Person außerhalb der Bahn erlaubt, mit einem Fechter während des Gefechtes Kontakt aufzunehmen.

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

- Den Gesamtlauflauf überprüft er, indem er eine Lamelle von 1,5 mm Breite zwischen die Spitzenhülse und die Spitze schiebt. Diese Lamelle, die vom Organisationskomitee gestellt wird, kann eine Toleranz von plus/minus 0,05 mm haben, z.B. 1,45 mm bis 1,55 mm.

- Den Restlauf überprüft er, indem er zwischen die Spitzenhülse und die Spitze eine Lamelle von 0,5 mm Breite schiebt. Dann darf der Druck auf die Spitze am Melder keinen Treffer anzeigen. Diese Lamelle, die ebenfalls vom Organisationskomitee gestellt wird, darf eine Toleranz von Plus /Minus 0,05 mm haben, z. B. 0,45 mm bis 0,55 mm.

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

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

Vorschriftswidriges Material

- t. 45** Gleich unter welchen Umständen ein Fechter mit vorschriftswidrigem (vgl. m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23) oder defektem Material auf der Fechtbahn angetroffen wird, muss dieses Material dem Fechter abgenommen und den zuständigen Sachverständigen zur Prüfung übergeben werden. Es wird dem Besitzer erst dann zurückgegeben, wenn die aufgrund der Prüfung als notwendig befundenen Maßnahmen getroffen wurden und die dabei eventuell entstandenen Kosten bezahlt worden sind. Vor Wiederbenutzung wird dieses Material erneut geprüft.

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

- mit nur einer den Regeln entsprechenden Waffe,

- mit nur einem Körperkabel,

- **mit nur einem Maskenkabel,**

- mit einer Waffe oder einem Körperkabel, die nicht funktionieren oder den Vorschriften des Reglements nicht entsprechen,

- ohne eine Unterziehjacke (vgl. t.43.1.e),

- mit einer Elektroweste, welche die gültige Trefffläche nicht vollständig überdeckt,

- mit einer Kleidung, die dem Reglement nicht entspricht, belegt ihn der Kampfleiter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 (1. Gruppe) vorgesehen sind.

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

- Löcher in der Elektroweste, in denen Treffer nicht als gültig angezeigt werden,

- Defekte am Körperkabel oder an der Waffe,

- ungenügender Federdruck der Spitze

- fehlerhafter Zündlauf,

verhängt der Kampfleiter weder Verwarnungen noch Bestrafungen.

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

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

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

i) nicht die Kontrollmarken der vorausgegangenen Prüfung trägt, annulliert der Kampfleiter den letzten vom schuldigen Fechter eventuell ausgeteilten Treffer und verhängt gegen ihn die Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.117, t.120 vorgesehen sind.

ii) in Punkten nicht dem Reglement entspricht, die keiner vorausgegangenen Kontrolle unterlagen, belegt der Kampfleiter den schuldigen Fechter mit den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind,

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

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

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

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

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

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

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

ii) Aktivenweltcups Einzel, alle Gefechte der Direktausscheidung ab 64

iii) Mannschaftsweltcups – alle Gefechte, alle Mannschaftskämpfe.

Bei Regelverletzung:

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

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

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

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

Hauptteil 2 - Florett -

Konventionen für den Kampf

Treffweise

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

2 Es ist ausdrücklich verboten, während des Kampfes (zwischen „Los“ und „Halt“) mit der

Spitze der Waffe auf die leitende Fechtbahn zu stoßen oder sie auf ihr schleifen zu lassen. Ebenso ist es zu jeder Zeit verboten, die Waffe durch einen Stoß auf die Bahn zurechtzubiegen.
Jeder Verstoß hiergegen wird gemäß den Art. t.114, t.116, t.120 bestraft.

Gültige Trefffläche

Begrenzung der gültigen Trefffläche

- t. 47** 1 Es zählen nur Treffer, die auf der so genannten gültigen Trefffläche aufkommen.
2 Kopf und Glieder gehören nicht zur gültigen Trefffläche. Am Rumpf ist diese nach oben hin begrenzt: am Hals bis zu 6 cm oberhalb der Schlüsselbeinoberkante; seitlich an der 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 Leistenfurchen
(*Zeichnung vgl. website FIE*)
Sie umfasst außerdem den Teil des Latzes, der sich unterhalb einer horizontalen Linie zwischen 1,5 und 2 cm unterhalb des Kinns befindet und keinesfalls tiefer liegen darf als die Verbindungslinie der Schultern.

Ungültige Trefffläche

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

Ausdehnung der gültigen Trefffläche

- t. 49** 1 Jedoch werden Stöße, die auf einer an sich nicht gültigen Trefffläche aufkommen, dann als gültig gezählt, wenn der Fechter durch eine anormale Haltung diese ungültige Trefffläche an die Stelle der gültigen gesetzt hat.
2 Der Kampfleiter kann hierzu die Seitenrichter befragen, entscheidet aber allein darüber, ob ein gültiger Treffer zu geben ist oder nicht.

Trefferbeurteilung

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

Aufkommen des Treffers

- t. 51** Maßgebend für das Aufkommen des Treffers ist ausschließlich die Anzeige am Apparat. Der Kampfleiter darf keine Treffer geben, die nicht durch den Apparat regulär angezeigt worden sind (außer in den im Reglement vorgesehenen Fällen vgl. t.49.1 und bei Straftreffern).
- t. 52** Bei der Benutzung des Elektromelders ist folgendes zu beachten.
a) wenn ein ungültiger Treffer gesetzt (*und angezeigt, der Übers.*) worden ist, darf der Apparat einen danach auf der gleichen Seite eventuell aufkommenden gültigen Treffer nicht mehr anzeigen.
b) der Apparat darf keinerlei Zeitunterschied zwischen zwei oder mehr Treffern angeben, die er gleichzeitig anzeigt.

Annullierung des Treffers

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

t.120 vorgesehenen Strafen. Ein vom schuldigen Fechter eventuell gesetzter Treffer wird annulliert.

t. 54. 1 Der Kampfleiter muss jedoch möglichen Defekten im Elektromaterial Rechnung tragen. Insbesondere

a) muss er einen bereits gegebenen gültigen, d.h. durch eine farbige Lampe angezeigten Treffer annullieren, wenn von ihm sorgfältig überwachte, vor jeglicher effektiven Wiederaufnahme des Kampfes („Los“) und vor jeglicher Änderung des gerade im Gebrauch befindlichen Materials, (vgl. t.35.2.d) durchgeführte Kontrollen ergeben, dass

- der Melder bei dem für getroffen erklärten Fechter einen gültigen Treffer anzeigt, ohne dass dieser in Wahrheit gültig getroffen ist, oder
- ein von dem für getroffen erklärten Fechter gesetzter ungültiger Treffer nicht angezeigt wird oder
- ein von dem für getroffen erklärten Fechter auf gültiger Fläche gesetzter Treffer überhaupt keine Anzeige, weder gültig noch ungültig, auslöst oder
- die von dem für getroffen erklärten Fechter ausgelösten Lampen von selbst wieder verlöschen.

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

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

2 Der Kampfleiter muss noch auf folgende Bestimmungen achten:

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

b) Ein Fechter, der ohne ausdrückliche Aufforderung durch den Kampfleiter vor dessen Entscheidung an seinem Elektromaterial irgendwelche Änderungen oder Auswechslungen vornimmt, verliert jedes Anrecht auf Trefferannullierung (vgl. t.35.2.d).

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

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

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

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

g) Der Kampfleiter muss sehr sorgfältig auf Treffer achten, die aufkommen, aber nicht angezeigt werden, und solche, die angezeigt werden, aber nicht aufgekommen sind. Falls sich solche Fälle wiederholen, muss der Kampfleiter beim anwesenden Mitglied der SEMI-Kommission oder beim diensthabenden Sachverständigen Meldung erstatten, damit nachgeprüft werden kann, ob das Elektromaterial dem Reglement entspricht.

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

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

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

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

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

Gültigkeit des Treffers oder Treffervorrecht Vorbemerkung

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

Respektierung des Treffervorrechtes

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

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

- a) Der einfache Angriff, gleichgültig ob direkt oder indirekt (vgl. t.8.1), ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Armes mit auf gültige Trefffläche gerichteter Spitze dem Beginn des Ausfalles oder des Sturzangriffes vorausgeht.
- b) Ein zusammengesetzter Angriff (vgl. t.8.1) ist dann korrekt ausgeführt, wenn der Arm beim Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird und die Spitze hierbei, wie auch bei weiteren Angriffsbewegungen, die gültige Trefffläche bedroht, ohne dass der Arm während einer dieser Bewegungen wieder zurückgezogen wird.
- c) Der Angriff mit Schritt vor Ausfall oder Schritt vor Sturzangriff ist dann korrekt ausgeführt, wenn die Streckung des Armes vor Beendigung des Schrittes und vor Beginn des Ausfalles oder Sturzangriffes erfolgt.
- d) Einfache und zusammengesetzte Aktionen, Schritte oder Finten, die mit angewinkelter Arm ausgeführt werden, gelten nicht als Angriffe, sondern als Vorbereitungshandlungen und sind somit gegnerischen Offensiv- oder Defensiv-Offensiv-Aktionen (vgl. t.8.1/3) ausgesetzt.

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

- a) Wenn ein Angriff beginnt und der Gegner nicht in Linie steht (vgl. t.10), so kann der Angriff aus einem geraden Stoß, einem Umgehungsstoß oder einem Coupé bestehen. Er kann auch durch einen Klingenschlag oder durch wirksame, den Gegner zur Parade zwingende Finten eingeleitet werden.
- b) Wenn ein Angriff beginnt und der Gegner in Linie steht (vgl. t.10), muss der Angreifer zunächst das gegnerische Eisen beseitigen. Die Kampfleiter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klängenbeseitigung darstellt (vgl. t.60.5.a).
- c) Wenn bei einem versuchten Klängenangriff das gegnerische Eisen nicht gefunden wird (Kavation ins Tempo), geht das Stoßrecht auf den Gegner über.
- d) Der Kreuzschritt nach vorne gilt als Vorbereitungshandlung, gegen die jedem einfachen Angriff das Vorrecht zuzuerkennen ist.

4. Angriffe mit Klingenschlag:

- a) ein Angriff mit Klingenschlag ist dann korrekt ausgeführt und bringt Treffervorrecht, wenn der Schlag gegen die Schwäche der gegnerischen Klinge geführt wird, das heißt die zwei Drittel der Klinge, die am weitesten von der Glocke entfernt sind;

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

- t. 57 Die geglückte Parade gibt das Recht zur Riposte. Die einfache Riposte kann direkt oder indirekt sein. Aber um jede nachfolgende Gegenaktion des Angreifers unwirksam zu machen, muss sie sofort, entschlossen und ohne Zögern durchgeführt werden.
- t. 58 Findet der Gegner im Verlauf eines zusammengesetzten Angriffes irgendwann das Eisen, bekommt er das Recht zur Riposte.
- t. 59 Bei zusammengesetzten Angriffen hat der Gegner das Recht zum Zwischenstoß. Um aber dazu berechtigt zu sein, muss der Zwischenstoß dem Endstoß des Angriffes um ein Fechttempo zuvorkommen, d.h. der Zwischenstoß muss aufkommen, bevor der Angreifer die letzte Bewegung seines Angriffes begonnen hat.

Beurteilung der Treffer

t. 60 1 In Anwendung dieser grundsätzlichen Bestimmungen für das Florettfechten muss der Kampfleiter folgendermaßen entscheiden:
Wenn in einer Kampfphase beide Fechter zugleich getroffen werden, so liegt entweder eine gleichzeitige Aktion oder ein Inkontro vor.

2 Erstere ist das Ergebnis gleichzeitiger Planung und Durchführung eines Angriffes von beiden Seiten. In diesem Fall werden beide Treffer annulliert, auch wenn einer davon auf ungültiger Trefffläche aufkam.

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

4 Der Verteidiger ist getroffen:

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

5 Der Angreifer ist getroffen:

- a) wenn er den in Linie stehenden Gegner angreift (vgl. t.10), ohne das gegnerische Eisen zu beseitigen. Die Kampfleiter haben dabei darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klingebeseitigung darstellt;
- b) wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (Kavation ins Tempo), und er den Angriff trotzdem fortsetzt;
- c) wenn bei einem Fintangriff sein Eisen gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort kommt und er den Angriff trotzdem fortsetzt;
- d) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff einen Augenblick zögert, währenddessen der Gegner einen Zwischenstoß ansetzt und er den Angriff trotzdem fortsetzt;
- e) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einem Zwischenstoß ein Fechttempo vor seiner letzten Bewegung getroffen wird;

f) wenn er nach einer Parade des Gegners mit Rimesse, Wiederholung oder Wiederaufnahme des Angriffes trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzögerte einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Armes macht.

6 Jedes Mal, wenn der Kampfleiter bei einem Inkontro nicht mit Sicherheit entscheiden kann, auf welcher Seite der Fehler liegt, annulliert er beide Treffer und lässt wieder in Stellung gehen. Einer der am schwierigsten zu entscheidenden Fälle liegt vor, wenn bei einem Zwischenstoß Zweifel daran bestehen, ob er wirklich vor Beginn des letzten Tempos eines zusammengesetzten Angriffes aufgekommen ist. Im Allgemeinen ist ein derartiger beiderseitiger Treffer die Folge eines gleichzeitigen Fehlers beider Fechter, was die Verweigerung einer Trefferentscheidung rechtfertigt (Fehler des Angreifers: Unentschlossenheit, Langsamkeit, zu wenig zwingende Finten, Fehler des Verteidigers, Verzögerung des Zwischenstoßes oder dessen zu langsame Durchführung).

Hauptteil 3 -Degen -

Konventionen des Degenfechtens

Treffweise

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

2 Es ist ausdrücklich verboten, während des Kampfes (zwischen „Los“ und „Halt“) die Spitze der Waffe auf die leitende Fechtbahn zu stoßen oder sie auf ihr schleifen zu lassen. Ebenso ist es jederzeit verboten, die Waffe durch einen Stoß auf die Bahn zurechtzubiegen. Jede Zuwiderhandlung wird nach den Artikeln t.114, t.116, t.120 bestraft.

Gültige Trefffläche

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

Körper an Körper und Sturzangriff

t. 63 1 Ein Fechter, der, sei es durch Sturzangriff oder durch eine resolute Vorwärtsbewegung, Körper an Körper verursacht (allerdings ohne Brutalität oder Gewalt), und dies auch mehrmals hintereinander, überschreitet keinesfalls die grundlegenden Regeln des Degenfechtens und macht sich nicht straffällig (vgl. t.20.1/3, t.25).

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

3 Man darf dabei den unter diese Bestimmung fallenden, systematisch zu Körper an Körper führenden Sturzangriff nicht mit dem Sturzangriff verwechseln, der mit einem Aufprall auf den Gegner endet und der in allen drei Waffen als Gewaltakt verboten ist und entsprechend bestraft wird (vgl. t.87.2, t.120).

Im Gegensatz dazu ist ein Sturzangriff, bei dem der Fechter am Gegner vorbeiläuft (ohne Körper an Körper), nicht verboten. Der Kampfleiter darf dabei nur nicht zu früh „Halt“ rufen, um eine mögliche Riposte des Gegners nicht zu vereiteln. Wenn ein mit Sturzangriff angreifender Fechter seinen Gegner nicht getroffen hat und dabei die seitlichen Bahngrenzen überschreitet, wird er mit den Strafen wie im Artikel t.28.3 vorgesehen belegt.

Trefferbeurteilung beim Degen

t. 64 1 Die Degenwettbewerbe werden mit Elektromeldern gefochten.

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

Grundregel

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

Annullierung von Treffern

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

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

- t. 67** Der Kampfleiter muss etwaigen Defekten der Elektroinstallation Rechnung tragen und den letzten angezeigten Treffer in folgenden Fällen annullieren:
- a) wenn ein Stoß auf die Glocke des als getroffen gemeldeten Fechters oder auf die Metallbahn die Trefferanzeige auslöst;
 - b) wenn ein regulärer Treffer des als getroffen gemeldeten Fechters den Apparat nicht auslöst;
 - c) wenn eine Trefferanzeige zur Unzeit zu Lasten des als getroffen gemeldeten Fechters ausgelöst wird, z. B. durch einen Schlag auf seine Klinge, durch irgendwelche Bewegungen des Gegners oder durch jeden anderen Anlass als einen regulären Treffer;
 - d) wenn die Anzeige eines vom als getroffen gemeldeten Fechters ausgeführten Stoßes durch einen weiteren gegnerischen Stoß gelöscht wird.
 - e) Sonderfälle:
Bei einem Doppeltreffer mit einem gültigen Treffer und einem nicht gültigen Treffer (Treffer außerhalb des Gegners, vgl. t.66.1, Treffer, nachdem die Bahn verlassen wurde, vgl.t.26 ss), wird nur der gültige Treffer gezählt.
Bei einem Doppeltreffer mit einem regulären Treffer und einem zweifelhaften Treffer (Fehler in der elektrischen Anlage), kann der Fechter, der den regulären Treffer gesetzt hat, entscheiden, ob der Doppeltreffer gezählt oder ob er annulliert wird.

- t. 68** Der Kampfleiter muss außerdem folgende Vorschriften zur **Trefferannullierung** berücksichtigen
- a) Nur der letzte Treffer vor Feststellung des Defektes darf annulliert werden und auch nur dann, wenn der als getroffen gemeldete Fechter durch diesen Defekt benachteiligt wird.
 - b) Das Versagen muss durch Versuche festgestellt werden, die unmittelbar nach der Kampfunterbrechung unter der Überwachung des Kampfleiters und ohne dass irgend etwas an dem benutzten Material verändert wurde, durchzuführen sind.
 - c) Durch diese Versuche soll lediglich festgestellt werden, ob sachlich die Möglichkeit eines Irrtums bei der Trefferbeurteilung durch einen Defekt gegeben ist. Die Stelle dieses Defektes in der Gesamtheit der Elektroinstallation einschließlich der persönlichen Ausrüstung des Fechters ist für diese Trefferbeurteilung belanglos.
 - d) Ein Fechter, der, ohne von Kampfleiter dazu aufgefordert worden zu sein, an seinem Material Veränderungen oder einen Austausch vornimmt, bevor der Kampfleiter sein Urteil abgegeben hat, verliert das Recht auf etwaige Trefferannullierung (vgl. t.35.d). Desgleichen kann ein Fechter, der wieder in Stellung gegangen ist und den Kampf effektiv wieder aufgenommen hat, nicht die Annullierung eines in der vorausgegangenen Kampfphase erhaltenen Treffers verlangen.
 - e) Es ist nicht erforderlich, dass der aufgetretene Defekt sich bei jeder Wiederholung der

Prüfung erweist. Aber er muss wenigstens einmal vom Kampfleiter unzweifelhaft festgestellt worden sein.

f) Wenn die unter t.67 aufgeführten Vorfälle in Folge der Lösung des Kontakts zwischen Körperkabel und Degen oder Körperkabel und Einrollerkabel auftreten, dürfen sie nicht als Grund für die Annullierung eines angezeigten Treffers gelten. Jedoch muss ein solcher Treffer bei Lösung des rückwärtigen Kontakts annulliert werden, wenn die in Artikel m.55.4 dort vorgeschriebene Sicherungslasche nicht funktioniert oder fehlt.

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

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

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

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

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

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

Vierter Hauptteil 4 - Säbel -

Konventionen für das Säbelfechten

Treffweise

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

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

3 Es ist verboten, Hiebe mit der Glocke zu führen. Jeder Treffer, der durch einen Hieb mit der Glocke verursacht wird, muss annulliert werden und der einen solchen Hieb ausführende Fechter ist nach den Artikeln t.114, t.116, t.120 zu bestrafen.

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

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

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

Gültige Trefffläche

t. 71 Es zählen nur Treffer auf der gültigen Trefffläche.

Diese gültige Trefffläche umfasst den gesamten Teil des Körpers, der oberhalb der horizontalen Linie liegt, die in Fechtstellung die oberen Enden der beiden Leistenfurchen verbindet (vgl. Schema, außer Handrücken des bewaffneten Armes).

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

2 Wenn ein Fechter die gültige Trefffläche durch Teile des Körpers, auf dem Treffer nicht zählen, sei es durch Verdecken oder anormale Bewegungen, ersetzt, muss ihn der Kampfleiter mit den Strafen belegen, die in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind, und ein vom schuldigen Fechter eventuell gesetzter Treffer wird annulliert.

Trefferbeurteilung beim Säbel

Aufkommen und Annullierung des Treffers

t. 73 1 Maßgebend für das Aufkommen des Treffers ist ausschließlich die Anzeige des Apparates. In keinem Fall darf der Kampfleiter Treffer geben, die nicht durch den Apparat regulär angezeigt worden sind (außer bei Straftreffern). Er darf keine Treffer vor „Los“ und nach „Halt“ zählen (t.18.1/3).

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

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

3 Wenn der Säbel des für getroffen erklärten Fechters nicht dem Artikel m.24 .6/7/8 entspricht (Isolierung des Inneren und des Äußeren der Glocke, des Griffes und des Knaufes), wird dieser Treffer nicht annulliert, auch wenn ein Schlag auf die Waffe das Treffersignal auslöst.

4 Der Kampfleiter muss außerdem folgende Regeln anwenden:

- a) Nur der letzte Treffer vor der Feststellung eines Defektes darf annulliert werden;
- b) ein Fechter, der ohne ausdrückliche Aufforderung des Kampfleiters vor dessen Entscheidung an seinem Elektromaterial irgendwelche Änderungen oder Auswechslungen vornimmt, verliert jedes Recht auf Trefferannullierung (vergleiche t.35.d);
- c) wenn schon eine effektive Wiederaufnahme des Kampfes erfolgt ist, kann der Fechter die Annullierung eines zu seinen Lasten registrierten Treffers nicht mehr verlangen;
- d) die Stelle des in der Elektroinstallation (einschließlich des persönlichen Materials der Fechter selbst) gefundenen Defekts spielt für die eventuelle Annullierung keine Rolle;
- e) es ist nicht erforderlich, dass der aufgetretene Defekt sich bei jeder Wiederholung der Prüfung erweist, aber er muss wenigstens einmal unzweifelhaft vom Kampfleiter bei den von ihm selbst oder unter seiner Anweisung durchgeführten Proben festgestellt worden sein;
- f) die Tatsache, dass der für getroffen erklärte Fechter eine gebrochene Klinge hat, führt zur Annullierung des Treffers, außer wenn der Bruch der Klinge eindeutig nach der Anzeige des Treffers geschehen ist;

- g) der Kampfleiter muss sehr sorgfältig auf Treffer achten, die nicht angezeigt wurden, obwohl sie gesetzt wurden, oder die angezeigt wurden und gar nicht aufkommen konnten. Falls sich solche Fehler wiederholen, muss der Kampfleiter beim anwesenden Mitglied der SEMI-Kommission oder beim diensthabenden Sachverständigen Meldung erstatten, damit nachgeprüft wird, ob das Material dem Reglement entspricht;
- h) in allen Fällen, in denen sich die Prüfung durch zufällige äußere Umstände als undurchführbar erweist, gilt der fragliche Treffer als zweifelhaft und muss deshalb annulliert werden;
- i) wenn auf beiden Seiten des Melders Treffer angezeigt werden, entscheidet der Kampfleiter gemäß Artikel t.80;
- j) auch wenn kein Treffersignal aufleuchtet, muss der Kampfleiter in Anwendung der allgemeinen Regel t.18.5 den Kampf unterbrechen, sobald dieser unüberschaubar wird und es ihm nicht mehr möglich ist, die Aktionen zu beurteilen.

Gültigkeit des Treffers und Treffervorrecht Vorbemerkung

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

Respektierung des Treffervorrechts

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

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

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

 - 4 Ein Angriff mit Schritt-vorwärts-Ausfall ist dann korrekt ausgeführt, wenn
 - a) bei einem einfachen Angriff (vgl. t.8.1) der Arm vor dem Ende des Schrittes gestreckt wird und der Treffer spätestens am Ende des Ausfalles aufkommt.
 - b) Bei einem zusammengesetzten Angriff (vgl. t.8.1) der Arm während des Schrittes beim Anzeigen der ersten Finte gestreckt wird (vgl. t.77.1) und der Treffer spätesten am Ende des Ausfalls aufkommt.

 - 5 Der Kreuzschritt, der Sturzangriff und jede Vorwärtsbewegung, bei der der hintere Fuß den vorderen vollständig überkreuzt, sind verboten. Jeder Verstoß hiergegen führt zu den Strafen, wie sie in den Artikeln t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind. Ein eventueller Treffer, der von dem Fechter, der diesen Fehler begeht, gesetzt wurde, wird annulliert. Im Gegensatz dazu wird ein Treffer, der von seinem Gegner korrekt gesetzt wurde, gezählt.
- t. 76** Bei der Feststellung, ob ein Angriff korrekt durchgeführt wurde, ist auf folgendes zu achten:
 - a) Wenn der Angriff beginnt und der Gegner in Linie steht (vgl.t.10), muss der Angreifer zunächst das gegnerische Eisen beseitigen. Die Kampfleiter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klängenbeseitigung darstellt.
 - b) Wenn bei einem versuchten Klängenangriff das gegnerische Eisen nicht gefunden wird (Kavation ins Tempo), geht das Stoß- bzw. Hiebrecht auf den Gegner über.
 - c) Wenn der Angriff beginnt und der Gegner nicht in Linie steht, so kann der Angriff aus einem geraden Stoß bzw. direktem Hieb, einer Umgehung, einem Coupé bestehen oder durch wirksame, den Gegner zur Parade zwingende Finten eingeleitet werden (vgl.t.77.1).

t. 77 1 Bei zusammengesetzten Angriffen müssen die Finten korrekt durchgeführt werden, d.h.

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

b) Die 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 Fintangriff das Eisen, so bekommt er das Recht zur Riposte.

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

t. 78 Klingenangriff durch Eisen-Schlag

a) Ein Klingenangriff durch Eisen-Schlag wird korrekt durchgeführt, wenn der Schlag auf die Schwäche der gegnerischen Klinge, d.h. auf die vorderen zwei Klingendrittel geführt wird.

b) Geht der Schlag auf die gegnerische Klingestärke, d.h. auf das griffnahe Klingendrittel, so ist der Angriff unwirksam, und dieser Schlag gibt dem Gegner das Recht zur sofortigen Riposte.

t. 79 1 Die geglückte Parade gibt das Recht zur Riposte. Die einfache Riposte kann direkt oder indirekt sein, aber um jede nachfolgende Gegenaktion des Angreifers unwirksam zu machen, muss sie sofort, entschlossen und ohne Zögern durchgeführt werden.

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

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

b) ist die Parade korrekt durchgeführt, so muss der Angriff auch dann als pariert erklärt und entsprechend gewertet werden, wenn der vorderste Klingenteil infolge der Biegsamkeit der Klinge über die Parade schwappt und die anvisierte Blöße noch berührt.

Beurteilung der Treffer

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

1 Wenn beide Fechter in einer Kampfphase gleichzeitig getroffen werden, so liegt entweder eine gleichzeitige Aktion oder ein Inkontro vor. Erstere ist das Ergebnis gleichzeitiger Planung und Durchführung eines Angriffs von beiden Seiten. In diesem Fall werden beide Treffer annulliert.

2 Das Inkontro hingegen kommt zustande, wenn einer der beiden Fechter einen Verstoß gegen die Konventionen begeht. Infolgedessen gilt, wenn kein Fechttempo zwischen beiden Treffern verstrichen ist, folgendes:

3 Der Verteidiger ist getroffen,

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

b) wenn er statt einer Klingeparade eine Körperparade versucht und dabei getroffen wird;

c) wenn er nach geglückter Parade einen Augenblick zögert, wodurch der Angreifer das Recht auf einen weiteren Angriff (Wiederholung, Rimesse, Neuangriff, Wiederaufnahme) bekommt;

d) wenn er in einem zusammengesetzten Angriff eine Zwischenaktion macht, ohne dabei ein Fechttempo voraus zu sein;

e) wenn er nach einer Linie (vgl. t.10), die durch gegnerischen Klingenschlag oder Bindung beseitigt wurde, mitstößt, mitschlägt oder in Linie bleibt, statt den sofortigen Angriff des Gegners zu parieren.

4 Der Angreifer ist getroffen,

a) wenn er den in Linie liegenden Gegner angreift, ohne dessen Eisen zu beseitigen. Die Kampfleiter haben darauf zu achten, dass ein bloßes Streifen des Eisens keine ausreichende Klängenbeseitigung darstellt;

b) wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (weil der Gegner eine Kavation ins Tempo macht) und trotzdem den Angriff fortsetzt;

c) wenn bei einem zusammengesetzten Angriff sein Eisen gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort kommt und er den Angriff trotzdem fortsetzt;

d) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff den Arm zurückzieht oder einen Moment zögert, währenddessen der Gegner eine Zwischenaktion oder einen Angriff ansetzt, und er den eigenen Angriff trotzdem fortsetzt;

e) wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einer Zwischenaktion ein Fechttempo vor seinem Endstoß oder Endhieb getroffen wird;

f) wenn er nach einer Parade des Gegners mit Rimesse, Wiederholung oder neuem Angriff trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzögerte, einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Armes macht.

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

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

Hauptteil 5

Disziplinarordnung für Fechtveranstaltungen

Kapitel 1

Anwendungsbereich

Auf wen ist die Disziplinarordnung anwendbar

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

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

Ordnung und Disziplin

t. 82 1 Die Fechteilnehmer haben das FIE-Reglement, die Statuten, die besonderen Bestimmungen des gerade laufenden Turniers, die hergebrachten Höflichkeits- und Loyalitätsregeln und die Anordnungen der Amtsträger sorgfältig und rückhaltlos zu befolgen.

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

3 **a)** Alle Personen, die an einem Fechtwettbewerb teilnehmen oder anwesend sind, müssen sich so verhalten, dass die Ordnung und der reibungslose Ablauf des Wettbewerbs nicht gestört werden. Im Lauf der Gefechte darf niemand nahe an die Kampfbahn treten, den

Fechtern Ratschläge geben, den Kampfleiter oder die Seitenrichter kritisieren ~~oder sie beleidigen~~, vor der Entscheidung des Kampfleiters applaudieren oder ihn in irgendeiner Form stören. Auch der Mannschaftskapitän muss auf dem ihm zugewiesenen Platz bleiben und kann nur in den Fällen und in der Form eingreifen, die im Art. t.90 des Reglements vorgesehen sind. Der Kampfleiter muss in jedem Fall eine Störung des reibungslosen Ablaufes des Gefechtes sofort unterbinden (vgl. t.96.1/3).

b) Alle Personen, die, aus welchem Grund auch immer, einen Offiziellen bedrohen oder beleidigen, begehen einen Verstoß aus der Gruppe 4 und werden gemäß Artikel t.119 bestraft.

4 Es ist verboten, an den Wettkampfstätten zu rauchen. Das Rauchen wird wie ein Stören der Ordnung des Wettkampfes betrachtet, und jeder Verstoß wird nach Artikel t.83 bestraft. Alle Zuwiderhandlungen werden entsprechend den Artikeln t.114, t.118, t.120 bestraft.

- t. 83** Der Kampfleiter und (oder) das Technische Direktorium entscheiden von sich aus oder auf Verlangen eines offiziellen Delegierten der FIE oder des Organisationskomitees, mit oder ohne vorherige Verwarnung, über die Verweisung vom Ort des Wettbewerbes von allen, die durch Gesten, Haltung oder Worte die Ordnung oder den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbes stören.

Die Fechter

Ehrenverpflichtung

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

Weigerung, gegen einen Gegner anzutreten

- t. 85** 1 Kein Fechter (Einzel oder Mannschaft) eines angeschlossenen Verbandes kann an offiziellen Wettbewerben teilnehmen, wenn er sich weigert, gegen irgendeinen Fechter (Einzel oder Mannschaft) anzutreten, der ordnungsgemäß gemeldet ist. Eine Verletzung dieser Vorschrift führt zu Strafen wie sie bei Verstößen der 4. Gruppe vorgesehen sind (s. t.114, t.119, t.120).

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

Rechtzeitiges Antreten

- t. 86** 1 Die Fechter haben sich nicht nur zu dem für den Beginn jeder Runde, jedes Mannschaftskampfes oder jedes Gefechtes einer Direktausscheidung festgesetzten Zeitpunkt am dafür festgesetzten Ort und festgesetzten Zeit zur Überprüfung ihrer Ausrüstung (vgl. t.44), sondern auf jede Aufforderung des Kampfleiters hin, auch während des Wettbewerbes mit vollständiger Ausrüstung, die dem Reglement entsprechen muss (vgl. t.43, t.45), kampfbereit einzufinden.

2 Beim Antreten auf der Bahn zum Fechten müssen sich die Fechter gefechtsbereit einfinden, mit den Regeln entsprechender Bekleidung, geschlossener Jacke, Handschuh und Waffe im Waffenarm und eingestecktem und gesichertem Stecker des Körperkabels im Inneren der Glocke. Ausgenommen lediglich die Maske, die im unbewaffneten Arm zu halten ist.

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

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

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

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

4 Die Fechter müssen für die Durchführung ihrer Gefechte mit zwei vorschriftsmäßigen und voll funktionsfähigen Waffen (eine als Ersatz) und zwei Körperkabeln (eines als Ersatz) auf der Fechtbahn antreten (vgl. t.45.1, t.114, t.116, t.120).

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

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

6 Einzel- oder Mannschaftswettbewerb:

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

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

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

Kampfweise

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

2 Jedes Gefecht muss den Charakter eines formgerechten und fairen Kampfes behalten. Jegliche anormale Verhaltensweise (Sturzangriff, der mit einem heftigen Aufprall auf den Gegner endet, verworrene Fechtweise, Sturz auf den Boden, anormale Körperbewegungen, brutale Stöße oder Hiebe, im Fallen gesetzte Treffer), **oder unsportliches Verhalten, sind** in aller Form verboten (t.114 bis t.120); im Falle eines Verstoßes wird der eventuell vom die Regel verletzenden Fechter gesetzte Treffer annulliert.

3 **a)** Vor Beginn des Gefechtes müssen die beiden Fechter ihren Gegner, den Kampfleiter und das Publikum mit Fechtergruß begrüßen. Wenn der letzte Treffer gefallen ist, ist das Gefecht erst beendet, wenn beide Fechter ihren Gegner, den Kampfleiter und das Publikum begrüßt haben. Sie müssen deshalb während der Entscheidung des Kampfleiters an der Startlinie auf der Bahn stehen bleiben und, sobald die Trefferentscheidung gefallen ist, den Fechtergruß entbieten, indem sie die Glocke ihrer Waffe zum Kinn nehmen und dann mit der unbewaffneten Hand die unbewaffnete Hand ihres Gegners schütteln. Wird durch einen der beiden Fechter am Beginn oder am Ende des Kampfes der Fechtergruß verweigert, belegt

ihn/sie der Kampfleiter mit den Strafen, die in der 4. Gruppe beschrieben sind (vgl. t.114, t.119, t.120).

b) Während oder am Ende des Gefechts, auch wenn der Fechter die Bahn bereits verlassen hat, wird jeder Verstoß gegen den sportlichen Geist, wie heftiges oder gefährliches Werfen der Maske (oder jedes anderen Teils der Ausrüstung) nach Artikel t.119 (vgl. t.82.1, 2 und 3) bestraft.

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

Passivität

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

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

5 Im Einzelwettbewerb

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

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

6 Mannschaftswettbewerb

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

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

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

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

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

Einsatz

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

Der Delegationschef

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

Der Mannschaftskapitän

- t. 90 1 Bei Mannschaftskämpfen hat nur der Mannschaftskapitän das Recht, ~~sich bei seiner~~

~~Mannschaft im Innenraum aufzuhalten und~~ beim ~~Vorsitzenden des~~ T.D. oder dem Kampfleiter ~~n usw.~~ alle Fragen bezüglich des technischen Ablaufs zu regeln oder Reklamationen vorzubringen. **Die Vorgehensweise bei Reklamationen ist in den Artikeln t.122 und t.123 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.

Die Kampfleiter und Seitenrichter

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

Trainer, Betreuer und Techniker

- t. 92 1 Trainer **der Fechter**, Betreuer und Techniker dürfen sich während der Wettkämpfe nicht bei den Fechtern ~~im Innenraum der Wettkampfstätte~~ aufhalten; **die Trainer haben das Recht, sich im Wettkampfbereich in einer Zone aufzuhalten, die von den Organisatoren auszuweisen ist.**

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

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

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

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

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

Die Zuschauer

- t. 93 Die Zuschauer sind gehalten, den ordnungsgemäßen Ablauf des Wettbewerbes nicht zu stören, nichts zu tun, was geeignet sein könnte, die Fechter oder den Kampfleiter zu beeinflussen, und die Entscheidungen des Kampfleiters auch dann zu respektieren, wenn sie selbst anderer Meinung sind. Sie müssen den Anordnungen Folge leisten, die der Kampfleiter gegebenenfalls für notwendig hält (vgl. t.82.3/4, t.118, t.120).

Kapitel 2

Die Inhaber der Disziplinalgewalt und ihre Kompetenz

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

Organe der Rechtsprechung

- t. 94** Für Ordnung und Disziplin bei einem Wettbewerb sind folgende Personen bzw. Gremien in verschiedenem Umfang zuständig:
- der Kampfleiter (vgl. t.96)
 - das Technische Direktorium (vgl. t.97, o.56 bis o.62)
 - der/die Delegierten der Kampfrichterkommission oder der Supervisor (wenn kein Delegierter anwesend ist)
 - die Exekutivkommission des IOC bei Olympischen Spielen (vgl. t.98)
 - das FIE-Büro (vgl. t.99.1/4, t.127.h o.63)
 - das Exekutivkomitee der FIE (vgl. t.99.5)
 - die Disziplinarkommission der FIE und sein Tribunal
 - der Sportgerichtshof CAS

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

Grundsätze der Rechtsprechung

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

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

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

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

Der Kampfleiter

- t. 96** 1 Zum Zuständigkeitsbereich des Kampfleiters gehört nicht nur die Leitung des Gefechtes, die Beurteilung der Treffer und die Kontrolle der Ausrüstung, sondern auch die Aufrechterhaltung der Ordnung im Verlauf der Gefechte, die er leitet (vgl. t.35.2.i).

2 In seiner Zuständigkeit für die Kampfleitung und für die Beurteilung der Treffer kann er in Übereinstimmung mit dem Reglement die Fechter dadurch bestrafen, dass er ihnen einen beim Gegner effektiv gesetzten Treffer nicht anerkennt oder ihnen einen effektiv nicht erhaltenen Treffer zudiktirt, oder dadurch, dass er sie von dem Wettbewerb, den er leitet, ausschließt; all dies nach oder ohne vorherige Verwarnung, je nach Lage des Falles. Wenn er hierbei eine Tatsachenentscheidung gefällt hat, so ist diese unanfechtbar (vgl. t.122.1/2).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Die Exekutivkommission des IOC bei Olympischen Spielen

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

FIE-Büro, Disziplinarkommission, Exekutiv Komitee, Sportgerichtshof

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

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

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

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

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

Kapitel 3

Die Strafen

Arten der Strafen

t.100 Es gibt verschiedene Strafkategorien entsprechend den verschiedenen Arten der Verstöße (vgl. t.114 ff.).

1 Gefechtsstrafen, die für Verstöße während des Gefechts verhängt werden; nämlich:

- Bodenverlust
- Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers
- Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers
- Ausschluss vom Wettbewerb.

2 Disziplinarstrafen für Verstöße gegen die Ordnung, die Disziplin oder den sportlichen Geist; nämlich:

- Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers,
- Ausschluss vom Wettbewerb
- Ausschluss vom Turnier
- Verweisung vom Ort des Wettkampfes
- Disqualifikation
- Verweis
- Geldstrafe
- zeitlich beschränkte Sperre
- Streichung

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

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

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

Gefechtsstrafen

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

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

t.103 Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers:

Auch wenn ein Treffer auf gültiger Trefffläche effektiv aufgekommen ist, kann seine Anerkennung versagt werden, sei es, dass er nicht während der Kampfzeit gesetzt wurde, sei es, dass er von außerhalb der Kampfbahn gesetzt wurde, sei es wegen eines Fehlers in der elektrischen Trefferanzeige, sei es wegen gewalttätiger Fechtweise oder aus jedem anderen Grund, der im Reglement vorgesehen ist (vgl. t.18.1/3, t.20.2/3, t.21.2/4, t.22, t.26.2/4, t.32.2, t.41.2, t.45.3.2., t.53.3, t.60.2/6, t.66.1, t.67, t.68, t.70.3, t.73.1/2/4, t.80, t.87.2, t.96.2, t.114.2, t.120).

t.104 Zuteilung eines effektiv nicht erhaltenen Treffers

Ein Fechter kann auch mit einem Treffer bestraft werden, den er nicht effektiv erhalten hat, wenn er die hintere Fechtbahngrenze überschritten hat (t.27) oder wegen Behinderung des Gegners (z.B. Rempeln beim Sturzangriff, Körper an Körper im Florett und Säbel, Benutzung der unbewaffneten Hand usw.) (vgl. t.96.2, t.114.3.a/b, t.116, t.117, t.118.1, t.120).

t.105 Ausschluss vom Wettbewerb

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

Abmachungen trifft, kann vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

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

Disziplinarstrafen

t.106 Ausschluss vom Wettbewerb

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

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

t.107 Ausschluss vom Turnier

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

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

3 Wenn eine ganze Mannschaft bestraft wird, muss der Fall eines jeden einzelnen Mannschaftsmitgliedes gesondert untersucht werden, und die Strafmaßnahmen gegen die einzelnen Mannschaftsmitglieder können durchaus verschieden sein (vgl. t.90.2).

t.108 Verweisung vom Ort des Wettbewerbs oder Turniers

Alle nicht fechtenden Teilnehmer oder Begleiter (Trainer, Betreuer, Techniker, Offizielle, Zuschauer) können mit einem Anwesenheitsverbot belegt werden, wodurch ihnen das Betreten des Ortes, an dem sich der Wettkampf oder das Turnier abspielt, für die Dauer der Veranstaltung untersagt wird (vgl. t.93, t.96.3, t.120).

Schadenersatzforderungen wegen dieser Maßnahmen können nicht erhoben werden.

t.109 Disqualifikation

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

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

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

t.110 Verweis

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

t.111 Sperre

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

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

räumlichen Grenzen der Sperre nicht mehr ausüben.

t.112 Streichung

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

Bekanntmachung der Strafen

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

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

Kapitel 4

Strafen und Strafkompetenzen

Strafarten

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

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

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

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

3 Es gibt folgende Strafen:

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

b) Straftreffer, angezeigt durch eine rote Karte, die der Kampfleiter dem schuldigen Fechter vorhält. Dies bedeutet, dass dem Trefferstand des Gegners ein Treffer hinzugefügt wird. Falls dies der letzte Treffer war, ist damit das Gefecht verloren. Hat ein Fechter im Verlauf eines Gefechtes bereits eine rote Karte erhalten, so ist die Strafe bei weiteren Verstößen entweder eine rote oder eine schwarze Karte, je nach Art des weiteren Verstoßes (vgl. t.120).

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

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

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

Zuständigkeit

t.115 Die Verstöße und Strafen sind nach Maßgabe der einzelnen Bestimmungen des Reglements in der Aufstellung t.120 zusammengefasst; sie sind in vier Gruppen eingeteilt (vgl. t.116 bis

t.119). Sämtliche Strafen fallen unter die Zuständigkeit des Kampfleiters, wobei allerdings das Eingreifen des Technischen Direktoriums stets möglich ist (vgl. t.97.1/2/3/).

Verstöße der 1. Gruppe

t.116 In der ersten Gruppe wird ein erster Verstoß, gleich welcher Art, mit der gelben Karte (Verwarnung) geahndet. Begeht der Fechter im Laufe des gleichen Gefechtes einen weiteren Verstoß aus dieser Gruppe, bestraft ihn der Kampfleiter jedes Mal mit der roten Karte (Straftreffer). Hat der schuldige Fechter jedoch schon eine rote Karte wegen eines Verstoßes aus der 2. oder 3. Gruppe erhalten, ist er schon bei seinem ersten Verstoß aus der ersten Gruppe mit der roten Karte zu bestrafen.

Verstöße der 2. Gruppe

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

Verstöße der 3. Gruppe

t.118 1 In der 3. Gruppe gibt es für den ersten Verstoß, und zwar auch dann, wenn der schuldige Fechter schon wegen eines Verstoßes aus der 1. oder 2. Gruppe eine rote Karte erhalten hatte, die rote Karte (Straftreffer).

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

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

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

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

Verstöße der 4. Gruppe

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

t.120 Übersicht Strafen (vgl. Anhang)

Diese Aufstellung ist lediglich ein Auszug und ersetzt nicht den Text der entsprechenden Artikel. Im Zweifelsfall ist notwendig, den offiziellen Text des betreffenden Artikels zu Rate zu ziehen.

Kapitel 5

Verfahrensfragen

Grundregel

t.121 Die verschiedenen Strafen werden durch die zuständigen Organe verhängt, die unter Berücksichtigung der Schwere des Vergehens und der Umstände, unter denen es begangen

wurde, nach ihrem Ermessen urteilen (vgl. t.94.ss, t.114.ss, t.124 , t.125, t.126).

Einsprüche und Berufungen

t.122 Gegen eine Kampfleiterentscheidung

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

2 Missachtet ein Fechter diesen Grundsatz, indem er im Laufe eines Gefechtes eine Tatsachenentscheidung des Kampfleiters anzweifelt, wird er nach den Vorschriften des Reglements bestraft (vgl. t.114, t.116, t.120). Lässt der Kampfleiter jedoch eine formelle Vorschrift des Reglements außer acht oder wendet sie falsch an, ist ein Einspruch hiergegen zulässig.

3 Dieser Einspruch muss:

- a) bei Einzelwettbewerben durch den Fechter,
- b) bei Mannschaftswettbewerben durch den Fechter oder den Mannschaftskapitän, mündlich, ohne besondere Formalität, aber höflich, beim Kampfleiter vorgebracht werden, und zwar sofort, vor jeder Entscheidung über einen späteren Treffer.

4 Beharrt der Kampfleiter auf seiner Ansicht, kann als Einspruchsinstanz der Delegierte der Kampfrichterkommission oder der Supervisor (wenn kein Delegierter anwesend) angerufen werden (vgl. t.97). Wird ein solcher Einspruch als unberechtigt beurteilt, erhält der Fechter die Strafen, wie sie in den Art. t.114, t.116, t.120 vorgesehen sind.

t.123 Andere Beschwerden und Berufungen

1 Alle Beschwerden und Berufungen müssen unverzüglich nach dem beanstandeten Vorfall schriftlich formuliert und dem Technischen Direktorium vorgelegt werden.

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

Untersuchung, Recht auf Verteidigung

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

Beschlussverfahren

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

Rückfall

t.126 1 Ein Rückfall liegt vor, wenn ein Fechtteilnehmer innerhalb von 2 Jahren, nachdem gegen ihn ein Verweis, ein Ausschluss, eine Disqualifikation oder eine Sperre ausgesprochen worden war, einen erneuten Verstoß gegen den sportlichen Geist, die Ordnung oder die Disziplin begeht, nicht aber bei Gefechtsstrafen.

2 Die Strafen bei Rückfall sind:

- a) Ausschluss vom Wettbewerb, wenn die vorausgegangene Strafe ein Verweis war;
- b) Disqualifikation für das Turnier, wenn die vorausgegangene Strafe Ausschluss oder Disqualifikation vom Wettbewerb war. (siehe auch Disziplinarreglement der FIE , Kapitel VII der Statuten der FIE).

Kapitel 6

Dopingkontrollen

Allgemeine Bestimmungen

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

Inhaltsverzeichnis

Erster Hauptteil Allgemeines und gemeinsame Regeln für alle Waffen Seite

Kapitel 1: Anwendungsbereich der Regeln 1

Kapitel 2: Terminologie 1

A) Wettkämpfe 1

t.2 Übungsgefecht und Turniergefecht 1

t.3 Mannschaftskampf 1

t.4 Wettbewerb 1

t.5 Meisterschaft 1

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

t.6 Fechttempo 1

t.7 Angriffs- und Verteidigungsaktion 2

t.8 Offensivaktionen 2

t.9 Defensivaktionen 3

t.10 Stellung in Linie 3

Kapitel 3: Fechtboden 3

Kapitel 4: Material der Fechter (Waffen, Ausrüstung, Bekleidung) 5

Kapitel 5: Kampfweise 5

t.16 Handhabung der Waffe 5

t.17 Antreten in Fechtstellung 5

t.18 Beginn, Unterbrechung und Wiederaufnahme des Kampfes 6

t.19 Nahkampf 6

t.20 Körper an Körper 6

t.21 Ausweichbewegungen und Umgehungen 7

t.22 Gebrauch des unbewaffneten Armes bzw. Hand 7

t.24 Gewonnener oder verlorener Boden 8

t.26 Grenzüberschreitungen/Kampfunterbrechung 8

t.27 Hintere Grenzlinien 8

t.28 Seitliche Grenzlinien 8

t.29 Zufällige Grenzüberschreitung 8

t.30 Kampfdauer 8

t.33 Unfall/Aufgabe eines Fechters 9

Kapitel 6: Kampfleitung und Trefferbeurteilung 10

t.35 Kampfleiter 10

t.36 Assistenten des Kampfleiters 10

t.37 Einteilung der Kampfleiter OS/WM Einzel 11

t.38 Einteilung der Kampfleiter OS/WM Mannschaftswettbewerbe 11

t.39 Einteilung der Kampfleiter Weltcup 11

t.40 Trefferbeurteilung 11

t.42 Gültigkeit eines Treffers/Treffervorrecht 12

t.43 Materialkontrolle durch den Kampfleiter 12

t.45 Vorschriftswidriges Material 13

Zweiter Hauptteil: Florett / Konventionen für den Kampf 15

t.46 Treffweise 15

t.47 Begrenzung der gültigen Trefffläche 15

t.48 Ungültige Trefffläche 16

t.49 Ausdehnung der gültigen Trefffläche 16

t.50 Trefferbeurteilung 16

Wettkampfbreglement FIE / Technik / Stand 1.1.2006 42

t.51 Aufkommen des Treffers 16

t.53 Annullierung des Treffers 16

t.55 Gültigkeit des Treffers/ Treffervorrecht 18

t.56 Respektierung des Treffervorrechts 18

t.60 Beurteilung des Treffers 19

Dritter Hauptteil: Degen / Konventionen des Degenkampfes 20

- t.61 Treffweise 20
- t.62 Gültige Trefffläche 20
- t.63 Körper an Körper / Sturzangriff 20
- t.64 Trefferbeurteilung 21
- t.65 Grundregel 21
- t.66 Annullierung von Treffern 21

Vierter Hauptteil: Säbel / Konventionen des Säbelkampfes 23

- t.70 Treffweise 23
- t.71 Gültige Trefffläche 23
- t.73 Trefferbeurteilung / Aufkommen des Treffers 23
- t.74 Gültigkeit des Treffers/ Treffervorrecht 24
- t.75 Respektierung des Treffervorrechts 25
- t.80 Beurteilung der Treffer 26

Fünfter Hauptteil: Disziplinarordnung für Fechtveranstaltungen 27

Kapitel 1: Anwendungsbereich 27

- t.81 Auf wen ist die Disziplinarordnung anwendbar 27
- t.82 Ordnung und Disziplin 27
- t.84 Ehrenverpflichtung 28
- t.85 Weigerung gegen einen Gegner anzutreten 28
- t.86 Rechtzeitiges Antreten 28
- t.87 Kampfweise 29
- t.88 Einsatz 31
- t.89 Delegationschef 31
- t.90 Mannschaftskapitän 31
- t.91 Kampfleiter und Assistenten 31
- t.92 Trainer, Betreuer, Techniker 31
- t.93 Zuschauer 32

Kapitel 2: Inhaber der Disziplinargewalt und ihre Kompetenzen

- t.94 Organe der Rechtsprechung 32
- t.95 Grundsätze der Rechtsprechung 32
- t.96 Kampfleiter 32
- t.97 Technisches Direktorium 33
- t.98 Exekutivkommission des I.O.C. bei Olympischen Spielen 33
- t.99 Exekutivkomitee der F.I.E., CAS, FIE-Büro 33

Kapitel 3 Die Strafen 34

- t.100 Arten der Strafen 34
- t.102 Gefechtsstrafe Bodenverlust 34
- t.103 Nichtanerkennung eines effektiv ausgeteilten Treffers 34
- t.104 Zuteilung eines effektiv nicht ausgeteilten Treffers 35
- t.105 Gefechtsstrafe Ausschluss aus dem Wettbewerb 35
- t.106 Disziplinarstrafe Ausschluss aus dem Wettbewerb 35
- t.107 Disziplinarstrafe Ausschluss aus dem Turnier 35

Wettkampfbreglement FIE / Technik / Stand 1.1.2006 43

- t.108 Verweisung vom Ort des Wettbewerbes oder Turniers 35
- t.109 Disqualifikation 36
- t.110 Verweis 36
- t.111 Sperre 36
- t.112 Streichung 36
- t.113 Bekanntmachung der Strafen 36

Kapitel 4: Die Strafen und ihre Strafkompetenzen 36

- t.114 Strafarten 36
- t.115 Zuständigkeit 37
- t.116 Strafen der 1. Gruppe 37
- t.117 Strafen der 2. Gruppe 37
- t.118 Strafen der 3. Gruppe 37
- t.119 Strafen der 4. Gruppe 38

Kapitel 5: Verfahrensfragen 38

- t.121 Grundregel 38
- t.122 Einsprüche und Berufungen gegen Kampfleiterentscheidungen 38
- t.123 Andere Beschwerden und Berufungen 39
- t.124 Untersuchung, Recht auf Verteidigung 39
- t.125 Beschlussverfahren 39
- t.126 Rückfall 39

Kapitel 6: Dopingkontrollen 39

- t.127 Allgemeine Bestimmungen 39

Abbildungen: t.42 Gesten des Kampfrichters

t.120 Strafen (Übersicht)

Wettkampfbreglement FIE / Technik / Stand 1.1.2006 44

Alphabetisches Register

Aktion: t.6, t.7, t.8, t.9, t.16 , t.57, t.60, t.79, t.80

Angriff: t.7, t.8, t.56

Apparat: t.32, t.35, t.36, t.40, t.50, t.53, t.64, t.73 (vgl. auch Teil Material)

Arm:

Streckung: t.7, t.10

Unbewaffneter: t.22, t.120

Aufruf:

Fechter: t.17, t.35, t.86, t.120

Festlegung: t.95, t.122, t.123

Aufhaltstoß: t.8, t.59, t.77, t.80

Ausrüstung: t.15, t.35, t.43, t.44, t.87 (vgl. auch Teil Material)

Ausschluss eines Fechters: t.86, t.96, t.100, t.101, t.105ff, t.114, t.118ff, t.127

Begleiter: t.96

Begnadigung: t.128

Berufung: t.95, t.97, t.100

Brutalität: t.63, t.87, t.120

Delegierte:

Kampfrichterkommission: t.37, t.38

Medizinische Kommission: t.33, t.129, t.130

Offizielle: t.83

S.E.M.I.: t.44, t.54, t.68, t.73

Technisches Direktorium (s.u.)

Disqualifikation: t.85, t.96, t.100, t.101, t.109, t.120, t.126, t.127

Disziplin: t.81ff, t.89, t.94, t.100, t.120, t.127

Doping: t.127ff

Einsatz: t.88, t.105, t.120

Elektronische Ausstattung: t.43, t.44, t.45, t.120

Experten (Techniker): t.35, t.44ff, t.68, t.73

Finale: (vgl. auch Teil Organisation)

Kampfrichter, Einteilung: t.37

Kampfrichter, Hilfe Video: t.42

Seitenrichter: t.36

Vorstellung der Fechter: t.44

Zeitmessung: t.30, t.32

FIE:

Büro: t.94, t.129 (vgl. auch Teil Organisation)

Exekutivkomitee .: t.85, t.97, t.99, t.128

Kongress: t.95, t.97, t.100, t.128

Fehlende Gefechtsbereitschaft (non-combativité): t.86, t.87

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

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

Wettkampfbreglement FIE / Technik / Stand 1.1.2006 45

Kampf:

Abstand:

nach einem Treffer: t.17, t.24, t.28
nach simultané: t.54, t.60, t.80
nach Körper an Körper: t.54
nach Passieren des Gegners: t.21
nach seitlichen Bahnverlassen: t.28
Antreten: t.86, t.120
Ausweichbewegungen: t.21, t.60, t.80
Beginn/Ende: t.18, t.87
Brutalität: t.18, t.87, t.120
Dauer: t.18, t.30
Entwaffnung: t.18
Fläche: t.7, t.21, t.25, t.56, t.63, t.75, t.87, t.104
Finten: t.56, t.58, t.60, t.75ff
Handwechsel: t.16
Handhabung der Waffe: t.16
Körper an Körper: t.20, t.63, t.120
Maske abnehmen: t.87, t.120
Nahkampf: t.19
Seitenwechsel: t.36
Sitten: t.2, t.82, t.87, t.122
Umgehungen: t.8, t.56, t.76
Ungeordnete/inkorrekte Fechtweise: t.18, t.22,t.54, t.72, t.87, t.120
Unloyaler Kampf: t.87, t.88, t.120
Unterbrechung:
Absichtlich: t.31, t.120
Verletzung: t.33
Verlassen der Bahn: t.18, t.120
Kampfleiter:
Anerkennung des Treffers: t.18, t.20, t.22, t.26ff, t.32, t.41, t.44, t.53, t.60, t.66, t.80, t.87, t.114, t.120
Aufgaben: t.35, t.43ff, t.96
Aufmerksamkeit: t.91
Disziplin: t.96
Festlegung: t.37
Halt: t.18, t.21, t.26, t.30, t.32, t.46, t.53, t.61, t.63, t.66, t.87, t.120
Kontrolle der Kampfdauer: t.30
Kontrolle des Apparates: t.35, t.54, t.66, t.73
Kontrolle der Ausrüstung: t.35, t.43, t.44
Neutralität: t. 23, t.34, t.37, t.91
Kautio: t.95, t.129
Konventionen:
Degen: t.61ff
Fechten: t.42
Fechttempo: t.6, t.8, t.59ff, t.77, t.80
Florett: t.46ff, t.56
Klinge in Linie: t.10, t.56, t.60, t.80
Säbel: t.70ff
Trefffläche: t.7, t.10,t.22ff, t.36, t.47, t.48ff, t.65, t.62, t.71ff, t.120
Trefferbeurteilung: t.40ff, t.50ff, t.56ft.64ff, t.73ff, t.96
Wettkampfbreglement FIE / Technik / Stand 1.1.2006 46
Mannschaft: (vgl. auch Teil Organisation)
Kapitän: t.82, t.90
Auswechslung, Aufgabe: t.33
Material: (vgl. auch Teil Material)
Degen: t.42ff, t.61ff, t.120
Fechtanzug / Unterziehweste: t.43, t.44, t.45, t.120
Glocke: t.70, t.120

Griff: t.16
Klingen
Bruch: t.54, t.68, t.73
Isolation: t.68
Kontrollmarken: t.45, t.120
Körperkabel: t.44, t.68,, t.86
Spitze: t.43, t.45
Vorschriftswidriges: t.45, t.120
Olympische Spiele: t.1, t.37, t.44, t.98, t.113, t.123 (vgl. auch Teil Organisation)
Organe der Rechtsprechung: t.94
Organisationskomitee: t.43, t.83, t.89, t.98, t.113, t.130
Prüfversuche: t.35, t.54, t.68, t.73
Racheakt
Reklamationen:
Berechtigte: t.35, t.90, t.122
Ungerechtfertigte: t.120, t.122
Zusammensetzung der ersten Runde: t.123
Riposte: t.7
Rohheitsakt: t.105, t.120
Rolle: t.120 (vgl. auch Teil Material)
Seitenrichter: t.23, t.35, t.36, t.40, t.49, t.82, t.84, t.91
Sicherheit: t.15, t.68
Stoßen auf Bahn: t.12, t.46, t.61,
Strafen: t.97, t.99, t.102, t.106, t.113ff, t.120, t.121, t.128
Sportlicher Geist: t.82, t.101, t.120, t.127
Technisches Direktorium: t.23, t.33, t.39, t.83, t.87, t.96, t.97, t.99, t.113, t.115, t.118, t.122, t.123,
t.129
(vgl. auch Teil Organisation)
Trainer: t.81, t.92, t.108
Treffer: t.8, t.56, t.64, t.70, t.76, t.104
Annulation: t.21, t.41, t.116, t.53, t.66ff, t.114,
Anzahl: t.60, t.80
Art des Aufkommens: t.46, t.61, t.70
Außerhalb des Gegners: t.53, t.66, t.120
Gültigkeit: t.42, t.51ff, t.65ff, t.74ff
Registrierung: t.51, t.65, t.73
Zweifelhaft: t.54, t.67, t.68, t.73
Trefffläche: t.48, t.49, t.53, t.66
Unfall: t.33
Wettkampfbreglement FIE / Technik / Stand 1.1.2006 47
Untersuchung: t.124
Verantwortung der Fechter: t.15, t.87, t.90
Verbote:
Anormale Aktionen: t.87. t. 120
Berühren der elektrischen Ausrüstung mit der unbewaffneten Hand: t.22, t.120
Biegen, Stoßen, Schleifen der Spitze auf der Bahn: t.43,t.46, t.61, t.70, t.120
Eindreihen der Schulter (Florett): t.46
Entkleiden auf der Bahn: t.87
Gebrauch der unbewaffneten Hand/Arm: t.22ff, t.36, t.120
Gewalt: t.87, t.105, t.120
Handwechsel im Verlauf des Gefechts:t.16
Kreuzschritt / flèche (Säbel): t.75
Rauchverbot in der Halle: t.82
Schutz/Ersetzen der gültigen Trefffläche: t.22, t.23,t.72, t.120
Störung der Ordnung: t.82ff, t.84, t.94, t.118, t.120
Zudrehen des Rückens zum Gegner: t.21, t.120
Verlassen der Bahn: t.18, t.86, t.120

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

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

Verteidigung (Recht): t.124

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

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

Waffe: (vgl. auch Teil Material)

Degen: t.61

Florett: t.46

Säbel: t.70

Verfügbarkeit: t.45, t.86, t.120

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

Wettbewerbe: t.1, t.4

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

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

Zuständigkeit: t.96, t.115, t.122

Übersetzer Lutz Schirmmacher. Eventuelle Hinweise bitte unter:

Tel 08821-7814281, MT 0173-3923211, e-mail lutz.schirmmacher@gmx.de

Zweiter Hauptteil - Organisation -

1. Kapitel

Wettbewerbe

- o.1** Die offiziellen Wettbewerbe der FIE werden nach den folgenden Regeln durchgeführt.
- o.2** 1 Sie sind für alle Einzelfechter oder Mannschaften der Länder, welche der FIE angehören, offen.
- 2 Jeder Fechter oder festgelegter Offizieller, egal in welcher Funktion, muss unbedingt im Besitz einer FIE-Lizenz für die laufende Saison sein (vgl. Statuten FIE Kap. IX)

2. Kapitel

Turnierleitung und Kontrollorgane

Organisationskomitee

- o.3** Das Organisationskomitee umfasst sämtliche Personen, die mit der Organisation eines Turniers beauftragt sind.

Büro der FIE

- o.4** Bei Olympischen Spielen und bei Weltmeisterschaften der Aktiven, Junioren und Kadetten übt das Büro der FIE die Kontrolle über die Tätigkeiten des Technischen Direktoriums aus, wie es in Artikel o.63 beschrieben ist.

Technisches Direktorium

- o.5** Die technische Organisation von Wettkämpfen ist einem Technischen Direktorium anvertraut, dessen Tätigkeiten und Zuständigkeiten im Reglement in t.97, o.56, o.62 beschrieben sind.

o.6 Hilfspersonal

Die Turnierleitung bestimmt:

1 Schreiber und Zeitnehmer

Die Turnierleitung bestimmt alleinverantwortlich Schreiber, die damit beauftragt sind, das Rundentableau, das Gefechtstableau oder das Tableau des Mannschaftskampfes und die Anzeigetafeln zu führen, sowie einen Zeitnehmer, der die Aufgabe hat, die Gefechtszeit zu kontrollieren (vgl. t.30 ff).

Für die Finalkämpfe kann das Technische Direktorium einen Delegierten oder einen Kampfleiter, der so neutral wie möglich sein sollte, damit beauftragen, die Aufgaben des Zeitnehmers und des Verantwortlichen für die elektrische Trefferanzeige zu überwachen.

2 Apparatewarte

Die Turnierleitung muss qualifizierte Leute auswählen, die das Funktionieren der Apparate aufmerksam verfolgen müssen, damit sie dem Kampfleiter Rechenschaft ablegen können, was ihr Apparat angezeigt hat, und die auch im Verlauf eines Gefechtes jede Unregelmäßigkeit melden.

3 Sachverständige

a) Für jeden Wettkampf muss die Turnierleitung Sachverständige für die elektrische Trefferanzeige bestimmen. Diese Sachverständigen stehen unter Aufsicht des Technischen Direktoriums.

- b) Die Sachverständigen können zusammen oder unabhängig voneinander von den Kampfleitern oder dem Technischen Direktorium über alle auftauchenden Fragen, welche die elektrische Trefferanzeige angehen, befragt werden.
- c) Die anwesenden Mitglieder der SEMI-Kommission sind von Amts wegen als Sachverständige qualifiziert.

4 Instandsetzer

Die Turnierleitung muss für jeden Wettkampf für die Anwesenheit von kompetenten Instandsetzern sorgen, die Defekte in der elektrischen Trefferanzeige oder bei Bedarf auch bei der persönlichen Ausrüstung der Fechter beseitigen können.

Materialkontrolle

- o.7** Die Kontrolle des von den Veranstaltern verwendeten Materials und der Ausrüstung der Fechter muss gemäss den Regeln, wie sie im Reglement für das Material aufgeführt sind, von qualifiziertem Personal, welches von der Organisationsleitung eingeladen wurde durchgeführt werden. Sind Mitglieder der SEMI-Kommission anwesend, so sind diese verantwortlich bzw. haben die Kontrolle auszuüben.

3. Kapitel

Meldung zu Wettbewerben

- o.8** Die Meldungen der Fechter müssen den Organisatoren durch den nationalen Verband des Teilnehmers übermittelt werden (durch die Nationalen Olympischen Komitees für die Olympischen Spiele).

4. Kapitel

Zeitplan

- o.9** 1 Das Programm des Zeitplans muss so eingerichtet werden, dass kein Fechter gezwungen wird, innerhalb von 24 Stunden länger als 12 Stunden an Wettkämpfen teilzunehmen. In keinem Fall darf eine Runde oder ein Mannschaftskampf nach Mitternacht oder zu einem Zeitpunkt, der die Beendigung erst nach Mitternacht als sicher erscheinen lässt, beginnen.

2 Unabhängig vom Austragungsmodus muss ein Finale so früh beginnen, dass, unter Berücksichtigung der örtlichen Gegebenheiten die rechtzeitige Übermittlung der Resultate an die Publikationsorgane gewährleistet bleibt.

3 Die Veranstalter müssen im Zeitplan einen ausreichenden Zeitraum für die Kontrolle des Fechtmaterials vorsehen, d.h. mindestens einen Tag pro Waffe.
- o.10** Die Bekanntgabe der ersten Runde aller Einzelwettbewerbe und Mannschaftswettbewerbe der bei Weltmeisterschaften und Olympischen Spielen muss spätestens bis 16.00 Uhr am Vortag des Wettkampfes geschehen (vgl. t.123).

5. Kapitel

Einzelwettbewerbe

- o.11** Einzelwettbewerbe können gefochten werden:

- a) Durch Direktausscheidung mit gemischter Formel mit einer Ausscheidungsrunde und einer vorausgehenden Direktausscheidung, danach einer 64er Direktausscheidung, aus der sich 8 oder 4 Fechter ohne Hoffnungslauf für das Finale qualifizieren.
- b) Durch Direktausscheidung mit gemischter Formel, die aus einer Ausscheidungsrunde besteht, danach einer Direktausscheidung, aus der sich 4 oder 8 Fechter ohne Hoffnungslauf für das Finale qualifizieren.
- c) Mit einer vollständigen Direktausscheidung (sie wird bei Olympischen Spielen angewendet und ist im Anhang zu finden).

Allgemeine Regeln für die Ausscheidungsrunden

o.12 1 Bei allen Wettkämpfen mit einer Ausscheidungsrunde besteht diese aus 7 Fechtern, wenn die Anzahl der Teilnehmer durch 7 teilbar ist. Ist dies nicht der Fall besteht sie aus 6 oder 7 Fechtern, wenn die Anzahl der Teilnehmer durch 6 teilbar ist. In keinem Fall darf die Anzahl der Fechter pro Runde kleiner als 6 sein.

Falls durch Abwesenheit von einem oder mehr Fechtern eine oder mehr Runden nur 5 Fechter haben würden, muss der Veranstalter aus den 7er-Runden einen oder mehr Fechter diese Runden auffüllen. Dabei ist der Eingangsindex der zu ersetzenden Fechter zu beachten

2 Bei Weltcup-Turnieren kann das Veranstalterland einen oder mehr Fechtern seiner Nation zusätzlich starten lassen, damit alle Runden aus 7 Fechtern bestehen.

o.13 1 Die Zusammenstellung der Runden geschieht auf Basis der aktuellen FIE-Weltrangliste. Die nicht darin platzierten Fechter werden dazu gelost.

2 Die Aufteilung der Fechter auf die Runden muss so geschehen, dass Fechter mit der gleichen Nationalität soweit möglich in unterschiedliche Runden gesetzt werden.

3 Die Reihenfolge der Fechter in der Runde wird durch Los bestimmt.

4 Die Runden müssen bis zum letzten Gefecht ausgefochten werden.

o.14 Die Reihenfolge der Gefechte in den Runden ist wie folgend festgelegt:

Runde mit 7 Fechtern	1-4	2-5	3-6	7-1	5-4	2-3
	6-7	5-1	4-3	6-2	5-7	3-1
	4-6	7-2	3-5	1-6	2-4	7-3
	6-5	1-2	4-7			

Runde mit 6 Fechtern	1-2	4-5	2-3	5-6	3-1	6-4
	2-5	1-4	5-3	1-6	4-2	3-6
	5-1	3-4	6-2			

o.15 Umfasst eine Runde mehrere Fechter derselben Nationalität, so wird wie folgt verfahren:
 1 Ist ihre Anzahl nicht größer als die halbe Teilnehmerzahl der Runde, so müssen sie zuerst gegeneinander fechten.

2 Bilden sie eine Majorität, so steht es dem Technischen Direktorium frei, eine besondere Reihenfolge festzusetzen, wobei der Vorschrift 1) nur insoweit zuwidergehandelt werden soll, als dadurch den übrigen Fechtern sowohl zu große Anstrengungen sowie zu lange Unterbrechungen, erspart werden.

3 Beispiele für das Setzen von Fechtern der gleichen Nationalität in einer 6er Runde:

- a) Gehören von den 6 Fechtern:
 - zwei der Nation A an oder

- zwei der Nation A und zwei der Nation B an
so werden die Rundennummern den Fechtern so zugeteilt, dass diese Fechter jeweils das erste Gefecht mit dem Gegner gleicher Nation haben (vgl. o.14)

Gehören von den 6 Fechtern:

- zwei der Nation A an
- einer Nation B an
- zwei Nation C an, so gilt folgende Reihenfolge:
1-4, 2-5, 3-6, 5-1, 4-2, 3-1, 6-2, 5-3, 6-4, 1-2, 3-4, 5-6, 2-3, 1-6, 4-5.

b) Gehören von den 6 Fechtern:

- drei der Nation A an, oder
- drei Nation A und zwei Nation B an, oder
- drei Nation A, drei Nation B an, so gilt folgende Reihenfolge:
Die Fechter der Nation A erhalten die Plätze 1,2 und 3. Die Fechter der Nation B die Plätze 4 und 5 oder 4, 5 und 6 (vgl.o.14).

c) Gehören von den 6 Fechtern vier der Nation A an und zwei verschiedenen anderen Nationen, so werden die vier Fechter der Nation A auf die Plätze 1,2,3,4 gesetzt und die Gefechtsreihenfolge ist wie folgt:

- 3-1, 4-2, 1-4, 2-3, 5-6, 1-2, 3-4, 1-6, 2-5, 3-6, 4-5, 6-2, 5-1, 6-4, 5-3.

4 Beispiele für das Setzen der Fechter der gleichen Nationalität in einer 7er Runde:

a) Gehören von den 7 Fechtern:

- zwei er Nation A an, oder
- zwei Nation A und zwei Nation B, oder
- zwei Nation A, zwei Nation B und zwei Nation C,
so werden die Fechter der gleichen Nation in der Runde so gesetzt, dass sie das erste Gefecht gegeneinander fechten (vgl. o.14).

b) Gehören von den 7 Fechtern:

- drei Nation A an, oder
- drei Nation A und zwei Nation B, oder
- drei Nation A, zwei Nation B und zwei Nation C
so nehmen die drei Fechter der Nationalität A auf der Rundentafel die Plätze 1, 2 und 3 ein, die zwei Fechter der Nationalität B die Plätze 4 und 5, die zwei Fechter der Nationalität C die Plätze 6 und 7 ein (vgl. o.14).
Die Gefechtsfolge in der 7er Runde gilt dann nicht mehr und wird wie folgt abgeändert:
1-2, 4-5, 6-7, 3-1, 4-7, 2-3, 5-1, 6-2, 3-4, 7-5, 1-6, 4-2, 7-3, 5-6, 1-4, 2-7, 5-3, 6-4, 7-1, 2-5, 3-6.

o.16 1 Für den Fall, dass es in einer Runde oder einem Mannschaftskampf bei einem Gefecht eine Unterbrechung gibt, die länger zu dauern droht, darf der Kampfleiter (mit Einwilligung des Technischen Direktoriums oder gegebenenfalls der Turnierleitung) die Reihenfolge der Gefechte ändern, um so den Fortgang des Wettbewerbes zu ermöglichen

2 Die Ruhepause, die einem Fechter zwischen zwei aufeinander folgenden Gefechten zusteht, beträgt 3 Minuten

o.17 Ein Rundengefecht ist beendet, wenn:

1 a) einer der Fechter 5 Treffer gesetzt hat. In diesem Fall wird der Endstand des Gefechtes auf der Rundentafel vermerkt V5 / Dn (n =Anzahl der vom unterlegenen Fechter gesetzten Treffer).

b) Wenn im Degen die beiden Fechter den Gefechtsstand von 4 zu 4 erreichen, müssen sie bis zum vorgesehenen Zeitablauf bzw. bis zu einem entscheidenden (nach Zeitablauf zusätzlichen) Treffer weiter fechten. Jeder weitere Doppeltreffer wird nicht gezählt (und die

beiden Fechter bleiben deswegen bei Wiederaufnahme des Gefechtes an der Stelle, wo das Gefecht unterbrochen wurde).

2 Wenn drei Minuten effektiver Kampfzeit abgelaufen sind (es gibt keine Warnung vor Beginn der letzten Minute).

a) Wenn es zum Zeitablauf kommt und beim Gefechtsstand eine Differenz von mindestens einem Treffer besteht, ist der Fechter, der die größere Anzahl von Treffern gesetzt hat, Sieger. Das Resultat, das in den Rundenzettel eingetragen wird, ist der definitive Gefechtsstand (V + Anzahl der gegebenen Treffer durch den siegreichen Fechter, D + Anzahl der Treffer, die der unterlegene Fechter gesetzt hat).

b) Im Fall von Treffergleichheit nach Zeitablauf bestimmt der Kampfleiter durch Losentscheid vor Beginn der zusätzlichen Minute Kampfzeit, welcher der beiden Fechter als Sieger erklärt wird, falls nach Ablauf dieser Minute immer noch Treffergleichstand herrscht.

c) Im Degen werden eventuelle Doppeltreffer, gleich, ob der Trefferstand z.B. 0:0 oder 4:4 ist, nicht gewertet). In diesem Falle wird wieder der tatsächlich erreichte Gefechtsstand nach dem Entscheidungstreffer auf dem Rundenzettel notiert (z.B. V3 / D2, wenn während der letzten Minute ein Treffer gefallen ist bzw. V4 / D4 oder V3 / D3 oder V2 / D2, V1 / D1 oder V0 / D0, wenn der Sieger durch Losentscheid ermittelt worden ist).

o.18 Vor Beginn des Wettbewerbes bestimmt das Technische Direktorium die Anzahl der Fechter, die lt. Index nach der Runde ausscheiden werden, und gibt dies bekannt.

o.19 1 Nach den Runden wird eine Gesamtliste aller Teilnehmer von allen Runden aufgestellt, die in dieser Reihenfolge nach folgenden Indizes berechnet wird:
Siege / Gefechte, gegebene Treffer minus erhaltene Treffer, gegebene Treffer.

2 Danach wird wie folgt ein Gesamtklassement erstellt:

a) Die Ergebnisse des Gesamtklassements werden zusammengezählt, um die beiden notwendigen Indizes zu erhalten.

b) Der erste Index, der zur Ermittlung der Reihenfolge zählt, wird errechnet, indem man die Anzahl der Siege durch die Anzahl der gefochtenen Kämpfe teilt V / D.

c) Der höhere Index ist dabei der bessere (Maximum 1,0).

d) Für den Fall, dass der erste Index gleich ist, wird um eine Reihenfolge der Fechter zu erhalten, ein zweiter Index errechnet, indem man die Anzahl der insgesamt gegebenen Treffer und die Anzahl der erhaltenen Treffer voneinander abzieht (TD - TR).

e) Für den Fall, dass die beiden Indizes V / D und TD - TR wiederum gleich sind, ist der Fechter besser klassiert, der mehr Treffer ausgeteilt hat.

f) Für den Fall, dass danach immer noch zwei oder mehrere Fechter absolut gleich stehen, wird deren Platz im Klassement durch Losentscheid ermittelt.

3 Für den Fall, dass zwei oder mehrere Fechter absolut gleich auf dem letzten Platz liegen, der noch für die Qualifikation zählt, gibt es keinen Stichkampf und diese Fechter sind alle qualifiziert, auch wenn dadurch die vorgesehene Anzahl von Qualifikanten überschritten wird.

Aufgabe eines Fechters

o.20 Falls ein Fechter aufgibt oder vom Turnier ausgeschlossen wird, wird er aus der Runde gestrichen und seine Ergebnisse werden annulliert, als ob er überhaupt nicht teilgenommen hätte.

Allgemeine Regeln für die Direktausscheidung

o.21 Die Tabelle der Direktausscheidung wird gemäß der Tabelle im Anhang aufgestellt, und zwar unter Berücksichtigung des Klassements und der besonderen Regeln jedes Wettkampfes, ohne Rücksicht auf die Nationalität der Fechter.

- o.22** Die Organisatoren eines Wettkampfes müssen die Tabelle der Direktausscheidung ab den letzten 64 so veröffentlichen, dass der vorgesehene Zeitplan für jedes Gefecht angezeigt wird.
- o.23** 1 Die Gefechte in der Direktausscheidung werden auf 15 Treffer gefochten; höchstens 9 Minuten reine Kampfzeit, unterteilt in drei Zeitabschnitte von je drei Minuten mit einer Minute Pause zwischen diesen Gefechtsabschnitten (im Säbel Pause sobald einer der Fechter 8 Treffer erzielt hat).
- 2 Während dieser Pause kann eine vor dem Gefecht bestimmte Person ihren Fechter betreuen.
- 3 Die elektrische Trefferanzeige muss über eine eingebaute Uhr verfügen, die den Apparat nach drei Minuten automatisch blockiert.
- o.24** 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 Bei Gleichstand nach Zeitablauf und vor Beginn einer zusätzlichen Minute, in welcher der nächste gesetzte Treffer das Gefecht entscheidet, bestimmt der Kampfleiter den Sieger durch Losentscheid, wenn das Gefecht nach Ablauf dieser Minute weiterhin unentschieden steht.
- 4 In diesem Falle wird auf dem Gefechtszettel der in dem Gefecht tatsächlich erzielte Gefechtsstand vermerkt.

Aufgabe eines Fechters

- o.25** Falls ein Fechter, egal aus welchem Grund, nicht fechten kann oder ein Gefecht nicht beenden kann, wird sein Gegner als Sieger dieses Gefechtes erklärt. Der Fechter, der aufgegeben hat, verliert aber seinen bis dahin erreichten Platz in der Endabrechnung des Wettbewerbes nicht.

Reihenfolge der Gefechte

- o.26** 1 Für jeden Durchgang der Tabelle (256, 128, 64, 32, 16, 8 oder 4) werden die Gefechte immer nach der Tabelle von oben nach unten aufgerufen.
- 2 Diese Bestimmung ist ebenfalls für jedes Tabellenquartier anzuwenden, wenn die Direktausscheidung gleichzeitig auf 4 oder 8 Bahnen stattfindet.
- 3 Zwischen zwei Gefechten stehen einem Fechter 10 Minuten Ruhepause zu.

Finale

- o.27** Das Finale, das als Direktausscheidung ausgefochten wird, besteht aus 4 Fechtern.

Klassement

- o.28** 1 Das Endklassement ergibt sich wie folgt:
Erster ist der Gewinner des Gefechtes um den ersten Platz
Zweiter ist der Verlierer des Gefechtes um den ersten Platz.
- 2 Die beiden Verlierer der Halbfinalkämpfe werden ex aequo auf Platz 3 gesetzt, falls es nicht notwendig ist, diesen Platz auszufechten
- 3 Falls doch gibt es ein Gefecht zwischen den beiden Verlierern der Halbfinalkämpfe um den 3. und 4. Platz.

4 Die folgenden Plätze werden innerhalb jeder Stufe der Tabelle lt. der Eingangsplatzierung in die Direktausscheidung festgelegt.

5 Die Fechter, die in den Runden ausgeschieden sind, werden nach ihrem Klassement in diesen Runden platziert und werden danach hinter den für die Direktausscheidung qualifizierten Fechtern platziert.

A) Gemischte Formel: Ausscheidungsrunden, Vortableau der Direktausscheidung, Haupttableau von 64 Fechtern bis zum Finale in Direktausscheidung (Weltmeisterschaften der Aktiven und Weltcupturniere der Aktiven)

- o.29** Diese Formel wird bei Einzelwettkämpfen der Weltmeisterschaft der Aktiven und bei Weltcupturnieren und Grand Prix der Aktiven angewendet.
- o.30** Abgesehen von den nachfolgenden Bestimmungen kommen die allgemeinen Regeln für die Ausscheidungsrunden und die Direktausscheidung, wie sie vorher aufgeführt worden sind, zur Anwendung.
- o.31** 1 Der Wettkampf umfasst eine **Ausscheidungsphase und eine Hauptphase**, die jeweils an einem Tag ausgetragen werden.

2 Von den tatsächlich anwesenden Fechtern sind die besten 16 des aktuellen offiziellen Klassements der FIE von der Ausscheidungsphase befreit.

Am Vortag der Ausscheidungsphase muss der Veranstalter die Zusammensetzung der Runden sowie die von der Runde befreiten Fechter bis spätestens 15:00 Uhr lokaler Zeit bekannt geben. Dazu muss er spätestens am Vorabend des Wettkampfes die Liste der Meldungen von der FIE-Webseite herunterladen.

3 Von den gemeldeten Fechtern sind die besten 16 des aktuellen offiziellen Klassements der FIE von der Ausscheidungsphase befreit.

4 Sollte ein offiziell eingeschriebener Fechter nicht anwesend sein, hat sein nationaler Verband eine Strafe zu zahlen (vgl. o.86), welche an die FIE zu entrichten ist. Die Strafe entfällt im Falle nachgewiesener Höherer Gewalt.

5 Für den Fall, dass zwei oder mehr Fechter auf der offiziellen Weltrangliste der FIE mit gleicher Punktezahl auf dem 16. Rang liegen, wird durch Los derjenige Fechter bestimmt, der als 16. von der Ausscheidungsrunde befreit ist.

- o.32** 1 Die **Ausscheidungsphase** besteht aus einer Setzrunde, aus der nach Gesamtindex zwischen 20% bis 30% der Teilnehmer dieser Runde ausscheiden, und aus einem Vortableau der Direktausscheidung. Bei Grand Prix-Turnieren scheiden 30% aus.

2 Die 16 indexbesten Fechter nach dieser Runde (vgl.o.19) sind vom Vortableau der Direktausscheidung befreit. Sollten einer oder mehrere Fechter mit identischem Index auf dem 16. Platz liegen, so fechten diese einen Stichkampf auf 5 Treffer um den 16. Platz.

3 Bei allen anderen qualifizierten Fechtern aus dieser Setzrunde wird ein Vortableau der Direktausscheidung zusammengestellt, in das sie entsprechend ihrem Index aus der Setzrunde gesetzt werden. Bei Index-Gleichheit entscheidet das Los. Aus diesem Tableau, das vollständig, aber auch unvollständig sein kann, qualifizieren sich 32 Fechter.

o.33 1 Die **Hauptphase** besteht aus einem Direktausscheidungstableau, das auf 4 Bahnen ausgefochten wird, und zwar $\frac{1}{4}$ des Tableaus pro Bahn. Allerdings kann aus organisatorischen Gründen der erste Durchgang dieses Tableaus auch auf 8 Bahnen ausgefochten werden. Bei Grand Prix-Turnieren wird ausschließlich auf 4 Bahnen gefochten.

2 Die Plätze 1 - 16 in diesem Tableau erhalten die von der Vorausscheidung befreiten Fechter in der Reihenfolge, die sie in der offiziellen Weltrangliste der FIE einnehmen. Dabei wird ihr Platz jeweils zwischen 2 hintereinander stehenden Fechtern ausgelost.

3 Sollte einer der gemeldeten 16 gesetzten Fechter nicht antreten (o.31), bleibt dessen Platz im Tableau frei und sein Verband muss ein Bußgeld (vgl. o.86) an die FIE bezahlen, außer im Fall nachgewiesener höherer Gewalt

4 Die Plätze 17 - 32 in diesem Tableau nehmen die 16 Indexbesten der Setzrunde ein, und zwar in der Reihenfolge ihrer Indizes nach den Setzrunden (Losentscheid bei Indexgleichheit).

5 Die Plätze 33 - 64 dieses Tableaus nehmen die 32 Fechter ein, die sich aus dem Vortableau qualifiziert haben, und zwar in der Reihenfolge ihrer Indizes nach der Setzrunde.

o.34 Der 3. Platz wird nicht ausgefochten. Die beiden im Halbfinale unterlegenen Fechter werden ex aequo auf den 3. Platz gesetzt.

B) Gemischte Formel, Ausscheidungsrunden, Direktausscheidung bis zum Finale (Junioren-/ Kadettenweltmeisterschaften und Juniorenweltcups)

o.35 Diese Formel findet Anwendung bei Einzelwettbewerben der Junioren- und Kadetten-Weltmeisterschaften sowie bei Juniorenweltcupturnieren.

o.36 Neben den nachfolgenden Bestimmungen gelten die allgemeinen Regeln für Setzrunden und Direktausscheidungen, wie sie vorher beschrieben sind.

o.37 Die Wettkämpfe finden an einem einzigen Tag pro Waffe statt.

o.38 Der Wettkampf besteht aus einem Rundendurchgang, an dem alle anwesenden Fechter teilnehmen, und einer Direktausscheidung.

o.39 Für die Zusammenstellung der Runden bei Kadettenweltmeisterschaften legt das Technische Direktorium eine Rangliste nach folgenden Kriterien fest:

- 1.) Die ersten 8 der Kadettenweltmeisterschaften des Vorjahres
- 2.) Die ersten 64 der aktuellen Juniorenrangliste der FIE
- 3.) Die Fechter, die bei den Kadettenweltmeisterschaften des Vorjahres die Plätze 9 - 32 belegt haben
- 4.) Die Fechter, die in der aktuellen Juniorenweltrangliste der FIE die Plätze 65 - zum Ende belegen
- 5.) Die Reihenfolge der nationalen Verbände
- 6.) Die Entscheidung des Technischen Direktoriums

o.40 1 Alle qualifizierten Fechter nach dem Rundendurchgang werden gemäß ihrer Indizes in den Runden in ein Direktausscheidungstableau gesetzt, das vollständig oder auch unvollständig sein kann. Dieses Tableau wird bis zum Finale durchgefochten.

2 Ab den letzten 32 wird auf nur noch 4 Pisten gefochten (jedes Viertel auf einer Piste).

- o.41** Der dritte Platz wird nicht ausgefochten. Die beiden im Halbfinale unterlegenen Fechter werden ex aequo auf Platz 3 gesetzt.

6. Kapitel

Mannschaftswettbewerbe

A) Mannschaftsweltmeisterschaften der Aktiven, Junioren und bei den Olympischen Spielen

- o.42** In jeder Waffe setzen sich die Mannschaften aus 3 Fechtern zusammen, mit oder ohne Auswechselfechter. Eine Mannschaft kann einen Mannschaftskampf nur dann beginnen, wenn sie mit mindestens 3 Fechtern antritt.
- o.43** 1 Der Wettbewerb wird in einer kompletten Direktausscheidung mit einem Tableau, das ggf. unvollständig sein kann, durchgeführt (vgl. Tableau im Anhang).
- 2 Bei den Weltmeisterschaften der Aktiven nehmen die Mannschaften ihren Platz im Tableau entsprechend ihres Platzes in der aktuellen Weltrangliste der FIE ein. Nicht platzierte Mannschaften werden zugelost.
- 3 Alle Plätze bis zum 16. Pl. werden ausgefochten. Ab dem 17. Platz werden die Mannschaften nach ihrem Eingangsindex in das Mannschaftstableau gesetzt.
- 4 Bei den Junioren-Weltmeisterschaften nehmen die Mannschaften die Plätze im Tableau entsprechend ihres Rangplatzes ein. Die Punktezahl der einzelnen Mannschaften ergibt sich aus der Addition der Punkte, der 3 besten Fechter im Einzelwettbewerb der Junioren-Weltmeisterschaften. Wenn ein Fechter nicht am Einzelwettkampf teilgenommen hat, aber am Mannschaftswettbewerb teilnimmt, erhält er soviel Punkte, wie es insgesamt Teilnehmer gab, plus einen.
Die ersten 4 Plätze werden ausgefochten, die anderen werden entsprechend ihres Eingangsplatzes pro Durchgang gesetzt.
- o.44** Folgende Formel kommt zur Anwendung:
- 1 In jeder Disziplin wird in Stafettenform gefochten.
 - 2 Alle 3 Fechter einer Mannschaft fechten gegen alle 3 Fechter der gegnerischen Mannschaft (9 Gefechte)
 - 3 Die Gefechte jedes Mannschaftskampfes müssen in folgender Reihenfolge durchgeführt werden: 3-6, 1-5, 2-4, 1-6, 3-4, 2-5, 1-4, 2-6, 3-5 (ab der Saison 2012/2013). Falls diese Reihenfolge von einer Mannschaft freiwillig oder unfreiwillig verändert wird, werden alle Treffer, die ab der falschen Reihenfolge gefallen sind annulliert und die Gefechte in der korrekten Reihenfolge fortgesetzt (s. t.86).
 - 4 Die Reihenfolge der Mannschaften auf dem Mannschaftstableau wird vor Beginn durch Losentscheid ermittelt. Danach wird die Reihenfolge der Fechter von den Mannschaftskapitänen festgelegt.
 - 5 Die einzelnen Gefechte gehen jeweils auf 5 Treffer (5, 10, 15 usw.). Die maximale Zeit für jedes Gefecht beträgt drei Minuten.
 - 6 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 auf 10 Treffer in einer Höchstzeit von 3 Minuten, und in dieser Form wird weiter gefochten, wobei die nachfolgenden Gefechte jeweils kumuliert auf 5 Treffer gehen.

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

8 Sieger ist die Mannschaft, die als erste den Höchsttrefferstand von 45 Treffern erreicht hat, oder die Mannschaft, die am Ende der im Reglement vorgesehenen Zeit den höheren Trefferstand erreicht hat.

9 Im Fall von Treffergleichstand zu Ende der im Reglement vorgesehenen Zeit im letzten Einzelgefecht, wird eine zusätzliche Minute zwischen den beiden letzten Mannschaftsfechtern ausgefochten, während der der erste Treffer die Entscheidung bringt. Vor Beginn dieser letzten Minute ermittelt der Kampfleiter durch Los, welcher der beiden das Gefecht gewonnen hat, wenn nach dieser Zusatzminute das Gefecht immer noch unentschieden stehen sollte.

10 a) Im Verlauf eines Mannschaftskampfes kann der Mannschaftskapitän einer Mannschaft die Auswechslung eines Fechters durch einen Ersatzfechter verlangen, der aber vor Beginn des Mannschaftskampfes benannt werden muss. Diese Auswechslung kann aber nur nach Beendigung eines Einzelgefechtes geschehen. Der ausgewechselte Fechter kann während dieses Mannschaftskampfes nicht wieder eingesetzt werden, auch nicht aufgrund eines Unfalls oder bei höherer Gewalt, um einen der Fechter auf der Bahn zu ersetzen. Die Ankündigung der Auswechslung eines Fechters muss vor Beginn des Gefechtes dem nächsten Gefecht des ausgewechselten Fechters vorausgeht, vom Kampfleiter gegenüber dem Technischen Direktorium und dem Mannschaftskapitän der gegnerischen Mannschaft bekannt gemacht werden.

b) Wenn sich während des Gefechtes, das der verlangten Auswechslung vorausgeht, ein Unfall ereignet, kann der Mannschaftsführer die Auswechslung zurücknehmen.

c) Wenn der Mannschaftskapitän der gegnerischen Mannschaft ebenfalls eine Auswechslung verlangt hat, kann diese durchgeführt oder annulliert werden

11a) Wenn ein Fechter auf Grund einer Verletzung, die vom medizinischen Delegierten der FIE zweifelsfrei festgestellt worden ist, gezwungen ist, während eines Gefechtes aufzugeben, kann dessen Mannschaftskapitän den Einsatz des Auswechselfechters an der Stelle verlangen, wo der verletzte Fechter den Kampf aufgeben musste, um den Mannschaftskampf fortzuführen (auch während eines bereits laufenden Gefechtes).

b) Allerdings darf ein Fechter, der auf diese Art und Weise ausgewechselt wurde, seinen Platz innerhalb der Mannschaft während des gleichen Mannschaftskampfes nicht wieder einnehmen.

12 Wenn ein Fechter und der mögliche Auswechselfechter nicht weiter fechten können, oder ein Fechter ausgeschlossen wird, so hat deren Mannschaft den Mannschaftskampf verloren.

13 Wenn aus irgendeinem Grund eine Mannschaft einen begonnenen Wettbewerb nicht beendet, verfährt das Technische Direktorium nach den Regeln für Einzelwettkämpfe. Dabei wird jede Mannschaft insgesamt als Einzelkonkurrent betrachtet.

14 Wenn eine Mannschaft aufgibt, wird sie behandelt:

- a) als wenn sie den begonnenen Wettkampf nicht beendet hat, wenn sie bereits gegen eine andere Mannschaft gefochten hat (vgl. o.25).
- b) wenn dies beim ersten Mannschaftskampf eintritt, als wäre sie beim Wettbewerb nicht angetreten.

B) Mannschaftsweltcup der Aktiven

- o.45** Abgesehen von den nachfolgenden Besonderheiten verläuft der Wettbewerb nach den Regeln, wie sie für die Mannschaftswettbewerbe bei den Weltmeisterschaften der Aktiven vorgesehen sind.
- o.46** 1 Alle Plätze bis zum 16. Platz werden ausgefochten. Ab dem 17. Platz werden die Mannschaften pro Durchgang lt. ihrem Eingangsklassement in das Tableau klassiert.

2 Falls eine Mannschaft zu einem Mannschaftskampf nicht antritt, wird die sie disqualifiziert und erhält keine Punkte für der Weltrangliste, ausgenommen, im Falle einer Verletzung oder Krankheit, die vom offiziellen Arzt bestätigt wurde.
- o.47** 1 Die ersten vier Mannschaften werden entsprechend ihrer Platzierung in der aktuellen Weltrangliste der FIE im Ausgangstableau gesetzt (vgl.o.86). Die anderen Mannschaften werden, nachdem ihr Platz in Paaren verlost wurde, gesetzt.
Die nicht in der Weltrangliste platzierten Mannschaften belegen die restlichen Plätze im Losverfahren.

2 Dieses Tableau wird entsprechend mit den gemeldeten Mannschaften spätestens eine Stunde nach dem Ende des Viertelfinales des Einzelwettbewerbs erstellt.

7. Kapitel

Organisation der offiziellen Wettkämpfe der FIE

A) Allgemeine Bestimmungen

Programm der Wettbewerbe

- o.48** 1 Das Programm der Fechtwettkämpfe bei Olympischen Spielen umfasst derzeit zehn Wettbewerbe. Jede Veränderung der Anzahl muss vom Kongress der FIE beschlossen werden.

2 Das Programm der Fechtwettkämpfe bei Weltmeisterschaften der Aktiven umfasst 12 Wettbewerbe (6 Einzel und 6 Mannschaft) im Herrenflorett, Damenflorett, Herrendegen, Damendegen, Herrensäbel und Damensäbel.

3 Das Programm der Fechtwettkämpfe bei den Junioren-/Kadetten-Weltmeisterschaften umfasst 12 Einzel- (6 Junioren und 6 Kadetten); sowie 6 Mannschaftswettbewerbe der Junioren im Herrenflorett, Damenflorett, Herrendegen, Damendegen, Herrensäbel und Damensäbel. Es beginnt mit den Kadettenwettkämpfen, danach die Einzelwettkämpfe der Junioren und endet mit den Mannschaftswettkämpfen der Junioren.
- 4 Die Veranstalter müssen das Programm vom Exekutivkomitee der FIE bestätigen lassen.

Wettkampfstätten, Ausstattung, Material, Akkreditierung, Zugang zu den Wettkampfstätten, Struktur des Organisationskomitees, Personal, Veröffentlichungen und offizielles Programm

- o.49** Die Veranstalter müssen die Festlegungen beachten, welche im speziellen Cahier des Charges für die jeweilige Veranstaltung festgelegt sind.

Einladungen für Wettkämpfe

- o.50** 1 Für alle offiziellen Wettkämpfen der FIE, mit Ausnahme der Olympischen Spiele, besteht die offizielle Einladung aus einem Brief, mit dem der ausrichtende Verband alle Mitgliedsverbände der FIE einlädt, an den Meisterschaften teilzunehmen.
- 2 Für Weltmeisterschaften muss diese Einladung ausnahmslos an alle Mitgliedsverbände spätestens 6 Monate vor Wettkampfbeginn versandt werden.
- 3 Für Weltcupturniere muss die Einladung mindestens zwei Monate vor Wettkampfbeginn an alle Verbände versandt werden (*die Einladungen können auch über das Internet erfolgen. Anm. Red*)

Vorläufiges Programm

- o.51** Zusammen mit der offiziellen Einladung muss an die Mitgliedsverbände ein vorläufiger Programmwurf der Wettkämpfe abgeschickt werden, der mindestens folgende Informationen enthält:
- a) Offizieller Name des Organisationskomitees, Postadresse, Telefon- und Faxnummern, E-Mail-Adresse.
 - b) Vorgesehener Programmablauf
 - c) Organisatorische Voraussetzungen
 - d) Auskünfte über Anreisemöglichkeit, Visa-, Zollbestimmungen usw.
 - e) Auskünfte über Hotels, deren Preiskategorien und ihre Lage zu den Wettkampfstätten

Meldeformulare

Meldung zur Teilnahme an Weltmeisterschaften

- o.52** Ein entsprechendes Formular wird gleichzeitig mit der offiziellen Einladung an alle Verbände geschickt. Die Verbände sind gehalten, eine Absichtserklärung über ihre Teilnahme bei den Meisterschaften spätestens 3 Monate vor Beginn der Wettkämpfe abzugeben.

Meldung zu den Wettbewerben bei Weltmeisterschaften (alle Kategorien)

- o.53** 1 Die Verbände, die ihre Bereitschaft zur Teilnahme erklärt haben, erhalten vom Organisationskomitee drei Monate vor Beginn der Wettkämpfe ein zweites Meldeformular, in dem die Anzahl der Fechter und Mannschaften angegeben werden müssen, die bei jeder Disziplin im Programm der Wettkämpfe teilnehmen werden. Diese muss spätestens zwei Monate vor Beginn des Turniers an den Veranstalter zurück geschickt werden.
- 2 Die namentliche Meldung der Fechter und die der Mannschaften ist über die Web-Seite der FIE vorzunehmen. Sie umfasst die Namen der Fechter und eventueller Ersatzfechter und muss bis spätestens 15 Tage vor Turnierbeginn (Mitternacht, Lausanner Zeit) erfolgt sein.
- 3 Nach Meldeschluss kann kein Fechter mehr zurückgezogen oder ergänzt werden, außer im nachgewiesenen Fall Höherer Gewalt.

Sollte ein gemeldeter Fechter oder eine gemeldete Mannschaft nicht teilnehmen, so hat der entsprechende Verband eine Strafe an die FIE zu zahlen (vgl. o.86). Ausgenommen sind Fälle nachgewiesener Höherer Gewalt.

4 Zusätzliche Meldung von Fechtern nach Meldeschluss

Ein oder mehrere Fechter können bis 10:00 Uhr des Vortages des Wettkampfes (lokale Zeit am Wettkampfort) nachgemeldet werden, nachdem eine Strafe an die FIE bezahlt wurde (vgl. o.86). Der nationale Verband muss diese Bitte um Veränderung an die FIE richten und sofort den entsprechenden Betrag bezahlen.

5 Eine Namensänderung kann nur mit Zustimmung der FIE im Falle Höherer Gewalt bis spätestens 24 Stunden vor Wettkampfbeginn vorgenommen werden.

Namentliche Meldungen für Weltcupturniere, der Junioren und Aktiven, Grand Prix, Satellitturniere, Mannschaftsweltcups, Zonen-Meisterschaften der Junioren und Aktiven

o.54 1 Die namentlichen Meldungen der Fechter, der möglichen Ersatzfechter und Mannschaften müssen spätestens 7 Tage vor Turnierbeginn (Mitternacht Lausanner Zeit) über die Webseite der FIE erfolgt sein.

Die in der Mannschaftsmeldung genannten Namen der Fechter können bis zum Vortag des Wettbewerbs, spätestens bis Ende des Viertelfinales des Einzelwettkampfes, beim Veranstalter geändert werden.

[Im Falle einer durch den offiziellen Turnierarzt bestätigten Verletzung kann jedoch bis spätestens zum Ende des Einzelwettkampfes eine Auswechslung vorgenommen werden.](#)

2 Rückzug eines Fechters oder einer Mannschaft

Nach Meldeschluss kann kein Rückzug erfolgen.

Ab dem Dienstag vor dem Wettkampf müssen die nationalen Verbände die FIE und den Veranstalter informieren, falls ein Fechter aufgrund einer Verletzung oder Höherer Gewalt nicht starten kann. [Für den Einzelwettbewerb](#) kann dieser Fechter nicht ersetzt werden.

3 Ersetzen eines Fechters

Bis Dienstag vor dem Wettkampf (Mitternacht, Lausanner Zeit) kann ein Fechter durch einen anderen ersetzt werden. Dafür müssen die nationalen Verbände die FIE schriftlich (per Fax oder E-Mail), um Zustimmung bitten.

4 Zusätzliche Meldung eines Fechters nach Meldeschluss

Bis Dienstag vor dem Wettkampf (Mitternacht, Lausanner Zeit) können einer oder mehrere Fechter nachgemeldet werden, nachdem dafür eine Strafe für jeden Fechter an die FIE gezahlt wurde (vgl.o.86).

Dafür müssen die nationalen Verbände der FIE schriftlich (per Fax oder E-Mail) die beabsichtigte Veränderung mitteilen und innerhalb von 15 Tagen die entsprechende Strafe bezahlt haben.

5 Sollte ein gemeldete Fechter oder Mannschaft nicht antreten, so hat der nationale Verband eine Strafe an die FIE zu zahlen (vgl. o.86). Ausgenommen sind Fälle nachgewiesener Höherer Gewalt.

6 Die Veranstalter aller offizieller FIE-Wettkämpfe haben unter Androhung einer Strafe (vgl. o.86) keinen Fechter oder Mannschaft der/die nicht formgerecht gemeldet ist die Teilnahme zu gestatten. Gleiches gilt, wenn Fechter oder Kampfrichter keine gültige FIE-Lizenz besitzen

Alter der Teilnehmer

o.55 1 Niemand kann an einem offiziellen Wettbewerb der FIE teilnehmen, egal in welcher Waffe, wenn er nicht am 1. Januar des Jahres des Wettkampfes mindestens 13 Jahre alt ist.

2 Fechter, die an offiziellen Kadettenwettkämpfen der FIE teilnehmen wollen, müssen am 31.Dezember 24:00 Uhr des Vorwettkampfjahres unter 17 Jahre alt sein.

3 Fechter, die an offiziellen Juniorenwettkämpfen der FIE teilnehmen wollen (Einzel oder Mannschaft), müssen am 31.Dezember 24:00 Uhr des Vorwettkampfjahres unter 20 Jahre alt sein (vgl.80).

4 Abgesehen von den o.g. Bedingungen gibt es außer den für die Veteranen definierten Alterskategorien keine altersbedingten Einschränkungen für die Teilnahme an Wettkämpfen der FIE.

Technische Leitung offizieller FIE-Wettkämpfe

- o.56** Abgesehen von speziellen Aufgaben, die von anderen offiziellen Delegierten erfüllt werden, obliegt die technische Leitung der FIE-Wettkämpfe dem Technischen Direktorium, (DT) dessen Zusammensetzung und Nominierung den besonderen Regeln jedes Wettbewerbes entsprechen müssen.

Berufung

- o.57** Das DT ist aus Personen zusammengesetzt, die Erfahrung und Kompetenz in der Organisation derartiger Veranstaltungen haben.

1 Weltmeisterschaften und Olympische Spiele

- a) Das DT besteht aus 6 Mitgliedern, verschiedenen nationalen Verbänden angehören, darin eingeschlossen ist ein Vertreter des Ausrichterlandes.
b) Der Präsident des DT und die anderen Mitglieder werden vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt.
c) Im Falle geteilter Stimmen zwischen den Mitgliedern des DT entscheidet die Stimme des Präsidenten.

2 Weltcupturniere

a) Das DT ist aus drei qualifizierten Personen des Ausrichterlandes oder von diesem eingeladenen zusammengesetzt.

b) Für Grand Prix-Turniere wird der Supervisor vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt. Er ist auch Präsident des DT.

3 Veteranen Weltmeisterschaften

Das DT für die o.g. Meisterschaften besteht aus drei Personen unterschiedlicher nationaler Verbände. Einer davon muss aus dem Ausrichterland kommen.

Aufgaben

- o.58** 1 Zu den Aufgaben des TD gehört die alleinige und vollständige Organisation der Wettkämpfe und die Verpflichtung, für die Einhaltung des Reglements zu sorgen, das es selbst nicht in Frage stellen kann, außer es tritt ein Fall ein, in dem es absolut unmöglich ist, das Reglement anzuwenden.

2 Das TD ist verantwortlich für die technische Organisation der Wettkämpfe und überwacht deren perfekten Ablauf.

3 Daraus folgt:

- a) es überprüft die technischen Einrichtungen.
b) es überprüft die Meldungen.
c) es erstellt die Runden- und das Tableau der Direktausscheidung.
d) es lost die Kampfrichter aus, die vom Delegierten der Schiedsrichterkommission vorgesehen sind und vergibt die Bahnen.
e) es überwacht den Ablauf des Wettkampfes.
f) es befasst sich mit Einsprüchen und sorgt für deren Lösung.
g) mit Unterstützung durch das Organisationskomitee überprüft es die Ergebnisse.
h) es bereitet die folgenden Wettkämpfe rechtzeitig vor, damit sich die Fechter, die Offiziellen und die Kampfrichter vorbereiten können.
i) es überwacht die Verteilung der Ergebnislisten.

4 Außerdem ist das TD bei den Wettkämpfen das Organ der disziplinarischen Rechtsprechung, dessen Kompetenzen im Artikel t.97 beschrieben sind.

Arbeitsweise

- o.59** Die Mitglieder des TD dürfen ihre Tätigkeiten nicht zusammen mit irgendeiner anderen Funktion bei dem Turnier, wie z.B. Mannschaftskapitän, offizieller Vertreter ihres nationalen Verbandes, Schiedsrichter, Fechter usw., ausüben (Ausnahmen gelten für Weltcupturniere).
- o.60** 1 Das TD muss von Anfang bis zum Ende eines Wettbewerbes immer anwesend sein, damit es in der Lage ist, jedes eventuell auftretende Problem zu lösen, von dem die korrekte Weiterführung des Wettbewerbes abhängen könnte.
- 2 Alle Entscheidungen des TD müssen rechtzeitig und gut sichtbar bekannt gegeben werden, damit sie von den Fechtern und Offiziellen zur Kenntnis genommen werden können. Diese Letzteren werden im Allgemeinen von ihren Delegationschefs oder ihren Mannschaftsführern unterrichtet und können gegen eine Veränderung des Zeitplans oder jede andere Entscheidung, die rechtzeitig durch Aushang bekannt gegeben wurde, keinen Einspruch einlegen.
- o.61** Bei Weltmeisterschaften und Olympischen Spielen muss sich das TD spätestens 24 Stunden vor Beginn des ersten Wettbewerbs treffen, um die 1. Runde des 1. Wettbewerbes zusammenzustellen.
- o.62** Falls es Fragen zur Anwendung der Regeln durch einen Kampfrichter gibt, so kann nur der Delegierte der Kampfrichterkommission diese bewerten.
Bei Wettkämpfen, bei denen kein Delegierter der Kampfrichterkommission anwesend ist, übernimmt der Supervisor diese Aufgabe.

Der Supervisor entscheidet über alle Streitfälle bei Weltcup- und Grand Prix-Turnieren.

Das Büro der FIE, oder ein von diesem bestimmter Vertreter, hat bei Weltmeisterschaften die letzte Entscheidungsgewalt bei eventuell auftretenden Streitfällen.

Kontrolle der FIE

- o.63** Mit dem Ziel, die Beachtung des Reglements sicherzustellen, haben der Präsident und die Mitglieder des Büros der FIE das Recht, bei allen Sitzungen des Technischen Direktoriums anwesend zu sein. Über diese Sitzungen müssen sie vom TD unbedingt informiert werden.

Dopingkontrolle

- o.64** Bei allen offiziellen Wettbewerben der F.I.E. muss eine Dopingkontrolle gemäß den Vorschriften der Artikel t.127 und den Anti-Doping-Regeln der FIE vorgenommen werden. Sie kann bis zum Ende des Wettbewerbes angeordnet werden und kann alle Fechter umfassen, die den Wettbewerb beendet haben.

B) Weltmeisterschaften der Aktiven

Jährliche Austragung

Meldungen

- o.65** Bei den Weltmeisterschaften für Aktive sind die Meldungen begrenzt auf vier Fechter pro Waffe und eine Mannschaft pro Waffe und Nation.

Kampfrichter

- o.66** 1 Die Kampfrichter für die Weltmeisterschaften werden auf Vorschlag der Kampfrichterkommission durch das Exekutivkomitee der FIE bestimmt.

2 Die Kosten für die Kampfrichter (Reise, Verpflegung, Unterkunft) sind vom Veranstalter zu bezahlen. Dieser erhält dafür alle Meldegelder.

3 Die Kampfrichter sind verpflichtet, am Kampfrichtermeeting, welches am Vortag des Wettkampfes stattfindet, teilzunehmen.

Einladung der internationalen Führungskräfte

o.67 1 Jedem Vorschlag zur Bewerbung für Weltmeisterschaften der Aktiven muss eine Prüfung vor Ort durch ein Mitglied einer ad hoc Delegation, die vom Exekutivkomitee bestimmt wurde, zu welcher der sich bewerbende Verband einzuladen hat, erfolgen.

2 Die Ausrichter, welche alle Startgelder erhalten, müssen auf ihre Kosten folgenden internationalen Führungskräfte einladen (Hin- und Rückflug in der Touristenklasse, Unterbringung und Tagegelder):

a) Den Präsidenten der FIE oder seinen Vertreter, der den Weltmeisterschaften vorsteht und der vorrangig die Arbeit des Technischen Direktoriums überwacht.

b) Einen Protokollchef, der vom Präsidenten der FIE bestimmt wird.

c) 6 Mitglieder des Technischen Direktoriums; davon 1 aus dem Gastgeberland, die vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt werden.

d) Drei Mitglieder der Semi-Kommission, die vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt werden.

e) Vier Mitglieder der Schiedsrichterkommission (davon 1 Verantwortlichen), die vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt werden.

f) Zwei Mitglieder der medizinischen Kommission, die vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt werden.

g) Die Kampfrichter (max. 34), die vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt werden.

C) Regionale Meisterschaften

o.68 1 Die von der FIE anerkannten Regionalen Spiele sind die gleichen wie die, die auch vom Internationalen Olympischen Komitee anerkannt sind, soweit das Fechten in ihrem sportlichen Programm enthalten ist (z.B. die Mittelmeer-Spiele, die Panamerikanischen Spiele, die Spiele von Zentralamerika und der Karibik usw.) sowie die Commonwealth-Spiele.

2 Die Bestimmungen der FIE müssen in all den Fällen angewendet werden, die in den Regeln für die Regionalen Spiele, wie sie vom IOC anerkannt sind, nicht vorgesehen sind.

Technischer Delegierter der FIE

o.69 1 Der Technische Delegierte der FIE, der sie gemäß dem Olympischen Reglement für diese Regionalen Spiele vertritt, wird vom Präsidenten der FIE nach Konsultation mit den Mitgliedern des Exekutivkomitees entsprechend der Kriterien für dessen Eignung bestimmt.

2 Die Kosten für diesen Delegierten (Flugreise in der Touristenklasse, Unterbringung und Verpflegung) gehen zu Lasten des Organisationskomitees.

Technische Offizielle und Schiedsrichter

o.70 Das Olympische Reglement für die Regionalen Spiele verlangt, dass die Kontrolle aller technischen Organisationen dieser Spiele, einschließlich der Berufung der Schiedsrichter und der Offiziellen, den Internationalen Fachverbänden übertragen ist. Das Organisations-Komitee muss auf seine Kosten folgende Offizielle übernehmen (Flugreise in der Touristenklasse, Unterbringung und Verpflegung):

1 Das Technische Direktorium: zwei ausländische Mitglieder, wenn das Technische Direktorium drei Mitglieder umfasst, und fünf ausländische Mitglieder, wenn die Anzahl der Mitglieder sechs beträgt. Das Technische Direktorium wird vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt.

2 Materialkontrolle: ein oder zwei Mitglieder der Semi-Kommission der FIE, abhängig von der Bedeutung der Fechtwettbewerbe bei diesen Wettkämpfen. Diese Mitglieder werden vom Exekutivkomitee bestellt.

3 Delegierter für das Schiedsrichterwesen: ein Vertreter der Schiedsrichterkommission der FIE, der vom Exekutivkomitee bestimmt wird.

4 Neutrale Kampfleiter: zwei oder drei internationale Kampfleiter, abhängig von der Bedeutung der Wettkämpfe, die aus Ländern außerhalb der Region der Spiele kommen und die vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt werden.

D) Weltmeisterschaften der Junioren und Kadetten

Jährliche Austragung

Meldungen

- o.71** Die Weltmeisterschaften für Junioren und Kadetten sind offen für alle Mitgliedsländer der FIE.
- o.72** Meldungen sind begrenzt auf drei Fechter pro Waffe für Einzelwettkämpfe und eine Mannschaft pro Waffe und Nation.

Kampfrichter

- o.73** 1 Die Kampfrichter bei den Weltmeisterschaften der Junioren und Kadetten werden vom Exekutivkomitee auf Vorschlag der Kampfrichterkommission benannt.
- 2 Deren Kosten für Reise, Verpflegung und Hotel gehen zu Lasten des Veranstalters, der dafür die gesamten Startgelder erhält.
- 3 Die Kampfrichter sind verpflichtet, am Kampfrichterseminar, welches am Tag vor Wettkampfbeginn stattfindet, teilzunehmen.

Einladung der internationalen Führungskräfte

- o.74** Der Veranstalter, der alle Startgelder der teilnehmenden Nationen erhält, muss auf seine Kosten entsprechend der oben aufgeführten Vorschriften (vgl. o.67) die internationalen Offiziellen für diese Weltmeisterschaften einladen (Flug in der Touristenklasse, Tagegeld, Hotel).

E) Weltcupturniere

Allgemeines

- o.75** Die Bezeichnung „Weltcupwettbewerb“ findet bei folgenden Wettbewerben Anwendung:
- Weltcup-Einzelwettbewerbe der Aktiven und Grand Prix Turniere
 - Weltcupturniere der Junioren
 - Mannschaftsweltcupturniere

Kriterien

Zulassung

- o.76** Ein Einzelwettbewerb kann nur als Weltcupturnier zugelassen oder beibehalten werden, wenn er folgenden Kriterien entspricht:

1 Teilnahme von mindestens:

- 8 Nationen (bei Aktiventurnieren in Europa)
- 5 Nationen (bei Wettkämpfen der Aktiven außerhalb Europas)
- 5 Nationen (bei Juniorenweltcup)

2 Teilnahme von mindestens:

10 Fechtern, die in der aktuellen Aktivenweltrangliste der FIE unter den ersten 32 platziert sind und aus mindestens 5 unterschiedlichen Ländern bei Einzelwettkämpfen der Aktiven in Europa kommen (für Wettkämpfe außerhalb Europas gibt es keine verbindlichen Vorschriften).

- 3 Teilnahme von mindestens vier Kampfleitern der Kategorien A oder B der FIE aus unterschiedlichen Ländern
- 4 Durchgehende Anwendung des Reglements der FIE, ebenso wie des Cahier des Charges für diesen Wettbewerb. Die Organisatoren sind verpflichtet, Trefferanzeigergeräte zu benutzen, deren Prototyp von der Semi-Kommission abgenommen worden ist.
- 5 Durchführung der Finalkämpfe (4 oder 8 Fechter) in einer Halle mit ausreichendem Zuschauerbereich.
- 6 Ausreichende Anzahl von Bahnen, damit die Ausscheidungsrunden in höchstens zwei Durchgängen durchgeführt werden können
- 7 Während der Finalkämpfe sind die Organisatoren verpflichtet, an den Bahnen Namen und Nationalität der Fechter anzuzeigen.
- 8 Bei der Preisverteilung sind die Vorschriften für das Protokoll der FIE (vgl. Reglement Administrativ) anzuwenden.
- 9 Die Anwesenheit eines Arztes am Wettkampfort während der gesamten Dauer der Wettkämpfe ist zu gewährleisten.
- 10 Eine Doping-Kontrolle gemäß dem Reglement (vgl. t.127) ist zu sichern.

Supervisor

- o.77** 1 Die Organisatoren von Weltcupwettbewerben im Einzel und in der Mannschaft müssen für die Anwesenheit eines Supervisors der FIE sorgen, der einer anderen Nation als der des Ausrichterlandes angehören muss und dessen Aufgabe darin besteht zu überprüfen, dass der Wettbewerb die Kriterien für ein Weltcupturnier erfüllt.
- 2 Reise, Unterbringung und Verpflegung des Supervisors gehen auf Kosten der Organisatoren gemäß den Kostensätzen, die vom Exekutivkomitee der FIE von Zeit zu Zeit aktualisiert werden.
- 3 Dieser Supervisor ist entweder:
- Mitglied einer FIE-Kommission
 - Mitglied des Exekutivkomitees der FIE
 - Mitglied einer Gruppe, die vom Exekutivkomitees der FIE benannt wurde und verfügbar und fähig ist, diese Aufgaben zu erfüllen

Die Supervisoren werden auf Vorschlag des Büros der FIE vom Exekutivkomitee benannt.

Teilnahme

- o.78** 1 Für die Einzelwettbewerbe der Kategorie A bei Junioren und Aktive kann jeder nationale Verband maximal 12 Fechter pro Waffe melden. Das Ausrichterland (bei Wettkämpfen in Europa) kann 20 Fechter plus der notwendigen Anzahl zum Auffüllen der Runden melden.
- 2 Für die Einzelwettbewerbe der Kategorie A außerhalb Europas kann das Ausrichterland 30 Fechter plus der notwendigen Anzahl zum Auffüllen der Runden melden.
- o.79** Für Grand Prix-Turniere sind die Meldungen pro Waffe und Nation auf 8 Fechter begrenzt. Das Ausrichterland kann 12 Fechter plus die Anzahl der Fechter zum Auffüllen der Runden melden (max. 20).
- o.80** Bei Junioren-Weltcups der laufenden Saison können nur Fechter starten, [die für die nächste Junioren-Weltmeisterschaft altersmäßig startberechtigt sind](#) (Einzel und Mannschaft).

Kampfrichter bei Veteranen-Weltmeisterschaften, Weltcups, Grand Prix, Juniorenweltcups, Kandidaten für Weltcup-Turniere

- o. 81** 1 a) Die Anzahl von Kampfleitern der Kategorien A oder B (vgl. t.35), die die Mannschaften zu Juniorenweltcups und **Veteranen Weltmeisterschaften** - begleiten müssen, ist wie folgt:

1 bis 4 Fechter	keine Verpflichtung
5 bis 9 Fechter	1 Kampfleiter
10 Fechter und mehr	2 Kampfleiter

Für Juniorenweltcups muss der Name des Kampfleiters, der die Delegation begleitet 7 Tage vor dem Wettkampf (Mitternacht, Lausanner Zeit) über die Web-Seite der FIE gemeldet werden. Diese Kampfleiter müssen eine entsprechende FIE-Qualifikation für die Waffe des Wettbewerbes besitzen, für den sie gemeldet sind.

b) Wenn ein Verband nicht die vorgeschriebene Anzahl von Kampfleitern entsendet, **muss er eine Strafe zahlen** (vgl. o.86). *(diese Strafe muss der nationale Verband an den Veranstalter zahlen, damit dieser den notwendigen Ersatz stellen kann. Wenn der nationale Verband die Strafe nicht bezahlt, wird die Anzahl der startberechtigten Fechter dieses Landes auf die o.g. entsprechende Quote reduziert, Anm. d. Red.)*

2 Für Weltcup- und Grand Prix-Turniere, sowie Mannschaftsweltcupturniere entsendet die FIE auf Vorschlag der Kampfrichterkommission nach Bestätigung durch das Exekutivkomitee sieben Kampfrichter. Die teilnehmenden nationalen Verbände stellen keine Kampfrichter. Zusätzlich stellt das Ausrichterland mindestens fünf Kampfrichter der Kategorie A oder B. Die Kosten für alle Kampfrichter werden vom Veranstalter übernommen, der im Gegenzug alle Startgelder erhält.

Mannschaftsweltcupturniere

Anwendung

- o.82** 1 Mannschaftsweltcupturniere finden in allen drei Waffen sowohl bei Frauen als auch bei Männern statt.

Prinzipien

2 a) Der Mannschaftsweltcup wird in fünf kompletten Wettkämpfen (bis zum 1. Platz) ausgetragen, die nach Möglichkeit auf alle Kontinente verteilt, stattfinden. Die Punkte werden nach jedem Wettkampf vergeben.

b) Eine Mannschaft besteht aus drei Fechtern, mit oder ohne einen Ersatzfechter.

c) Die Gefechte werden entsprechend der unter o.44 beschriebenen Relais-Formel ausgetragen.

Teilnahme

3 Die Teilnahme ist offen für alle nationalen Verbände und auf je eine Mannschaft pro Land begrenzt.

Einzelweltrangliste

- o.83** 1 **Offizielle Weltrangliste der FIE (classement officiel individuel de la FIE)**

Grundsätzliches

a) Die Weltrangliste (Aktive) berücksichtigt die besten fünf Ergebnisse bei Weltcup-, Grand Prix- und Satellitenturnieren unabhängig vom Kontinent, an denen ein Fechter teilgenommen

hat, sowie bei den Weltmeisterschaften oder Olympischen Spielen und bei den Kontinentalmeisterschaften.

b) Die Weltrangliste (Junioren) berücksichtigt die besten sechs Ergebnisse bei Junioren-Weltcupturnieren unabhängig vom Kontinent, an denen ein Fechter teilgenommen hat, sowie bei den Junioren-Weltmeisterschaften und den Junioren-Kontinentalmeisterschaften.

c) Die Weltranglisten der Aktiven und Junioren werden ständig aktualisiert.

Mit der Austragung des jeweils aktuellen Turniers werden die Punkte, die der Fechter beim entsprechenden Turnier der Vorsaison erreicht hat, gestrichen.

Wenn ein Turnier in der aktuellen Saison nicht stattfindet, werden die dafür in der Vorsaison erhaltenen Punkte zum Zeitpunkt des Turniers gestrichen.

d) Bei Punktgleichheit ist der Fechter besser platziert, der mehr erste, zweite, dritte usw. Plätze erreicht hat. Sollte auch kein Unterschied bestehen, so sind die Fechter ex aequo.

e) Nach jedem Weltranglistenturnier werden die Punkte automatisch nach Prüfung durch die FIE aktualisiert.

f) Falls es das jeweilige Reglement nicht anders vorsieht, entscheidet die aktualisierte offizielle Weltrangliste der FIE über alle Platzierungen, Plätze in der Setzliste, Freilose, Setzen von Mannschaften usw.

2 Vergabe von Punkten

a) Die Rangliste wird aufgrund der folgenden Punkteverteilung erstellt:

1. Platz	32 Punkte
2. Platz	26 Punkte
3. Platz ex aequo	20 Punkte
5.- 8. Platz	14 Punkte
9.- 16. Platz	8 Punkte
17.- 32. Platz	4 Punkte
33.- 64. Platz	2 Punkte

b) Die erreichten Punkte bei Weltcupturnieren werden mit dem Faktor 1 berechnet.

c) Die erreichten Punkte bei einem Grand Prix Turnier und bei den Kontinentalmeisterschaften. werden mit dem Faktor 1,5 multipliziert.

d) Die erreichten Punkte, die bei Einzel-Weltmeisterschaften oder Einzel-Junioren-Weltmeisterschaften werden mit dem Faktor 2,5 multipliziert.

e) Die erreichten Punkte, die bei Olympischen Spielen (Einzel) werden mit dem Faktor 3 multipliziert. Der 4.Platz wird mit 54 Punkten bewertet.

f) Es werden nur Punkte für die Fechter vergeben, die tatsächlich an der Direktausscheidung teilgenommen haben.

3 Ehrung

Der Sieger in jeder Waffe bei den Aktiven wird am Ende der Weltmeisterschaften oder der Olympischen Spiele bekannt gegeben.

Der Sieger in jeder Waffe bei den Junioren wird am Ende der Junioren-Weltmeisterschaften bekannt gegeben.

Mannschaftsweltrangliste

o.84 Offizielle Weltrangliste für Mannschaften

Prinzip

- a) Die Offizielle Weltrangliste für Mannschaften umfasst die Ergebnisse der besten vier Weltcupturniere (Mannschaft) unabhängig vom Kontinent in dem sie ausgetragen werden, sowie die Weltmeisterschaften (Mannschaft), oder die Olympischen Spiele (Mannschaft) und die Kontinental-Meisterschaften (Mannschaft).
- b) Sie wird permanent aktualisiert. Dabei werden die Punkte, die beim entsprechenden Turnier des Vorjahres erreicht wurden gestrichen, sobald das Turnier in der aktuellen Saison ausgetragen wurde. Wenn ein Turnier in der aktuellen Saison nicht stattfindet, werden die dafür in der Vorsaison erhaltenen Punkte zum Zeitpunkt des Turniers gestrichen.
- c) Sollten mehrere Mannschaften die gleiche Punktzahl haben, so werden die gleichen Regeln wie im Einzel angewandt (vgl. o.83).
- d) Falls es das jeweilige Reglement nicht anders vorsieht, entscheidet die aktualisierte offizielle Mannschafts-Weltrangliste der FIE über alle Platzierungen, Plätze in der Setzliste, Freilose, Setzen von Mannschaften usw.

2 Vergabe von Punkten

- a) Die Mannschafts-Weltrangliste wird aufgrund der folgenden Punkteverteilung erstellt:

Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte
1.	64	7.	28	13.	21
2.	52	8.	26	14.	20
3.	40	9.	25	15.	19
4.	36	10.	24	16.	18
5.	32	11.	23	17.-32.	8
6.	30	12.	22		

- b) Die erreichten Punkte bei Weltmeisterschaften (Mannschaft) werden mit dem Faktor 2 berechnet.
- c) Die erreichten Punkte bei Kontinentalmeisterschaften (Mannschaft) werden mit dem Faktor 1 berechnet.

3 Ehrung

Die Siegermannschaft in jeder Waffe bei den Aktiven wird am Ende der Weltmeisterschaften oder der Olympischen Spiele bekannt gegeben.

Großer Preis der Nationen

- o.85 Die Punktvergabe zur Berechnung des Großen Preises der Nationen sind in den Administrativen Regeln der FIE dargestellt.

o.86 Übersicht über finanzielle Strafen

	Artikel	Betrag	Zahlungsdatum	Zu zahlen an	Zu zahlen durch
Verspätetes Startgeld für Weltmeisterschaft	o.53/3	150 € pro Fechter	Mit der Meldung	FIE	Nat. Verband
Verspätetes Startgeld für andere FIE-WK	o.54/4	150 € pro Fechter	Mit der Meldung	FIE	Nat. Verband
Gemeldeter Fechter tritt nicht an	o.31/4 o.33/3 o.54/5	750 CHF oder 500 € pro Fechter oder team	Vorlage Überweisungsbeleg	FIE	Nat. Verband
Start nicht gemeldeter Fechter oder team	0.54/6	1.500 CHF oder 1.000 € pro Fechter oder team	Vorlage Überweisungsbeleg	FIE	Nat. Verband
Fehlender Kampfrichter	o.81/1	1.500 CHF oder 1.000 € pro Kampfrichter	Zeitgleich mit der Information an Veranstalter	Veranstalter	Nat. Verband

8. Kapitel**Veteranen-Weltmeisterschaften (VWM)**

o.87 Der Veranstalter muss das Programm vom Exekutivkomitee der FIE bestätigen lassen.

Meldungen

o.88 Meldungen sind durch den jeweiligen nationalen Verband an den Ausrichter zu senden.

o.89 Die Meldungen zu den Veteranen-Weltmeisterschaften im Einzel sind begrenzt auf vier Fechter pro Waffe, Geschlecht, Alterskategorie und Nation.

o.90 Zusammensetzung der Runden

Beim Losen für die Runden hat das Technische Direktorium folgende Regeln zu beachten:

1 Die 32 Bestplatzierten der letzten VWM unabhängig, ob sie die Alterskategorie gewechselt haben.

2 Die 32 Bestplatzierten der letzten Kontinental-Meisterschaften der Veteranen unabhängig, ob sie die Alterskategorie gewechselt haben.

3 Alle anderen Fechter werden in der Reihenfolge ihres Alters (beginnend mit dem Jüngsten) dazu gesetzt.

Das Setzen der Fechter in die Runden muss so gemacht werden, dass Fechter gleicher Nation nach Möglichkeit in verschiedenen Runden sind. *(ggf sind unter Beachtung des Rangplatzes Verschiebungen vorzunehmen, Anm. d. Red.)*

Wenn in einer Alterskategorie weniger als 10 Fechter antreten, so gibt es eine einzige Runde.

Wenn in einer Alterskategorie weniger als sechs Fechter antreten, so fechten diese in der benachbarten Alters-Kategorie mit. Eine gesonderte Wertung wird am Ende des Wettkampfes vorgenommen.

Wenn in einer Alterskategorie nur ein Fechter antritt, so wird der Wettbewerb gestrichen.

o.91 Gefechtsdauer

Die Direktausscheidung wird auf 10 Treffer in zwei Perioden zu je drei Minuten mit jeweils einer Minute Pause zwischen den Perioden gefochten. Im Säbel endet ausnahmsweise die erste Periode nach drei Minuten oder wenn ein Fechter fünf Treffer gesetzt hat.

o.92 Kampfrichter

Die teilnehmenden nationalen Verbände müssen spätestens einen Monat vor Turnier mitteilen, ob sie die vorgeschriebene Anzahl von Kampfrichtern mitbringen oder die Strafe bezahlen, damit der Veranstalter genügend andere Kampfrichter einladen kann.

o.93 Einladung internationaler Offizieller

1 Jede vorgesehene Kandidatur für die Austragung der Veteranen-Weltmeisterschaften muss durch einen Delegierten, der vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt wird, begutachtet werden. Er ist vom Kandidatenland einzuladen.

2 Der Veranstalter der Veteranen-Weltmeisterschaften erhält alle Startgelder der teilnehmenden Delegationen. Im Gegenzug muss er auf seine Kosten folgende internationale Offizielle einladen (Flug in der Touristenklasse, Unterbringung, Tagegelder):

a) Den Präsidenten oder seinen Repräsentanten der während des Wettkampfes anwesend ist und den Turnierablauf sowie die Arbeit des Technischen Direktoriums überprüft.

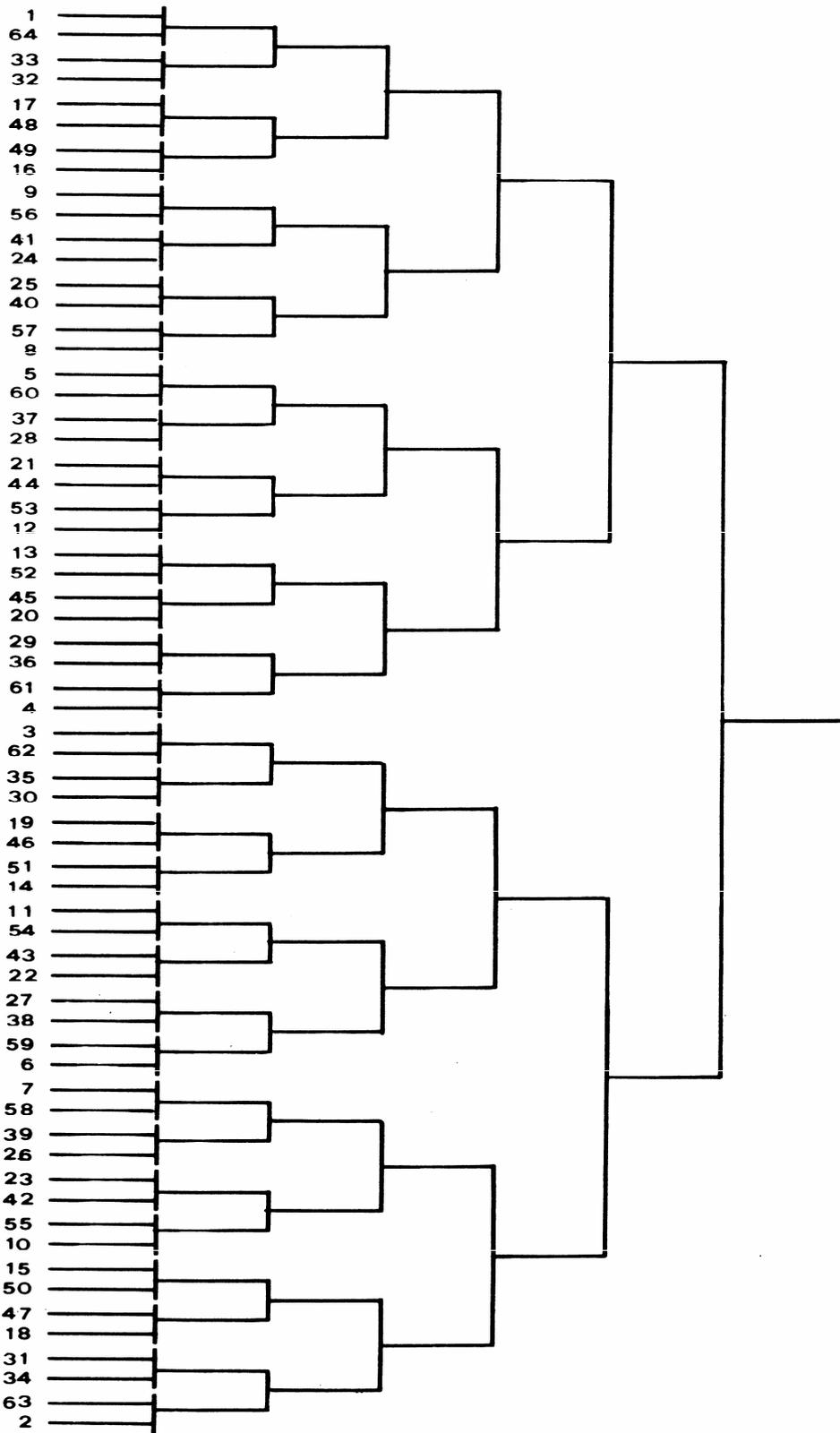
b) Drei Mitglieder des Technischen Direktoriums welche vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt wurden (einer davon aus dem Ausrichterland)

c) Ein Mitglied der Semi-Kommission der FIE, das vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt wurde.

d) Ein Mitglied der Kampfrichter-Kommission der FIE, das vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt wurde.

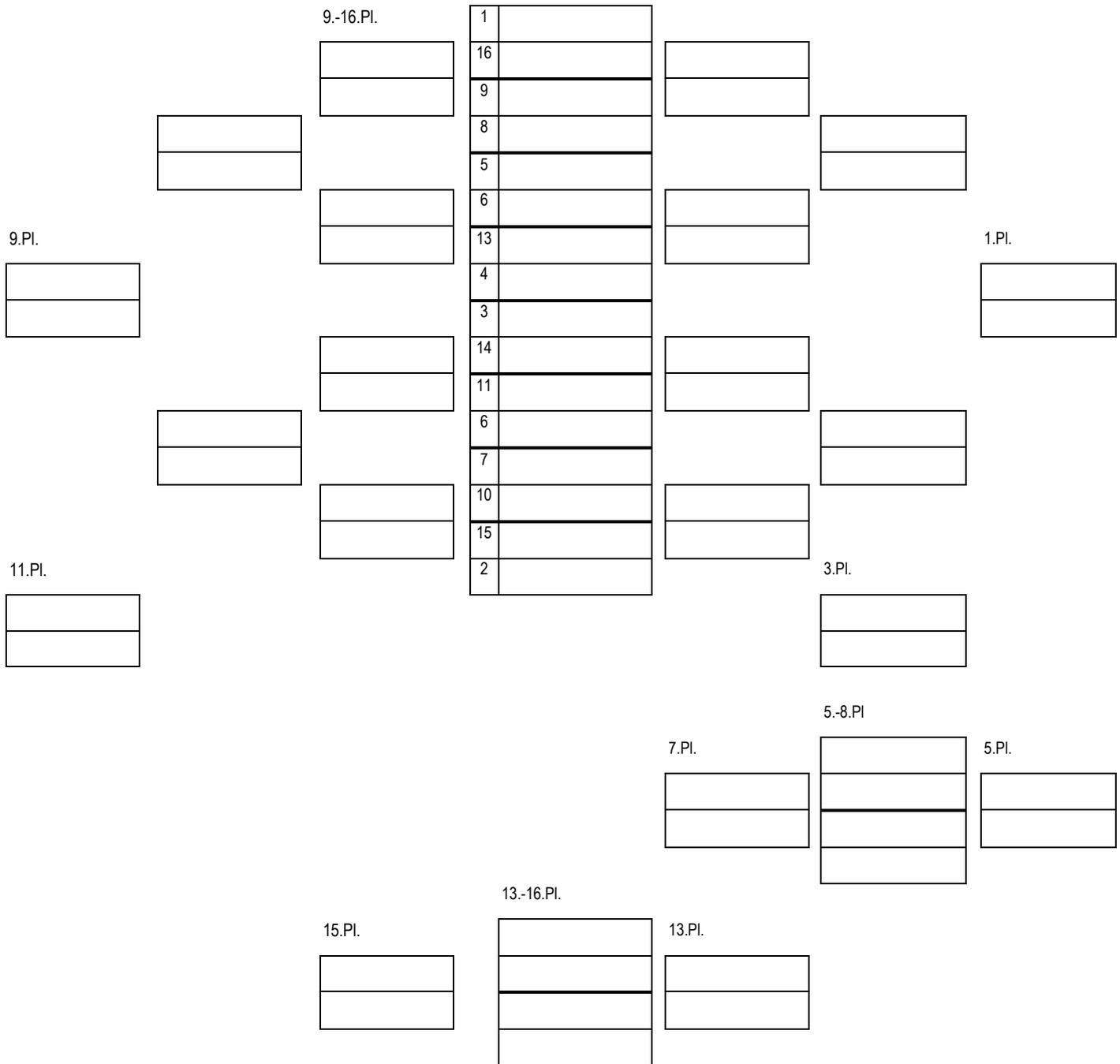
e) Ein Mitglied der Medizinischen Kommission der FIE, das vom Exekutivkomitee der FIE bestimmt wurde.

Anhang A: Tableau Direktausscheidung 64 (Einzel)



Anhang B:

Tableau 16 Mannschaftskampf



Inhaltsverzeichnis

Zweiter Hauptteil	Regeln der Organisation	Seite
1. Kapitel:	Wettbewerbe	1
2. Kapitel:	Turnierleitung und Kontrollorgane	1
	Kontrolle der Ausrüstung	1
3. Kapitel:	Meldungen zu Wettbewerben	2
4. Kapitel:	Zeitplan	2
5. Kapitel:	Einzelwettbewerbe	2
	Allgemeine Regeln der Direktausscheidung	3
	Gemischte Formel Weltmeisterschaften/Weltcups	7
	Gemischte Formel Junioren-/Kadettenweltmeisterschaften	8
6. Kapitel:	Mannschaftswettbewerbe	9
	Mannschafts-Weltmeisterschaften Akt./Jun./Olymp. Spiele	9
	Mannschafts-Weltcup Aktive	11
7. Kapitel:	Organisation der offiziellen Wettkämpfe der FIE	11
	Allgemeine Bestimmungen	11
	Weltmeisterschaften Aktive	15
	Regionale Meisterschaften	16
	Weltmeisterschaften Junioren und Kadetten	17
	Weltcup (Einzel)	17
	Weltcup (Mannschaft)	19
	Weltrangliste (Einzel)	19
	Weltrangliste (Mannschaft)	21
	Großer Preis der Nationen	21
	Übersicht über finanzielle Strafen	22
8. Kapitel:	Veteranen-Weltmeisterschaften	22
Anhang:	Tableau 64	24
	Inhaltsverzeichnis	25
	Alphabetisches Register	25

Alphabetisches Register

Alter der Teilnehmer: o.55, o.80

Antidoping o.64 (vgl. t.127 ff)

Aufgabe o.20, o.25, o.44

Büro FIE o.4, o.63, o.67, o.77 (vgl. auch t.94, t.127)

Delegierte Kampfrichterkommission o.58, o.70

Direktausscheidung o.21ff, o.29ff, o.35ff, o.42 ff

Doppeltreffer (Degen) o.17

Einladung Weltmeisterschaft o.48 ff, o.50 ff, o.67, o.74, o.93

Ex-aequo o.19, o.28, o.34, o.41

Exekutivkomitee FIE o.48, o.57, o.63, o.66, o.69, o.70, o.73, o.77 o.81

Finale o.27 (vgl. auch Teil Technik)

Gefechtsreihenfolge o.6, o.13ff, o.26, o.44, o.58
Gefechtspausen o.16, o.23 , o.26
Gefechtszeiten o.6, o.24
Gefechtsstand o.17, o.24, o.44
Gleichstand o.17, o.19, o.24, o.31, o.44
Grand Prix (Wettkampf): o.75, o.77, o.81
Großer Preis der Nationen o.87

Höhere Gewalt o.33, o.44

Kampfrichteranzahl o.70, 0.76, o.81, o.82
Kampfrichtereinteilung o.58, o.66, o.70, o.73, o.81 (vgl. auch Teil Technik t.37)
Kandidaturen Weltmeisterschaften 0.67, o.71
Kompetenzen o.6, o.16, o.24, o.44
Kriterien Weltcupturniere o.76

Lizenzen (Fechter, Kampfrichter): o.2, o.6
Losen o.17, o.24, o.33, o.43ff

Mannschaftskapitän o.13, o.44, o.59 (vgl. auch Teil Technik: t.82, t.90)
Materialkontrolle o.7, o.9, o.70, (vgl. auch Teil Material)
Meldefristen offizielle FIE-Turniere o.53, o.54, o.55

Nationalität der Fechter: o.13, o.15, o.21
Neutralität o.6, o.72

Olympische Spiele o.4, o.8, o.42ff, o.48, o.57, o.61
Organisationskomitee: o.3, o.49, o.51, o.53
Organisation der Wettkämpfe: o.3, o.48, o.66, o.74, o.82, o.87 ff

Pflichtenheft o.49
Punktetabelle Weltcupturniere o.83, 0.84

Qualifikation o.11, o.18, o.28, o.32, o.40
Quoten Weltcup o.78

Rangfolge o.19, o.21, o.32 (Runde), o.43, o.46 (Mannschaft), o.25, o.28, o.34, o.41 (Klassement)
Regionale Meisterschaften: o.69, o.70
Runde o.13 (Setzen), o.18 (Ausscheider)

SEMI-Kommission o.69
Staatenlose o.15
Startgeld o.67
Strafen o.33, o.88, o.81, 0.86 (vgl auch Regl.Technik)
Supervisor o.57, o.77

Technisches Direktorium o.5, o.18, o.27, o.39, o.56 ff, o.59ff,o.67, 70
Treffer o.17, o.19, o.23 ff, o.44 (vgl. auch Teil Technik)

Unterbrechung des Gefechtes o.16

Verletzung: o.44, o.54 (vgl. auch Teil Technik)
Veröffentlichung DT o.10, o.60 (vgl. auch Teil Technik)
Veteranen-WM o.87 ff

Vorprogramm Weltmeisterschaft o.51

Wechsel eines Mannschaftsfechters o.44

Weltcupturniere o.27, o.29 ff, o.42, o.45 ff, o.75 ff

Weltrangliste FIE o.83, o.84

Wettkampfprogramm o.48

Meldung Weltmeisterschaft o.52, o.53, o.54 o.88

Modus Weltmeisterschaft Einzel o.11 ff, o.27, o.29 ff, o.35 ff, o.90

Modus Weltmeisterschaft Mannschaft o.42 ff

Organisation Weltmeisterschaft Junioren/Kadetten o.71 ff

Organisation Weltmeisterschaft Aktive o.65 ff

Zeiten o.17, o.23, o.44

Zeitnahme o.23 (vgl. auch Teile Technik bzw. Material)

Zeitnehmer o.7 (vgl. auch Teil Technik)

Zeitplan o.9, o.22, o.60

DRITTER HAUPTTEIL WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG DER FECHTER

Teil 1

Kapitel 1 WAFFEN

GEMEINSAME MERKMALE ALLER WAFFEN

- m.1** Es gibt 3 verschiedene Waffen: das Florett, den Degen und den Säbel.
Alle Waffen sind erlaubt unter der Voraussetzung, dass sie diesem Reglement und den im dazugehörigen Anhang beschriebenen Sicherheitsbedingungen entsprechen.
Jede Waffe muss so gebaut sein, dass sie normalerweise weder den Fechter selbst noch seinen Gegner verletzt.
Jede nachträgliche Bearbeitung der Klinge zwischen Glocke und Spitze durch Schleifen, Feilen oder andere Art ist verboten.
Es ist verboten, die Kanten der Spitze anzuspitzen.

Allgemeine Beschreibung

- m.2** Jede Waffe besteht aus folgenden Teilen:
1. einer biegsamen Stahlklinge, die vorne in einer Spitze und hinten in einer Angel endet.
 2. einem Griff, in dem die Angel durch eine Spannmutter oder sonst wie fixiert ist und der es dem Fechter ermöglicht, die Waffe mit der Hand zu halten.
Er kann aus einem oder mehreren Teilen zusammengesetzt sein; im letzteren Fall besteht er aus einem Heft (welches die Hand normalerweise umgreift) und aus einem Knauf (hinterer Teil des Griffs, welcher das Heft auf der Angel festschraubt).
 3. einer metallenen Glocke, die mit der konvexen Wölbung nach vorn zwischen Klinge und Griff fixiert ist und die die Waffe haltende Hand schützen soll. Die Glocke kann ein Polster (vgl. m.5/2) zum Dämpfen von Erschütterungen enthalten; außerdem enthält sie einen Stecker zum Anschluss des Körperkabels.

Maße (vgl. m.7 ff, m.15 ff, m.21 ff)

- m.3** Jede Waffe hat ihre eigene Form und ihre eigenen Maße.
1. Die Klingenslänge beinhaltet auch die Spitze sowie jedes weitere vor der Glockenwölbung liegende Teilstück, ob es nun fest mit der Glocke verbunden ist oder nicht.
 2. Die Gesamtlänge der Waffe und die ihrer Einzelteile entspricht den Abständen zwischen den untereinander parallelen und zur Klingennachse senkrechten Ebenen, die folgendermaßen liegen:
 - a) am vorderen Ende der Waffe;
 - b) an dem Punkt, wo die Klinge die konvexe Oberfläche der Glocke verlässt;
 - c) am rückwärtigen Rand dieser Glocke;
 - d) zwischen Heft und Glocke;

- e) am hintersten Punkt des Griffes.
3. Die Gesamtlänge der Waffe ist der Abstand zwischen den Ebenen a) und e); die Klingenlänge der Abstand zwischen a) und b); die Grifflänge der Abstand zwischen b) und e) und die Glockentiefe der Abstand zwischen b) und c).
 4. Die maximale Gesamtlänge der Waffe ist kleiner als die zusammengezählten zulässigen Maximallängen von Klinge und Griff, so dass diese beiden Längen bei der Bildung der Gesamtlänge gegeneinander abgeglichen werden müssen.
 5. Bei der Messung der Gesamtlänge der Waffe oder der Klinge darf letztere keine Biegung aufweisen; während der Messung muss sie also auf einer ebenen Unterlage flach anliegend gehalten werden.
 6. Zwischen den Ebenen d) und e) darf sich nur der Knauf oder die Spannmutter befinden.

Griff

- m.4**
1. Bei Florett und Degen beträgt die maximale Grifflänge 20 cm zwischen den Ebenen b) und e) und 18 cm zwischen den Ebenen b) und d). Beim Säbel beträgt die maximale Grifflänge 17 cm (siehe Zeichnungen).
 2. Der Griff muss durch die für die Glocke vorgesehene Prüflöhre hindurchgehen. Er muss so gebaut sein, dass er normalerweise weder den Fechter noch seinen Gegner verletzen kann.
 3. Jedes Griffsystem ist unter der Voraussetzung zugelassen, dass es dem Reglement entspricht, welches eine Gleichwertigkeit zwischen den verschiedenen Waffentypen herstellen will. Jedoch dürfen beim Degen orthopädische Griffe aus Metall oder anderem Material nicht mit Leder oder irgendeinem anderen Material bedeckt werden, worunter Drähte oder Schalter versteckt werden könnten.
 4. Der Griff darf keinerlei Vorrichtung aufweisen, die den Gebrauch der Waffe als Schleuderwaffe begünstigt.
 5. Der Griff darf keinerlei Vorrichtung aufweisen, die in gleich welcher Form den Schutz vergrößern könnte, den die Glocke der Hand und dem Handgelenk des Fechters bietet; über die Glocke hinausragende Parierstangen oder Stecker sind in jeder Form verboten.
 6. Wenn der Griff (oder der Handschuh) eine Vorrichtung oder eine Schlaufe aufweist oder eine spezielle Form hat (orthopädischer Griff), wodurch die Hand am Griff fixiert ist, muss er folgenden Bedingungen entsprechen:
 - a) Er muss für die Hand eine einzige Auflagestelle bestimmen und fixieren.
 - b) Wenn die Hand an dieser einzigen Auflagestelle liegt, darf die Spitze des ausgestreckten Daumens nicht weiter als 2 cm von der Innenseite der Glocke entfernt sein.

Glocke (vgl. m.9, m.17, m.24)

- m.5**
1. Die konvexe Seite der Glocke hat eine glatte und wenig glänzende Oberfläche; sie muss so geformt sein, dass sie die Spitze der gegnerischen Waffe weder hemmt noch festhält. Der Rand darf nicht aufgebördelt sein.
 2. Im Innern der Glocke muss sich ein Polster befinden, das groß genug ist, um jede Berührung der Drähte durch die Finger des Fechters zu verhindern. Das Polster auf der Innenseite der Glocke muss eine Dicke von weniger als 2 cm aufweisen und darf nicht den Schutz vergrößern, den die Glocke der Hand gibt. Die Anschlusssteile müssen so gelegt sein, dass der Fechter während des Gefechts keine Möglichkeit hat, die Drähte zu unterbrechen oder falsche Kontakte herzustellen.
Beim Florett muss der Draht durch einen Isolierschlauch geschützt werden. Im Degen müssen beide Drähte jeweils durch einen separaten Isolierschlauch geschützt werden. Der Isolierschlauch muss den Draht bis unmittelbar an die feste Klemmbuchse abdecken. In kei-

- nem Fall dürfen blanke Drähte über die Klemmbuchsen hinausragen (vgl. auch m.29, m.31).
3. Das Anschlussystem im Innern der Glocke ist freigestellt, vorausgesetzt dass es folgende Bedingungen erfüllt:
- es muss leicht zu lösen und wieder anzuschließen sein;
 - es muss die Prüfmöglichkeit durch einfach Gegenstände wie Taschenmesser oder Geldstücke erlauben;
 - es muss den Schluss der gegnerischen Spitze mit dem Masseschlussteil leicht zulassen;
 - es muss mit einer Sicherungsvorrichtung gegen ein Lösen des Steckers während des Kampfes versehen sein;
 - es muss den Kontakt der leitenden Teile unter allen Umständen garantieren. Eine auch nur momentane Unterbrechung muss unmöglich sein, solange der Anschluss besteht.
 - es darf keine Teile enthalten, welche die Herstellung eines Kontaktes zwischen den Buchsen ermöglicht.
4. a) Für die Waffen Florett und Degen sind maximal 2 Ohm Widerstand vorgeschrieben.
 b) Die Personen, die elektrische Waffen montieren wollen, ohne die erforderlichen Prüfgeräte zu besitzen, werden darauf hingewiesen, dass die für jede Waffe vorgeschriebenen Widerstandstoleranzen so gewählt sind, dass sie bei einiger Aufmerksamkeit leicht eingehalten werden können.
 c) Es wird ihnen empfohlen,
- das Äußere der Glocke und die Kontaktstellen im Innern stets blank zu halten.
 - die Isolation der Drähte nicht zu beschädigen, besonders da wo sie über die Klingennrille in die Spitze und in die Glocke übergehen.
 - die Anhäufung von Klebstoff in der Klingennrille zu vermeiden.

FLORETT

a) Gewicht

m.6 Das Gesamtgewicht des kompletten gebrauchsfertigen Floretts liegt unterhalb 500 g.

Länge

m.7 Die maximale Gesamtlänge des Floretts beträgt 110 cm.

Klinge

- m.8**
- 1 Der Querschnitt der Klinge ist rechteckig, und sie muss aus Stahl gemäß den im Anhang des Reglements befindlichen Sicherheitsnormen hergestellt sein.
 - 2 Die Kanten müssen abgeschwächt und mit einem Winkel von $45^\circ (+/- 5^\circ)$ (0,5 +/- 0,1 mm an jeder Seite) abgeschrägt werden, damit sie nicht scharf sind oder werden können.
 - 3 Die Klinge wird mit ihrer breitesten Seite horizontal montiert.
 - 4 Die maximale Klingenlänge beträgt 90 cm (vgl. auch m.3).
 - 5 Die Klinge muss eine elastische Durchbiegung von mindestens 5,5 cm und höchstens 9,5 cm aufweisen, die folgendermaßen zu messen sind:
 - Die Klinge wird in 70 cm Entfernung vom äußersten Ende der Spitze horizontal fest eingespannt.
 - Ein Gewicht von 200 g wird 3 cm vom äußersten Ende der Spitze entfernt aufgehängt.
 - Die Durchbiegung wird am äußersten Spitzenende zwischen den Stellungen im belasteten und im unbelasteten Zustand gemessen.
 - Die Klingennrille muss sich oben befinden.

- 6 Die Klinge muss so gerade wie möglich sein. Die eventuelle Durchbiegung muss regelmäßig und darf auf jeden Fall nicht größer als 1 cm sein. Sie darf nur in der Vertikalen verlaufen und muss nahe der Klingemitte liegen.

Glocke (vgl.m.5)

Abb. Maße Florett (Anhang)

- m.9** 1 Die Glocke muss durch ein zylindrisches gerades Rohr von 12 cm Durchmesser und 15 cm Länge (Prüflehre) hindurchgehen, wobei die Klinge parallel zur Zylinderachse zu halten ist.
- 2 Exzentrizität ist nicht zugelassen, d. h. die Klinge muss durch die Glockenmitte gehen. Die Glocke muss einen Durchmesser von 9,5 -12 cm haben.

Litze

- m.10** Das Florett hat einen einzigen, in die Längsrille der Klinge eingeklebten stromführenden Draht, der die Spitze ständig mit dem entsprechenden Verbindungsteil in der Glocke verbindet.

Spitzenkopf

- m.11** 1 Der Durchmesser der Krone des Spitzenkopfes liegt zwischen 5,5 mm und 7 mm; der Durchmesser des Trägers des Spitzenkopfes einschließlich der äußeren Isolation darf um höchstens 0,3 mm geringer sein.
- 2 Der Spitzenkopf ist zylindrisch, seine Stirnseite ist eben und steht senkrecht zur Klingenchse. Am Rand ist er entweder mit einem Radius von 0,5 mm abgerundet oder auf 0,5 mm Breite unter einem Winkel von 45° abgeschrägt.
- 3 Der zur Stromunterbrechung und Auslösung des Melders erforderliche Druck auf die Spitze muss über 500 g liegen; d. h. dieses Gewicht muss durch die Spitzenfeder hochgedrückt werden. Dieses vom Veranstalter zu stellende Gewicht darf eine Toleranz von ± 2 g haben; Beispiel: 498 - 502 g.
- 4 Der zur Auslösung des Melders erforderliche Lauf der Spitze, "Zündlauf" genannt, darf beliebig klein sein; der gesamte Spitzenlauf beträgt höchstens 1 mm.
- 5 Der Spitzenkopf muss in der Spitzenhülse durch mindestens zwei gleichweit voneinander entfernte Punkte oder durch ein anderes von der SEMI-Kommission genehmigtes System gehalten werden.
- 6 Im Ruhezustand ist der Spitzenkopf ebenfalls mit der Erdung des Floretts in Kontakt. Wenn ein Treffer fällt, muss dieser Kontakt unterbrochen werden.

Befestigung der Spitzenhülse

- m.12** Wenn die Spitzenhülse und die Klinge nicht aus einem Stück sind oder die Spitzenhülse die Beibehaltung der Form des abgeplatteten Klingenenendes nicht erlaubt, dann muss die Hülse am abgeschnittenen und mit einem Gewinde versehenen Klingenenende aufgeschraubt werden, und zwar unter Beachtung folgender Vorschriften:
 - 1 Nur die Befestigung von Metall auf Metall ist normalerweise zulässig. Doch kann die Befestigung mit einer isolierenden Substanz, die große mechanische Festigkeit aufweist, nach Genehmigung durch die SEMI-Kommission erlaubt werden.
 - 2 Jeder Schweiß- oder Lötvorgang oder jede Erhitzung, die den Härtegrad der Klinge verändern könnte, ist verboten.

- 3 Nur das Verlöten mit leichtflüssigem Lötzinn mittels LötKolben, und zwar ausschließlich zum Fixieren der Verschraubung, ist erlaubt.
- 4 Vor dem Schneiden des Gewindes darf das Klingeneende an keiner Stelle einen geringeren Durchmesser als 3,5 mm haben; irgendwelches Aufbringen eines zusätzlichen Materials ist streng verboten.
- 5 Für eine Spitze muss der Durchmesser des Gewindekerns mindestens 2,7 mm betragen (Gewinde S I 3,5 x 0,60); das Gewinde soll eine sehr geringe Ganghöhe haben.
- 6 Der Klingenteil, auf den die Spitze aufgeschraubt wird, soll eine Länge von 7 - 8 mm haben und in dieser ganzen Länge von der Spitze überdeckt sein. Es wird empfohlen, das Gewinde nur auf die äußere Hälfte dieser Länge zu schneiden. Auf der hinteren Hälfte soll die Spitzenhülse eine glatte Höhlung von 3,5 mm Durchmesser haben, die sich nur unter Druck auf den entsprechenden Klingenteil schieben lassen soll.
- 7 Spitzen aus Leichtmetall-Legierung sind der SEMI-Kommission vorzulegen.
- 8 An der Stelle, wo die Litze in die Spitze eintritt, darf die Rille höchstens 0,5 mm breit und, gemessen am Durchmesser des Gewindekerns, höchstens 0,6 mm tief sein, damit an dieser Stelle der Querschnitt nicht zu sehr geschwächt wird.
- 9 Nur die Mitglieder der SEMI-Kommission oder das T.D. können verlangen, dass die Erfüllung vorstehender Bedingungen nachgeprüft wird.

Isolation von Spitze, Klinge und Griff

- m.13** 1 Die Spitzenhülse und die Florettklinge bis 15 cm unterhalb der Spitze müssen, ebenso wie der Knauf oder das Griffende, vollständig mit Isoliermaterial (Isolierband, Klebeband, Plastik oder Lack) abgedeckt werden.
- 2 Der Kragen des die Spitze tragenden, in der Hülse gleitenden Teils muss einen geringeren Durchmesser haben als der isolierte Teil der Spitze, damit zufällige Kontakte dieses Teils mit der gegnerischen Metallweste beim Aufkommen eines Treffers vermieden werden.

DEGEN

Gewicht

- m.14** Das Gesamtgewicht des vollständigen gebrauchsfertigen Degens beträgt maximal 770 g.

Länge

- m.15** Die Gesamtlänge beträgt maximal 110 cm (vgl. m 3)

Klinge

- m.16** 1 Die Klinge ist aus Stahl; ihr Querschnitt ist dreiseitig ohne scharfe Kanten, und sie muss entsprechend den im Anhang befindlichen Sicherheitsnormen angefertigt sein.
Man unterscheidet zwei Arten der Herstellung:
- Schmieden einer Stahlwalze
 - Falzung eines Stahlblechs
- 2 Sie muss so gerade wie möglich sein; die Klinge wird so montiert, dass die Rille nach oben zeigt. Eine eventuelle Durchbiegung muss regelmäßig und in jedem Fall kleiner als 1 cm sein.
- 3 Die Klinge darf höchstens 90 cm lang sein.

- 4 Die maximale Breite jeder der 3 Seiten der Klinge beträgt 24 mm.
- 5 Die Klinge muss eine elastische Durchbiegung von mindestens 4,5 cm und höchstens 7 cm aufweisen, die unter folgenden Bedingungen gemessen wird:
 - Die Klinge wird in 70 cm Entfernung vom äußersten Ende der Spitze horizontal fest eingespannt.
 - Ein Gewicht von 200 g wird 3 cm vom äußersten Ende der Spitze entfernt aufgehängt.
 - Die elastische Durchbiegung wird am äußersten Spitzenende zwischen den Stellungen im belasteten und unbelasteten Zustand gemessen.

Abb.Degenmaße (Anhang)

Glocke (vgl. m.5)

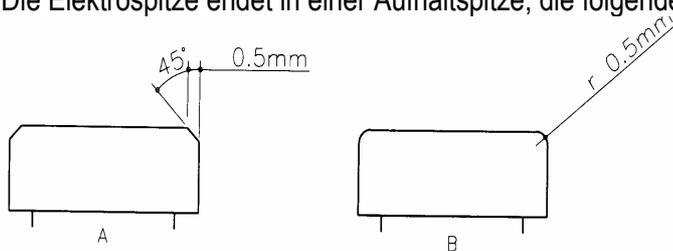
- m.17**
- 1 Die Glocke, deren Rand kreisrund sein muss, muss durch einen Zylinder von 13,5 cm Durchmesser und 15 cm Länge (Prüflehre) hindurch gehen, wobei die Klinge parallel zur Zylinderachse zu halten ist. Die Glockentiefe (Abstand zwischen den Ebenen B und C) liegt zwischen 3 und 5,5 cm (vgl. m 3).
 - 2 Die Gesamtlänge zwischen den Ebenen A und C darf keinesfalls 59,5 cm überschreiten (vgl. m 3).
 - 3 Exzentrizität (Abstand zwischen Glockenmitte und Durchschnittspunkt der Klinge) ist zugelassen, wenn sie nicht mehr als 3,5 cm beträgt.

Elektrische Drähte

- m.18** Der Degen hat zwei in der Klingennrille eingeklebte stromführende Drähte, die, wie oben erwähnt, die Elektrospitze mit zwei Anschlussklemmen im Innern der Glocke verbinden und den aktiven Stromkreis des Degens darstellen. Die Erdung der Degenmasse erfolgt über die dritte Anschlussklemme.

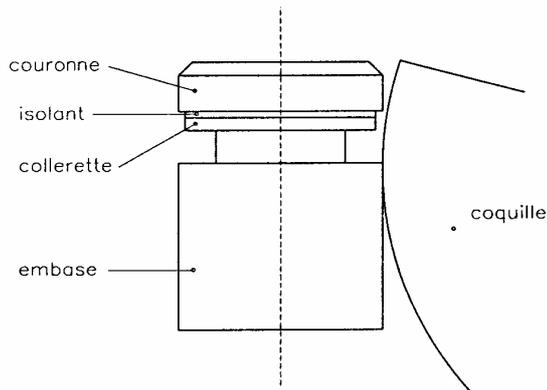
Aufhaltspitze und Kopf

- m.19** 1 Die Elektrospitze endet in einer Aufhaltspitze, die folgenden Anforderungen entsprechen



muss:

- a) Die Aufhaltspitze ist zylindrisch. Ihre Stirnseite ist eben und steht senkrecht zur Klingennachse. Am Rand ist sie entweder abgerundet mit einem Radius von 0,5 mm oder auf 0,5 mm Breite unter einem Winkel von 45° abgeschrägt.
- b) Der Durchmesser der Spitzenkrone beträgt 8 mm mit einer Toleranz von $\pm 0,05$ mm. Der Durchmesser des Spitzenträgers darf nicht weniger als 7,7 mm betragen.
- c) Der Spitzenkragen und das dazwischen liegende Isolierplättchen müssen gegenüber der Krone ausreichend weit zurückgesetzt sein (0,3 – 0,5 mm im Verhältnis zum Durchmesser sind empfehlenswert), damit ein bloßes Gleiten der eingedrückten Spitze auf der konvexen Degenlocke keine Trefferanzeige verursachen kann (vgl. Schema).



- 2 Der Druck, der notwendig ist, um den Stromkreislauf des Degens zu schließen und damit die Trefferanzeige im Meldegerät auszulösen, muss mehr als 750 g betragen, d. h. dass dieses Gewicht von der Spitzenfeder zurückgedrückt werden muss.
- 3 Das Prüfgewicht für die Degenspitzen, das an der Fechtbahn verwandt wird, ist ein Metallzylinder, der auf einem Teil seiner Länge eine zur Mantellinie parallele Bohrung hat. Diese Bohrung, in die die Degenspitze hineingesteckt wird, muss innen einen nicht leitenden Überzug haben, damit das Metall des Prüfgewichts nicht Massenschluss mit dem Degen bekommen und so das Prüfergebnis verfälschen kann. Dieses vom Organisationskomitee zu stellende Gewicht darf eine Toleranz von ± 3 g aufweisen, z. B. 747 – 753 g.
- 4 a) Der zum Schließen des Degenstromkreises und Auslösen des Apparates erforderliche Zündlauf muss mehr als 1 mm betragen. Der Restlauf des beweglichen Spitzenteils darf höchstens 0,5 mm betragen (beide Vorschriften sind absolut obligatorisch).
b) Um die Kontrolle an der Kampfbahn zu ermöglichen, muss der Gesamtlauf mehr als 1,5 mm betragen (vgl. t.44.3).
c) Es ist verboten, mittels Schrauben oder irgendwelcher anderer äußerer Vorrichtungen den Zündlauf zu regeln, solange die Spitze auf der Waffe montiert ist.
d) Äußere Schrauben oder ähnliche Vorrichtungen sind nur erlaubt, wenn sie dazu dienen, die Befestigung der Spitze sicherzustellen.
e) In diesem Fall dürfen der Kopf der Schraube oder der Vorrichtung keinesfalls über die Vorderfläche der Spitze hinausragen, und die Bohrung, in der sie ruhen, darf nicht mehr als 2 mm Durchmesser haben.
- 5 Die Aufhaltspitze muss im Spitzenzylinder durch mindestens zwei gleich weit voneinander entfernte Nuten oder ein anderes von der SEMI-Kommission genehmigtes System geführt werden.
- 6 Wenn ein Treffer fällt, muss der Kontakt hergestellt werden.

Befestigung der Elektrospitze

- m.20** Wenn die Spitzenbasis und das Klingenende nicht aus einem Stück sind oder die Basisform die Beibehaltung des abgeplatteten Klingenendes nicht erlaubt, müssen beide verschraubt sein, wobei folgende Vorschriften einzuhalten sind:
1. Nur die Befestigung Metall auf Metall ist erlaubt, doch kann die Befestigung mit einer isolierenden Substanz, die große mechanische Festigkeit aufweisen muss, nach Genehmigung durch die SEMI-Kommission erlaubt werden.
 2. Nur das Fixieren der Verschraubung mit leichtfließendem Lötzinn mittels LötKolben ist erlaubt.
 3. Vor dem Aufprägen des Gewindes darf das Klingenende an keiner Stelle einen geringeren Durchmesser als 4 mm haben, und zwar ohne jeglichen Aufputz, der strengstens verboten ist.
 - 4 a) Der Durchmesser des Gewindekerns am Klingenende darf nicht unter 3,05 mm liegen (Gewinde SI 4 x 0,70).

- b) Der Klingenteil, auf den die Spitze aufgeschraubt ist, muss eine Länge von 7 – 8 mm haben und in dieser ganzen Länge von der Spitzenhülse überdeckt werden. Es wird empfohlen, das Gewinde nur auf die spitzennächste Hälfte dieser Länge zu schneiden. Auf der hinteren Hälfte soll der Spitzenzylinder eine glatte Höhlung von 4 mm lichter Weite haben, die sich nur unter Druck auf den entsprechenden Klingenteil schieben lassen soll.
- 5 Die Eintrittsstelle der Drähte an der Spitze muss so gehalten sein, dass dieser Teil der Klinge möglichst wenig geschwächt wird.
- 6 Nur die Mitglieder der SEMI-Kommission oder des Technischen Direktoriums dürfen die Überprüfung dieser vorstehenden Bestimmungen verlangen.

SÄBEL

Länge

- m.21** Die maximale Gesamtlänge des Säbels beträgt 105 cm (vgl. m.3)

Gewicht

- m.22** Das Gesamtgewicht des gebrauchsfertigen Säbels muss weniger als 500 g betragen.

Klinge

- m.23** 1 Die Klinge ist aus Stahl und hat annähernd rechteckigen Querschnitt. Die maximale Gesamtlänge beträgt 88 cm. Die geringste Klingebreite muss an der Spitze liegen und 4 mm betragen. Die Dicke muss ebenfalls unmittelbar hinter der Spitze mindestens 1,2 mm betragen.
- 2 Das Klingenende ist zur Bildung eines Knopfes auf sich selbst zurück gebogen oder es besteht aus einer knopfartigen Verdickung. Es muss einen quadratischen oder rechteckigen Querschnitt bzw. eine Dicke von mindestens 4 mm und höchstens 6 mm haben. Die größte Dicke darf höchstens 3 mm hinter dem Klingenende liegen.
- 3 Das Klingenende kann auch aus einem gefüllten Knopf bestehen, der die gleichen Bedingungen erfüllen muss wie die umgebogene Spitze.
- 4 Eine etwaige Klingenkürmung muss erkennbar und gleichmäßig sein und darf höchstens 4 cm betragen. Verboten sind hakenförmige Klingenenden und sich in Hiebrichtung biegender Klinge.
- 5 Die Säbelklinge muss eine Biegsamkeit aufweisen, die einer wie folgt zu messenden Durchbiegung von mindestens 4, höchstens 7 cm entspricht:
- Die Klinge wird in 70 cm Entfernung vom äußersten Punkt der Spitze horizontal fest eingespannt.
 - Ein Gewicht von 200 g wird 1 cm vom äußersten Punkt der Spitze entfernt aufgehängt.
 - Die Durchbiegung wird am äußersten Punkt der Spitze zwischen den Stellungen in belasteten und unbelastetem Zustand gemessen (siehe Abb.).

Abb. Maße Säbel (Anhang)

Glocke (vgl. m.5)

- m.24** 1 Die Glocke muss abgerundet, aus einem Stück und außen glatt sein. Sie muss gleichmäßig konvex ohne Bördelung und ohne Löcher sein.
- 2 Sie muss durch eine rechteckige Prüflehre von 15 x 14 cm Querschnitt und 15 cm Tiefe hindurchgehen, wobei die Klinge parallel zur Zylinderachse zu halten ist.

- 3 Im Innern der Glocke muss ein Stecker vorhanden sein, um den Stecker des Körperkabels nach dem vorgesehenen System zu verbinden.
- 4 Die zwei Stifte des Kabelsteckers müssen im Stecker des Körperkabels in direktem Kontakt mit der Masse der Glocke sein, damit dermaßen ein geschlossener Stromkreis zwischen Körperkabel, der Rolle und dem Verbindungskabel zwischen Rolle und Melder besteht.
- 5 Der Widerstand in der Waffe darf 1 Ohm nicht überschreiten.
- 6 Die Innenseite der Glocke muss mittels eines Kissens oder eines isolierenden Lacks vollkommen isoliert sein.
- 7 Die Außenseite der Glocke muss vom Knauf an zwischen 7 und 8 cm isoliert sein.
- 8 Der Griff und Knauf müssen vollständig isoliert sein.

Kapitel 2

Ausrüstung und Bekleidung

Allgemeine Bedingungen

m.25 Die Wettkampfkleidung schließt die Strümpfe, Hosen und die Elektroweste (Florett/Säbel) ein (vgl. m.28, m.34)

- 1 **Schutz:** Die Ausrüstung und die Bekleidung müssen den höchstmöglichen Schutz gewährleisten, wobei sie zugleich die zum Ausüben des Fechtens nötige Bewegungsfreiheit erlauben müssen.
- 2 **Sicherheit:** Sie dürfen in keiner Weise den Gegner verletzen oder beeinträchtigen und dürfen keine Falten oder Löcher aufweisen, wodurch die gegnerische Spitze außer durch Zufall abgelenkt oder festgehalten werden könnte. Die Fechtjacke und der Kragen müssen vollständig zugeknöpft oder geschlossen sein.
- 3 **Vorschriften für die Bekleidung:**
 - a) Sie muss aus einem genügend festen Material, sauber und in gutem Zustand sein.
 - b) Das Material der Ausrüstung darf keine zu glatte Oberfläche haben, auf der die Aufhaltspitze, die Elektrospitze oder der Stoß des Gegners abgleiten könnte (vgl. m.30), so dass die Beurteilung der Stöße soweit wie möglich erleichtert wird.
 - c) Die Anzüge müssen vollständig aus einem Material mit einem Widerstandswert von mindestens 800 Newton hergestellt sein. Falls im Achselbereich Nähte vorhanden sind, müssen diese mit besonderer Aufmerksamkeit und Sorgfalt ausgeführt sein. Außerdem ist das Tragen einer Unterziehweste obligatorisch, die einen Widerstandswert von mindestens 800 Newton besitzen muss und die die oberen vital gefährdeten Körperpartien schützt.
 - d) Die Bekleidung der Fechter kann in unterschiedlichen Farben sein, **außer schwarz**.
 - e) Die Kleidung der Nationalmannschaft muss einheitlich sein.
 - f) Die Nationalkennzeichnung muss vom COMEX der FIE bestätigt sein. Dazu muss diese 30 Tage vor Wettkampf bei der FIE zur Bestätigung eingereicht werden. Sie wird auf der website der FIE veröffentlicht.
 - g) Die Nationalitätenkennzeichnung ist obligatorisch auf beiden Seiten der Fechthose am Oberschenkel aufzubringen. Das Aufbringen am Oberarm der waffenfreien Seite ist fakultativ.

Obligatorisch für:

 - Weltmeisterschaften Aktive/Junioren/Kadetten in allen Gefechten der Runde, Direktausscheidung und Mannschaftskämpfen
 - Weltcups Aktive (ab Direktausscheidung 64)
 - Mannschaftsweltcups (alle Gefechte)

Alle Mitglieder einer Nation haben das gleiche Erscheinungsbild zu tragen.

h) Auf dem Rücken der Fechtjacke bzw. Brokatweste ist der Namen des Fechters und seine Nationalität zu zeigen (aufgedruckt oder mit einem Aufnäher im Degen). Es müssen Großbuchstaben in der Farbe marineblau 8-10 cm Höhe und 1,5 cm Breite (in Abhängigkeit von der Länge des Namens) sein.

4 Fechtjacke

a) Bei allen Waffen muss der untere Teil der Fechtjacke die Hose um mindestens 10 cm überdecken, wenn der Fechter oder die Fechterin in Fechtstellung steht (vgl. m.28, m.34).

b) Die Fechtjacke muss unbedingt von der Armbeuge über die Achselhöhle bis zur Flanke des Waffenarms gedoppelt sein. Im Degen sind die Fechter verpflichtet, eine dem Reglement entsprechende Fechtjacke zu tragen, die den Rumpf vollständig bedeckt.

c) Der Gebrauch eines Brustschutzes (aus Metall oder einem anderen festen Material) ist für Frauen obligatorisch, für Männer fakultativ. Im Florett ist der Brustschutz unter der Schutzweste zu tragen.

5 Hose

a) Die Hose muss fest sitzen und unterhalb der Knie befestigt sein.

b) Zur Hose muss ein Paar Strümpfe getragen werden. Sie müssen die Beine bis unter die Hose komplett bedecken und so befestigt sein, dass sie nicht rutschen können.

c) Der Fechter darf auf seinen Strümpfen unterhalb der Knie ein 10 cm breites Band mit seinen Nationalfarben tragen.

6 Handschuh

Bei allen Waffen muss die Stulpe des Handschuhs auf jeden Fall die Hälfte des Unterarms ganz bedecken, um das Eindringen der gegnerischen Klinge in den Jackenärmel zu verhindern.

7 Maske

a) Die Maske muss aus Drahtgeflecht sein, das eine lichte Maschenweite von höchstens 2,1 mm und eine Drahtstärke von mindestens 1mm aufzuweisen hat. Die Maske muss auf der Rückseite eine Sicherheitsvorrichtung haben.

b) Bei allen Waffen müssen die Masken nach den vorgeschriebenen Sicherheitsnormen hergestellt sein und die in diesen Normen festgelegten Qualitätsmarken tragen.

c) Bei Waffenprüfungen kann der Verantwortliche im Zweifelsfall überprüfen, ob der Maskendraht sich nicht dauernd verformt, wenn ein konischer Bolzen, dessen Konus eine Stärkung von 4° haben muss (gemessen zwischen Achse und der Mantellinie des Konus) mit einem Anpressdruck von 12 kp in die Maschen des Geflechts eingedrückt wird.

d) Eine Maske, die den Sicherheitsbestimmungen dieses Artikels nicht entspricht, wird in Gegenwart des Eigentümers oder seines Delegationsleiters vom Personal der Materialprüfung oder vom Kampfleiter deutlich sichtbar unbrauchbar gemacht.

e) Der Maskenlatz muss aus einem Stoff gefertigt sein, der einen Widerstandswert von 1.600 Newton aufweist.

Spezielle Regeln für das Florett

Handschuh

m.26 Der Handschuh kann leicht gepolstert sein.

Maske

- m.27** Das Maskengitter muss in jedem Falle am Kinn des Fechters enden. Vor der Montage muss es innen und außen mit einem Plastikmaterial isoliert werden, das gegen Stöße widerstandsfähig ist.

Elektroweste

- m.28**
- 1 Der Fechter trägt über seiner Fechtjacke eine Elektroweste, deren leitende Oberfläche die gesamte gültige Trefffläche des Fechters lückenlos überdecken muss, und zwar in aufrechter Haltung, in Fechtstellung und in Ausfallstellung (vgl. t.47).
 - 2 Unabhängig von der Art des Verschlusses muss dieser vom leitenden Stoff in genügender Breite überdeckt sein, so dass die Überdeckung der gültigen Trefffläche gewährleistet ist. Der überlappende Teil darf nicht in Richtung des Waffenarmes zeigen.
 - 3 Die Innenseite der Elektroweste muss entweder durch ein Futter oder eine entsprechende Bearbeitung des leitenden Stoffes elektrisch isoliert sein.
 - 4 Der ebenfalls leitende Kragen muss mindestens 3 cm hoch sein.
 - 5 Der verwendete Brokatstoff muss horizontal und vertikal eingewebte leitende Metallstreifen haben. Was die Leitfähigkeit angeht, muss er folgende Bedingungen erfüllen:
 - a) Der zwischen zwei beliebigen Punkten der leitenden Oberfläche gemessene elektrische Widerstand darf 5 Ohm nicht überschreiten. Zur Messung des Widerstandes wird ein Gewicht von 500 g aus Kupfer oder Messing mit halbkugelförmigem Ende (Radius 4 mm) benutzt. Wenn dieses Gewicht mit dem halbkugelförmigen Ende auf dem Brokatstoff hin- und her geschoben wird, muss es ununterbrochen Kontakt mit 5 Ohm Maximalwiderstand gewährleisten.
 - b) Auf keinen Fall dürfen Löcher oder Oxidationsflecken geduldet werden, die die Anzeige eines gültigen Treffers verhindern könnte.
 - c) Eine Elektroweste, deren Material als unzulänglich befunden worden ist, wird durch ein Mitglied der SEMI-Kommission durch eine deutlich sichtbare Farbmarkierung als unbrauchbar gekennzeichnet.
 - 6 Der untere Rand der Metallweste muss in der Leistenbeuge bis hinauf zur Oberkante des Hüftknochens gradlinig verlaufen, wenn die Weste auf eine ebene Fläche gelegt wird.
 - 7 Der nichtleitende zwischen den Beinen durchgehende Steg der Metallweste muss mindestens 3 cm breit sein.

Abb. Maße Elektroweste Florett (Anhang)

Körperkabel und Anschlussstecker

- m.29**
- 1 a) Die stromführenden Drähte des Körperkabels (fechtereigenes Material) müssen gegeneinander elektrisch isoliert, unempfindlich gegen Feuchtigkeit, miteinander fest verbunden oder ineinander verdrillt sein.
 - b) An jedem Ende hat das Körperkabel einen Anschlussstecker.
 - c) Der Widerstand jedes der drei Drähte des Körperkabels, von Anschluss und Anschlussteil bzw. zur Krokodilklemme gemessen, darf 1 Ohm nicht überschreiten.
 - 2 a) Der Anschlussstecker am hinteren Ende (einrollerwärts) muss den in m.55 beschriebenen Fabrikations- und Montagebedingungen entsprechen und drei Klemmstifte haben, die folgendermaßen zu schalten sind:
 - mittlerer Klemmstift an den Draht zur Florettspitze
 - äußerer Klemmstift in 15 mm Abstand an die Metallweste
 - äußerer Klemmstift in 20 mm Abstand an die Masse des Floretts oder die Metallbahn.

- b) Der Draht mit der Krokodilklemme für den Anschluss an die Metallweste muss eine freie Länge von mindestens 40 cm haben. Er muss an die Krokodilklemme angelötet sein, und die Lötstelle darf nicht durch Isolier- oder sonstiges Material verdeckt sein. Es ist jedoch auch ein anderes Befestigungssystem zugelassen, wenn es gleiche Sicherungsgarantien wie die Lötung bietet und von der SEMI-Kommission zugelassen ist.
 - c) Die Krokodilklemme muss so kräftig sein, dass sie einen sicheren Kontakt mit der Metallweste gewährleistet. Ihre Breite muss an der Kontaktstelle mindestens 10 mm betragen, das Innere muss einen freien Raum von wenigstens 8 mm Länge und 3 mm Höhe aufweisen. Sie muss am Rückenteil der Metallweste auf der Seite des Waffenarmes befestigt werden.
- 3
- a) Am florettseitigen Ende des Körperkabels im Inneren der Glocke ist das Anschlusssystem freigestellt, aber jedes gewählte System muss auf jeden Fall des Vorschriften von m.5 entsprechen.
 - b) Außerdem dürfen die Klemmstifte des Steckers auf keinen Fall das Metall der Glocke berühren können.
 - c) Der von der Florettspitze kommende Draht muss durch eine isolierende Hülle vom Eintritt in die Glocke bis zur isolierten Klemme des Steckers geschützt sein. In keinem Fall darf nicht isolierter Draht über die Klemme hinausgehen (vgl. m.5, m.9).

Spezielle Vorschriften für den Degen

Maske

- m.30**
- 1 Die Maske darf weder ganz noch teilweise mit einem Material bedeckt sein, das die Spitze abgleiten lässt (vgl. m.25).
 - 2 Sie muss so konstruiert sein, dass der Maskenlatz bis unter die Schlüsselbeinknochen reicht.

Körperkabel

- m.31**
- 1 a) Die stromführenden Drähte des Körperkabels (fechtereigenes Material) müssen gegen einander elektrisch isoliert unempfindlich gegen Feuchtigkeit miteinander fest verbunden oder ineinander verdrillt sein.
 - b) Der Widerstand der einzelnen Drähte des Körperkabels darf höchstens 1 Ohm betragen.
 - 2 Das Körperkabel besitzt an jedem Ende einen Anschlussstecker.
 - 3 Einrollerwärts wird der Stecker mit den drei Klemmstiften an das Körperkabel folgendermaßen angeschlossen:
 - äußerer Klemmstift in 15 mm Abstand vom mittleren an denjenigen der beiden Drähte, der die kürzeste Verbindung zur Degenspitze darstellt.
 - mittlerer Klemmstift an den anderen Rillendraht
 - äußerer Klemmstift in 20 mm Abstand vom mittleren an der Masse von Degen und Metallbahn
 - 4 Dieser Stecker muss den Fabrikations- und Montagebedingungen entsprechen, wie sie in m.55 beschrieben sind.
 - 5 Im Inneren der Glocke ist das Anschlusssystem freigestellt, jedoch muss das gewählte System den Bestimmungen des m.5 entsprechen.
 - 6 Außerdem dürfen die Klemmstifte in keinem Fall das Metall der Glocke berühren können.
 - 7 Die zwei von der Spitze kommenden Drähte müssen einzeln vom Eintrittspunkt in die Glocke bis zum Stecker in zwei Isolationsschläuchen geführt werden. Keinesfalls dürfen nicht isolierte Drähte über den Stecker hinausragen (vgl. m.5, m.9).

Spezielle Vorschriften für den Säbel

Maske

- m.32** 1 Das Maskengitter darf nicht isoliert sein, und seine elektrische Leitfähigkeit muss gewährleistet sein.
- 2 Der Latz und die Seitenteile müssen vollständig von einem Material bedeckt sein, das dieselbe Leitfähigkeit besitzt wie die Elektroweste.
- 3 Die Seitenteile können ebenfalls aus leitfähigem Material bestehen.
- 4 Der elektrische Widerstand zwischen der Krokodilklemme und einem beliebigen Teil der Maske muss unter 5 Ohm betragen.
- 5 Der elektrische Kontakt zwischen der Elektroweste und der Maske muss mit Hilfe eines Drahtes und einer oder zwei Krokodilklemmen sichergestellt sein. Er muss entweder mittels einer Krokodilklemme oder einer Lötverbindung mit dem Maskengitter verbunden sein und zwischen 30 und 40 cm lang sein. Die Krokodilklemme, deren Form und Größe den Anforderungen entsprechen muss, wie sie im Art. m.29 beschrieben sind, muss am anderen Ende des Drahtes angelötet sein.

Handschuh

- m.33** 1 Ein den Regeln entsprechender Handschuh am Waffenarm muss auf dem Handrücken bis zu den Fingern und an der ganzen Manschette mit leitendem Stoff bedeckt sein, der entweder abnehmbar ist oder am Handschuh befestigt sein kann (in der „en-garde“-Position wie in der Position „bras allongé“)
- 2 Der leitende Stoff muss an der Innenseite der Stulpe auf mindestens 5 cm umgeschlagen sein.
- 3 Damit ein fester Kontakt mit dem Ärmel der Elektroweste sichergestellt ist, wird entweder ein elastisches Band, ein Druckknopf oder ein anderes Material verwandt, das von der SEMI-Kommission genehmigt sein muss.

Elektroweste und leitendes T-shirt

- m.34** 1 Der Fechter trägt über seiner Fechtjacke eine Elektroweste, deren Oberfläche die gültige Trefffläche des Körpers bedeckt, die oberhalb der waagerechte Linie liegt, die in Fechtstellung die oberen Enden der beiden Leistenfurchen verbindet. **Im Säbel ist beim kabellosen Fechten ein leitendes T-shirt erforderlich, dessen Widerstand zwischen 2 beliebigen Punkten nicht mehr als 5 Ohm beträgt.**
- 2 Die Elektroweste bedeckt die Arme bis zu den Handgelenken. Die Weste hat einen Kragen, der eine Mindesthöhe von 3 cm haben muss. Sie hat außerdem auf dem Rücken unterhalb des Kragens eine leitende Lasche von 2 mal 3 cm, an der die Krokodilklemme des Maskenkabels angebracht wird.
- 3 Gleichgültig welche Art von Verschluss gebraucht wird, muss der leitende Stoff in einer ausreichenden Breite angebracht sein, damit er die gültige Trefffläche in allen Stellungen vollständig bedeckt.
- 4 Der Brokatstoff muss den vorgeschriebenen Prüfbedingungen entsprechen (vgl. m.28).
- 5 Die Ärmel der Elektroweste müssen an den Handgelenken mittels eines elastischen Bandes befestigt sein. Ein zwischen den Beinen durchgehender Steg sorgt dafür, dass die Elektroweste an ihrem Platz bleibt (siehe Abb.).

Abb. Maße Elektroweste Säbel (Anhang)
Körperkabel und Anschlussstecker

- m.35** Die Fechter müssen das gleiche Körperkabel benutzen, wie es für das Florett vorgeschrieben ist, das im Inneren der Glocke mit einem frei wählbaren System verbunden werden kann, das jedoch den Bedingungen für die Herstellung und die Montage entsprechen muss, wie sie in m.5, m.29 und m.55 festgelegt sind.

Kapitel 3 **Materialkontrolle**

Zuständigkeit

- m.36** 1 Die Kontrolle des von den Veranstaltern für den Ablauf der Weltmeisterschaften der Aktiven, Junioren und Kadetten und den Fechtwettkämpfen bei den Olympischen Spielen benutzten Materials und die Kontrolle der Ausrüstung der Fechter müssen von der SEMI-Kommission überwacht werden.
- 2 Zu diesem Zweck müssen drei Mitglieder dieser Kommission bestimmt und mit dieser Arbeit betraut werden. Wenn jedoch das veranstaltende Land einen von der SEMI-Kommission anerkannten Fachmann aufzuweisen hat, werden nur zwei Mitglieder dieser Kommission benannt.
- 3 Die Delegierten der SEMI-Kommission haben das Recht, sich jederzeit eine Waffe, ein Körperkabel, eine Elektroweste oder irgendein anderes Teil der Ausrüstung oder der Bekleidung zur Überprüfung geben zu lassen.

Kontrolle des fechtereigenen Materials

- m.37** 1 Bei allen offiziellen Wettkämpfen der FIE sind die Fechter vom Augenblick ihres Antretens an der Bahn selbst für ihre Ausrüstung verantwortlich (Waffen, Ausrüstung und Bekleidung).
- 2 Besonders die Klingen, Masken und Fechtanzüge müssen das Prüfzeichen tragen, wie es in den Sicherheitsnormen im Anhang festgelegt ist.
- 3 Die Kontrollmaßnahmen, wie sie im vorliegenden Reglement festgelegt sind, dienen nur dazu, die Veranstalter, die das Reglement anwenden müssen, und die Fechter, die dieses Reglement ständig befolgen müssen, zu unterstützen. Folglich können diese Maßnahmen in keiner Weise die Verantwortlichkeit der Fechter bei Übertretungen gegen die Vorschriften des Reglements umgehen.

Vorlage des Materials bei der Kontrolle

- m.38** 1 Die Fechter sind verpflichtet, sich zu der im Zeitplan jedes offiziellen F.I.E.-Turniers vorgesehenen Stunde beim Kontrollbüro mit dem Fechtmaterial vorzustellen, das im fraglichen Wettbewerb benutzt werden soll. Die Anzahl der zu kontrollierenden Ausrüstungsgegenstände bei der Kontrolle ist beschränkt auf vier Waffen, zwei Körperkabel, zwei Elektrowesten und zwei Masken pro Fechter.
- 2 Jeder Teilnehmer stellt seine Waffen in ein Fach beim Empfang des zu prüfenden Materials. Ein Beauftragter des Organisationskomitees erstellt eine Liste und bringt an dem Fach ein Schild mit dem Namen des Teilnehmerlandes an. Die Fächer werden in der Reihenfolge der Ankunft aufgestellt und auch in dieser Reihenfolge kontrolliert.
- 3 Es ist notwendig, die Vorlage der Waffen am Vortage des ersten Wettkampfes vorzunehmen.

Die Waffen werden nach ihrer Überprüfung am Tagesende der Delegation zurückgegeben. Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Kleidungsstücke, die am Vortag eines jeden Wettbewerbes nicht bis spätestens 17.00 Uhr zur Kontrolle gebracht werden, können zurückgewiesen werden.

- 4 Jeder Delegationsleiter ist gehalten, eine Adresse anzugeben, wo er erreichbar ist für den Fall, dass bei der Prüfung des Materials seiner Fechter schwerwiegende Mängel festgestellt wurden.
 - 5 Wenn eine Waffe bei der ersten Prüfung einen Defekt aufweist, wird die Beanstandung auf einem Zettel notiert: Länge der Klinge, Isolierung, Spitzendruck, scharfe Kanten usw. Dieser Zettel wird bei der zweiten Kontrolle vervollständigt. Wenn eine Waffe zurückgewiesen wurde, muss sie in jedem Falle die gesamte Prüfung noch einmal durchlaufen.
- m.39** 1 Wenn zur Kontrolle vorgelegtes Material oder Ausrüstungsgegenstände den Verdacht erwecken, so hergerichtet zu sein, dass damit willkürlich ein Treffer ausgelöst oder der Apparat blockiert werden kann, kann der Delegierte der SEMI-Kommission nach Prüfung der betreffenden Gegenstände Strafmaßnahmen gegen die Person beantragen, die die Gegenstände zur Kontrolle vorgelegt hat.
- 2 Die Fechter oder der Mannschaftskapitän können die Rückgabe des kontrollierten Materials nicht eher als eine Stunde vor Beginn des Wettbewerbes verlangen.
 - 3 Die etwa erforderliche Instandsetzung des bei der Kontrolle zurückgewiesenen Materials kann in der Reparaturwerkstatt vorgenommen werden. Doch wird das reparierte Material erst nach Ende der Kontrollzeit des Fechtmaterials überprüft.

Kontrollorgane

- m.40** 1 Das Exekutivkomitee der FIE bestimmt das oder die Mitglieder der SEMI-Kommission, die bei den Fechtwettbewerben der Olympischen Spiele oder bei den Weltmeisterschaften die Kontrolle der Waffen, der Ausrüstung und der Bekleidung der Fechter vornehmen.
- 2 Für die anderen offiziellen Wettbewerbe der FIE bestimmt das Organisationskomitee einen oder mehrere Verantwortliche für diese Kontrolle.
- m.41** Die so kontrollierten Ausrüstungsgegenstände werden mit einer besonderen Markierung versehen. Ein Fechter darf kein Stück persönlicher Ausrüstung benutzen, das nicht diese Kontrollmarken trägt. Bei Zuwiderhandlungen wird er gemäß t.120 bestraft.

Kontrollpersonal und Kontrollmaterial

- m.42** 1 Um den Kontrolleuren ihre Aufgabe zu ermöglichen, müssen die Organisatoren ihnen das Material (Prüflehren, Prüfungsgewichte, Waagen, elektrische Messgeräte usw.) und das zur Durchführung dieser Arbeiten erforderliche Personal zur Verfügung stellen.
- 2 Das Organisationskomitee muss den technischen Delegierten der FIE, die mit der Prüfung der Waffen und des Materials beauftragt sind, mindestens die folgenden Apparate für die Kontrolle zur Verfügung stellen.
 - a) Zwei Prüflehren, mit denen man schnell die Länge der Klingen, die Tiefe und den Durchmesser der Glocken aller Waffen überprüfen kann.
 - b) Apparate zum Messen der Biegsamkeit der Klingen und des Widerstandes des Maskengitters
 - c) Ein elektrisches Kontrollgerät, mit dem man schnell überprüfen kann, ob der elektrische Widerstand der Spitze nicht zu hoch ist und ob Körperkabel und Waffe richtig zusammengesetzt sind. (Auf dem Markt gibt es übrigens Apparate, mit denen man diese Prüfungen leicht

durchführen kann.)

d) Gewichte von 500 g und 750 g, um den Spitzendruck beim Florett und beim Degen zu überprüfen, und zwar in der Werkstatt und an jeder Bahn.

e) Für die Werkstatt und für jede Bahn ein Gerät, mit dem man genau den Zündlauf und den Restlauf der Degenspitze überprüfen kann.

f) Anhänger, die angeben, dass die Waffe überprüft wurde, dass sie den Regeln entspricht oder dass sie zurückgewiesen wurde.

g) Die Veranstalter müssen auf jeder Elektroweste eine besondere Markierung anbringen, damit die Kampfleiter prüfen können, dass ihr elektrischer Widerstand von den technischen Delegierten der FIE überprüft worden ist. Diese Kontrollmarke ist jedoch nicht ausreichend für ihre Zulassung zum Wettkampf. Die Kampfleiter prüfen nämlich vor jedem Wettkampf, ob die geprüften und mit Kontrollmarken versehenen Westen auch wirklich die gesamte gültige Trefffläche überdecken und entscheiden in letzter Instanz, ob sie benutzt werden dürfen.

h) Eine besondere Farbe oder Tinte muss vorgesehen sein, um die Glocken, Klingen und Spitzen der geprüften Waffen zu kennzeichnen. Es können jedoch auch andere Möglichkeiten benutzt werden, um Waffen und Elektrowesten zu kennzeichnen.

- m.43**
- 1 Um die Kontrolle normal und schnell durchzuführen, muss eine Werkstatt mit drei Personen bereitgestellt werden (Es müssen mindestens drei Werkstatträume zur Verfügung stehen).
 - 2 In der ersten wird mittels einer Prüflöhre geprüft, ob die Waffen in ihrer Länge dem Reglement entsprechen
 - 3 In der zweiten werden alle Prüfungen vorgenommen, die den Stromkreislauf betreffen.
 - 4 In der dritten werden die Kontrollmarken angebracht und die Waffen in die entsprechenden Fächer zurückgegeben.

Abb. Maße Prüfbrett (Anhang)

Teil 2

Anlagen und Material, das von den Organisatoren gestellt wird

- m.44**
- 1 Jedes elektrische Trefferanzeigergerät umfasst neben dem Material, das die Fechter selbst stellen müssen, das Material, das von den Ausrichtern eines Wettkampfes gestellt wird, d. h.:
 - 2 Die Meldegeräte mit Zusatzlampen (vgl. m.51, m.59, Anhang B)
 - 3 Die Rollen mit den Verbindungskabeln und Steckern oder ein System mit Hängekabeln (vgl. m.55)
 - 4 Die Metallbahn zur Neutralisierung der Bodentreffer (vgl. m.57)
 - 5 Die Stromquelle (Akkumulatoren) (vgl. m.58)
 - 6 Für die Finalkämpfe der offiziellen FIE-Wettbewerbe eine Uhr mit Countdown-Messung, die an den Melder und das Gerät für die akustischen Signale angeschlossen werden kann (vgl. m.51, Anhang B)

Kapitel 1 **Meldegeräte**

Zugelassene Typen

- m.45** Zugelassen sind nur Stromkreisapparate mit elektrischen Lampen als Hauptsignale und zusätzlichen akustischen Signalen. Drahtlos arbeitende Geräte und solche, die nur akustisch melden, sind demnach ausgeschlossen.

Genehmigung der Apparatetypen

- m.46**
- 1 Die für Weltmeisterschaften oder Olympische Spiele bestimmten Elektromelder müssen von der SEMI-Kommission zugelassen sein.
 - 2 Zur Erlangung dieser Zulassung sind die vorgeschlagenen Apparate komplett mit Rollen, Verbindungskabeln usw. dieser Kommission vorzuführen. Ort und Zeit sind mit der Kommission wenigstens sechs Monate vor dem Beginn des Wettbewerbes abzusprechen.
 - 3 Den Elektromeldern muss ein detailliertes Konstruktionsschema beigelegt sein.
- m.47** Die Genehmigung wird für den Gebrauch bei einem bestimmten Turnier erteilt. Die Kommission ist jedoch im Rahmen ihrer Möglichkeiten bereit, von den Konstrukteuren vorgeführte Musterapparate wohlwollend zu prüfen, auch wenn sie nicht für ein bevorstehendes bestimmtes Turnier vorgesehen sind.
- m.48**
- 1 Die Genehmigung wird nur für einen genau bestimmten, mit der Konstruktionszeichnung übereinstimmenden Apparat erteilt und gilt keineswegs als generelle Zulassung für jedes Erzeugnis des einen oder anderen Herstellers. Die Hersteller dürfen bei ihrer Werbung lediglich behaupten, dass der angebotene Apparat bei diesem oder jenem offiziellen Turnier verwendet wurde (wenn dies der Fall ist), aber sie müssen selbst die Garantie übernehmen, dass ihr Apparat mit dem genehmigten Typ übereinstimmt.
 - 2 Jeder genehmigte Apparat muss auf seinem Boden mit einer Metallplakette versehen sein, auf der seine technischen Angaben vermerkt sind, wie Hersteller, Herstellungsjahr, Modelltyp, technische Angaben usw.
- m.49** Die Genehmigung eines Apparates durch die SEMI-Kommission und dessen Zulassung bedeuten keinerlei Garantie gegen etwaige Konstruktionsmängel oder gegen seinen Gebrauch mit einer anderen Stromquelle als dem Akkumulator (vgl. m.58).
- m.50** Alle Kosten, die der SEMI-Kommission durch die Prüfung der Apparate entstehen, gehen zu Lasten des Antragstellers.

Bedingungen für alle Meldegeräte (vgl. Anhang B)

- m.51**
- 1 Der Melder darf einen Treffer auf die Metallbahn oder die metallischen Teile der Waffe nicht anzeigen und die Anzeige eines gleichzeitig aufkommenden gegnerischen Treffers nicht behindern. Wenn jedoch beim Florett ein Fechter mit den nicht isolierten Teilen seiner Waffe seine Metallweste berührt, darf ein auf die Waffe gesetzter Treffer vom Melder angezeigt werden.
 - 2 Der Melder darf nur eine einzige Vorrichtung für den Apparatewart zur Abschaltung während des Kampfes besitzen.
 - 3 Die Treffer werden durch die Leuchtzeichen angezeigt. Die Anzeigelampen müssen an der

Oberseite des Melders angebracht sein, damit sie sowohl vom Kampfleiter als auch von den Fechtern und dem Apparatewart gesehen werden können. Durch ihre Stellung muss die Seite, auf welcher der Treffer angekommen ist, klar ersichtlich sein. Es muss möglich sein, oberhalb des Melders stehende Zusatzlampen anzuschalten, damit die Signale noch deutlicher zu erkennen sind.

- 4 Die Signallampen müssen, wenn sie einmal aufgeleuchtet haben, bis zum Löschen weiter brennen, ohne dass sie infolge weiterer Treffer oder infolge von Erschütterungen des Apparates ausgehen oder flackern.
- 5 Die optischen Zeichen müssen von akustischen Signalen begleitet sein (vgl. Anhang B).
- 6 Die Bedienungsknöpfe müssen sich auf der Oberseite oder der Vorderseite des Apparates befinden.
- 7 a) Bei den offiziellen FIE-Wettbewerben müssen immer Akkumulatoren als Stromquelle benutzt werden. Der im Melder dafür vorgesehene Stromanschluss muss so konstruiert sein, dass ein irrtümlicher Anschluss des Melders an das allgemeine Stromnetz ausgeschlossen ist.
b) In allen Fechtvereinen, beim Training oder bei den mit elektrischer Trefferanzeige durchgeführten Wettbewerbe kann Netzstrom verwendet werden, sofern hierbei die dafür geltenden technischen Bestimmungen des jeweiligen Landes und der internationalen Gemeinschaften strikt eingehalten werden.
- 8 a) Wenn die Uhr nicht in den Melder eingebaut ist, muss dieser mit einer Vorrichtung für den Anschluss einer separaten Uhr ausgestattet sein. Diese Uhr muss durch eine 12-Volt-Batterie gespeist werden. Falls die Verbindung zwischen dem Melder und der Uhr getrennt wird, muss gleichzeitig eine Sperre des Melders gegen jede Änderung seines Zustandes eintreten und die Uhr angehalten werden.
b) Ein Umstellknopf im Innern des Melders muss es ermöglichen, den Melder auch ohne Verbindung mit der Uhr wieder in Funktion zu setzen (vgl. t.32, m.44).
- 9 Bei den Finalkämpfen der offiziellen FIE-Wettbewerbe muss die Uhr mit Anschlüssen für eine Zusatzanzeige mit großen Leuchtziffern und für einen Apparat, der die akustischen Signale gibt, ausgestattet sein. Diese beiden Anschlüsse müssen von den Stromkreisen im Melder durch Optokoppler getrennt sein. (vgl. t.32, m.44).
- 10 Falls die Verbindung zwischen der Uhr und dem Apparat für die akustischen Signale getrennt wird, muss letzterer gleichzeitig einen lauten Ton mit einer Stärke von 80 – 100 Dezibel (Messung an der Mittellinie der Fechtbahn) und von 2 – 3 Sekunden Dauer abgeben. Dabei dürfen jedoch weder der Melder blockiert noch die Uhr angehalten werden. (vgl. t.32, m.44, m.51/9)

Anzahl und Qualität der Melder

- m.52**
- 1 Bei den offiziellen Wettkämpfen der FIE muss die Turnierleitung mindestens so viele Melder bereitstellen, wie sie Pisten zur Verfügung stellt und zusätzlich mindestens zwei Reservemelder. Alle Melder müssen in Bestzustand sein und von einem Typ, der für die Weltmeisterschaften zugelassen ist.
 - 2 Sobald ein Mitgliedsverband ausersehen wurde, einen offiziellen Wettkampf der FIE zu organisieren, muss er sich in seinem eigenen Interesse unverzüglich mit dem Vorsitzenden der SEMI-Kommission in Verbindung setzen, um von ihm die Namen der Fabrikanten zu erhalten, deren Melder von der SEMI-Kommission zugelassen sind.
 - 3 Im allgemeinen sollte das Organisationskomitee kombinierte Meldegeräte verwenden, die in allen drei Waffen funktionieren. Das Organisationskomitee muss sich einen Fabrikanten aussuchen, der in der Lage ist, Meldegeräte von guter Qualität zu liefern und während der Veranstaltung den technischen Dienst wahrzunehmen, und der von der SEMI-Kommission

zugelassen ist.

- 4 Bei offiziellen Wettbewerben der FIE ist es Vorschrift, dass die Melder von Akkumulatoren gespeist werden, ohne dass irgendeine Verbindung mit der allgemeinen Stromversorgung besteht.

Prüfung der Melder

- m.53**
- 1 Sobald das Organisationskomitee einer Weltmeisterschaft den Fabrikanten ausgewählt hat, mit dem sie zusammenarbeiten möchte, unterrichtet es unverzüglich den Vorsitzenden der SEMI-Kommission, der sich mit dieser Firma in Verbindung setzt, um so schnell wie möglich einen Prototypen des vorgesehenen Melders zu bekommen.
 - 2 Der Prüfbericht über den Melder wird dem Präsidenten der SEMI-Kommission einen Monat nach Empfang des Melders zurückgeschickt.
 - 3 Danach gibt es zwei Möglichkeiten:
 - a) Der vorgeschlagene Melder wird von der Kommission angenommen, und in diesem Falle können die anderen Melder in der gleichen Art und Weise wie der Prototyp hergestellt werden.
 - b) Der Melder entspricht nicht den Vorschriften, und in diesem Falle muss er abgeändert werden und der Kommission für eine neue Überprüfung vorgelegt werden.
 - 4 Nach Fertigstellung der Melder und vor ihrem Versand muss der Vorsitzende der SEMI-Kommission darüber informiert werden, damit er vor dem Verlassen der Melder aus der Fabrik eine entsprechende Kontrolle vornehmen kann. Jeder Melder wird mit einem Prüfbericht ausgestattet, auf dem die Auslösezeit in Millisekunden und der Widerstand in Ohm im Stromkreislauf des Melders vor dem Auslösen eines ungültigen Treffers beschrieben sind. Jeder Melder wird danach vom Prüfer paraphiert, und seine Nummer wird aufgeschrieben.
- m.54**
- 1 Vor jeder Weltmeisterschaft oder den Olympischen Spielen wird das reibungslose Funktionieren der vorgesehenen Melder und ihre Übereinstimmung mit dem zugelassenen Typen von einem Delegierten der SEMI-Kommission überprüft, und das unabhängig von der Zulassung des Apparatetyps, der oben beschrieben wurde (vgl. m.52).
 - 2 Die Melder müssen diesem Delegierten spätestens 48 Stunden vor Beginn des Wettbewerbes zur Verfügung stehen.

Kapitel 2

Rollen, Kabel, Stecker

- m.55**
- 1 Der maximale Widerstand jedes Rollenkabels, von Klemme zu Klemme gemessen, beträgt 3 Ohm.
 - 2 Auch wenn die Rolle in voller Drehung ist, darf keinerlei Kontaktunterbrechung auftreten. Zu diesem Zweck gehören zu jedem Schleifring zwei Schleifkontakte. Die Masse der Rolle wird mit der Massenleitung der Waffe zusammen geschaltet.
 - 3 Die Rolle muss das Abrollen von 20 m Kabel ohne Überdehnung der Feder gestatten.
 - 4 Der Anschlussstecker der Rolle zum Körperkabel des Fechters muss eine Sicherungsvorrichtung aufweisen, die folgenden Bedingungen zu genügen hat:
 - Sie darf nicht zu schließen sein, wenn die Verbindung nicht korrekt hergestellt ist.
 - Sie darf sich während des Gefechtes nicht öffnen können.
 - Der Fechter muss nachprüfen können, ob die beiden vorgenannten Bedingungen erfüllt sind.
 - 5 Der Widerstand eines jeden der drei Drähte des Verbindungskabels von der Rolle zum Mel-

- der darf 2,5 Ohm nicht überschreiten.
- 6 Die Stecker am Körperkabel für die Verbindung mit dem Rollenkabel und die Stecker am Verbindungskabel von der Rolle zum Melder haben jeweils drei in gerader Linie stehende Klemmstifte von 4 mm Durchmesser. Von den äußeren Klemmstiften ist der eine 15 mm, der andere 20 mm vom mittleren entfernt. An der Rolle und am Melder befinden sich die zu den Klemmstiften des Körperkabels und des Verbindungskabels passenden Buchsen.
 - 7 Die Benutzung von Hängekabeln anstelle von Rollen ist zugelassen, sofern die Einhaltung der vorstehenden Bestimmungen gewährleistet ist.
- m.56**
- 1 Die Organisatoren müssen darauf achten, dass die Rollenkabel mindestens eine Länge von 20 m besitzen, damit im Falle eines Sturzangriffes am Ende der Bahn ein Abreißen des Kabels vermieden wird.
 - 2 Es ist wünschenswert, dass sich die Rolle in der Nähe der Fechtbahn befindet, aber außerhalb von ihr, um zu vermeiden, dass ein Fechter über sie stolpert.
 - 3 Die Kabel, die die Rollen und den Melder verbinden, besitzen drei Stränge und sind von einer Gummischicht umhüllt, um sie gegen Feuchtigkeit und Stöße zu schützen.
 - 4 Die Erdung der Metallbahnen erfolgt in der Mitte der Bahn.
 - 5 Die Beauftragten mit der Materialkontrolle im Verlaufe eines Wettkampfes müssen über einen einfachen und praktischen Apparat verfügen, der es ihnen gestattet, sehr schnell zu überprüfen, ob es in den drei Strängen der Rollen eine Unterbrechung oder einen Kurzschluss gibt.

Kapitel 3

Metallbahnen

- m.57**
- 1 Die leitenden Bahnen sind aus Metall, Metalldraht oder einem Material mit leitender Grundsubstanz. Der Ohmsche Widerstand von einem Ende der Bahn zum anderen darf 5 Ohm nicht überschreiten.
 - 2 Die Metallbahn muss die Fechtbahn in ihrer ganzen Breite und auf ihrer ganzen Länge einschließlich der Verlängerung bedecken, um so Bodentreffer zu verhindern.
 - 3 a) Wenn auf einem erhöhten Podium gefochten wird, muss die Metallbahn die gesamte Breite bedecken.
b) Die Höhe des Podium darf 0,50 m nicht überschreiten. Das Podium muss mindestens 25 cm auf jeder Seite breiter sein als die Fechtbahn. Diese Fläche darf keine Bodentreffer anzeigen.
 - 4 Die Metallbahnlänge beträgt 14 m . Hinzu kommen 1,50 m bis 2 m auf jeder Seite, um es dem Fechter, der das Bahnende überschreitet, zu erlauben, auf dem gleichen Untergrund zurückzuweichen. Die Metallbahn ist also zwischen 17 und 18 m insgesamt lang. Die Rollen haben eine begrenzte Kabellänge.
 - 5 a) Die Metallbahnen werden vorzugsweise auf Holzbahnen verlegt, und ein elastisches Material wird dazwischen gelegt. Sie müssen mit einer Spannvorrichtung versehen sein, um sie stets in gespanntem Zustand halten zu können. Die Holzbahnen befinden sich zwischen 0,12 und 0,15 m oberhalb des Bodens und besitzen keine seitliche Abschrägung.
b) Eine Metallbahn sollte wenn möglich seitlich angeschraubt sein, um die Bahn auf beiden Seiten der gesamten Bahnlänge zu fixieren.
c) Die Metallbahnen dürfen nicht direkt auf Beton oder Fliesen aufliegen.
 - 6 Die Farbe zur Markierung der verschiedenen Linien auf der Metallbahn muss leitend sein, damit ein Treffer auf einer solchen Linie ebenfalls neutralisiert wird.
 - 7 Die Organisatoren müssen Material zur Hand haben, um die Metallbahn im Notfall sofort reparieren zu können.
 - 8 Am Ende der Metallbahnen darf weder eine Rolle noch irgendein anderes Hindernis stehen, das die Fechter daran hindern könnte, normal zurückzuweichen.

Kapitel 4 **Stromquellen**

- m.58**
- 1 Die Apparate müssen auf einer 12-Volt-Basis arbeiten (+ 5%) oder im Falle der Teilung der Versorgung auf beiden Seiten 2 x 12 Volt oder eventuell 2x 6 Volt (eine Teilung der Versorgung wird empfohlen, um die Lösung von Probleme zu erleichtern, die möglicherweise durch die Konstruktion der Apparate im Florett auftreten).
 - 2 Die Apparate können glimmende Lampen besitzen, die unter Spannung stehen und farblos sind.
 - 3 Wenn der Apparat mit einer Trockenbatterie arbeitet, muss ständig ein Voltmeter angeschlossen sein, oder eine andere Möglichkeit der Kontrolle der Spannung an den Batterien bestehen. Die Apparate müssen immer den oben genannten Vorschriften der Stromversorgung entsprechen und die Versorgung durch Akkumulatoren erlauben.
 - 4 Im allgemeinen werden mindestens 2 Batterien/Akkumulatoren pro Apparat benötigt. Man benutzt Autobatterien von 12 Volt und 60 oder 90 Ampere-Stunden.

Kapitel 5 **Hochleuchten**

- m.59**
- 1 a) Die Hochleuchten befinden sich außerhalb des Apparates und sind für offizielle Wettkämpfe der FIE obligatorisch.
b) Sie sind mindestens 1,80 m über der Bahn anzubringen (wenn sich die Fechter auf einem 0,50 m hohen Podium befinden, müssen die Lampen mindestens in einer Höhe von 2,30 m sein).
c) Die Lampen müssen die gültigen Treffer mit einer roten bzw. grünen Farbe anzeigen, wenn möglich mit einer Stärke von 150 Watt.
 - 2 Ungültige Treffer werden von weißen Lampen angezeigt die nicht weniger als 75 Watt haben dürfen. Die beiden Lampen der gleichen Seite dürfen einen Abstand von nicht mehr als 15 cm haben. Der Mindestabstand zwischen den Lampen beider Seiten muss mindestens 50 cm sein.
 - 3 Die Hochleuchten müssen entweder auf einer horizontalen Linie oder senkrecht über dem Apparat auf beiden Seiten angebracht und von allen Seiten zu sehen sein (vgl. Anhang B, A) § 1a) 2).
 - 4 Die Lampen zur Trefferanzeige dürfen nicht seitlich neben den Hochleuchten angebracht sein.
- m.60**
- 1 Die Zusatzlampen, die hell leuchten sollen, dürfen mit Netzstrom betrieben werden. In diesem Fall muss der Impuls für die Melder unbedingt durch einen Phototransistor oder durch Optokoppler getrennt sein.
 - 2 Obligatorisch sind Anzeigelampen, die den Trefferstand für jeden der beiden Fechter anzeigen. Diese Anzeigeleuchten dürfen direkt mit Netzstrom betrieben werden.
 - 3 Für das Finale bei Weltmeisterschaften, Grand Prix oder Masters der FIE ist die Verwendung eines im Anhang beschriebenen Anzeigetableaus vorgeschrieben (vgl. Anhang C), welches gestattet, die Namen der Fechter, den Gefechtsstand, die Zeit und andere nötige Informationen zur besseren Verständlichkeit des Gefechtes darzustellen.
 - 4 Dieses Tableau ist nach Möglichkeit bei allen Finals der Weltcupturniere zu verwenden.

Anhang A zum Reglement für das Material

Sicherheitsnormen für Hersteller betreffend die Waffen, die Ausrüstung und die Bekleidung

Waffen 1. Klingen

Spezielle Vorschriften zur Herstellung von Klingen für das Fechten

1. Zweck

Die folgende Spezifikation betrifft den Stahl, der benutzt werden kann, um Fechtklingen herzustellen, seine Qualität, seine Herstellungsweise, die Kontrollen und die durchzuführenden Versuche.

2. Allgemeine Bedingungen

Der zur Herstellung von Fechtklingen benutzte Stahl muss eine erhöhte Widerstandsfähigkeit gegen das Flattern der Klinge besitzen, darf nicht zu leicht brechen und muss gegen Korrosion geschützt sein.

3. Besonderheiten des verwendeten Materials

Die Struktur des Stahles muss, um die endgültige Form des Produktes zu erhalten, nach den Behandlungen und der Bearbeitung fein und gleichmäßig (homogen) sein. Unregelmäßigkeiten im Inneren und auf der Oberfläche des fertigen Produktes sind nicht zugelassen. Thermische Behandlungen, denen der Stahl unterworfen werden muss, sind unwiderruflich, sobald das Modell endgültig festgelegt ist.

3.1 Mechanische Eigenschaften

Die mechanischen Eigenschaften des Stahls müssen nach der thermischen Behandlung den Bedingungen entsprechen, wie sie im Tableau 1 festgelegt sind.

Tabelle 1

Rp 0,2 N/mm ²	Rm N/mm ²	A %	Z %	KCU Joule/cm ²	KIC Mpay m	HV
≥ 1900	≥ 2000	≥ 7	≥ 35	≥ 30	≥ 120	≥ 500

3.2 Chemische Analyse

Die Grenzwerte für die unterschiedlichen Elemente und Unreinheiten bei den verschiedenen Stahlsorten sind in Tabelle 2 angegeben.

Tabelle 2

	Stahltypen		
	GMG	*	*
C	≤ 0,03		
S	≤ 0,0005		
P	≤ 0,005		
Si	≤ 0,10		
Mn	≤ 0,10		
Cr	≤ 0,50		
Ni	18-20		
Mo	4-5		
Cu	≤ 0,30		
Sn	≤ 0,005		
Al	0,05/0		
B	≤ 0,003		
Co	8-13		
Ti	0,5-20		
Ca	0,005		
Zr	≤ 0,02		

* Alle aktuellen Stahltypen , welche experimentell entwickelt werden, müssen den Angaben von 3.1. entsprechen. Die FIE akzeptiert für die Herstellung von Degenklingen auch Stahl, der nicht Maragin ist, folgender Typen: 45 Si 7, 45 Si Cr Mo, 45 XH2 MFA.

Die produzierten Klingen müssen natürlich den definierten Bedingungen der SEMI-Kommission entsprechen (Ermüdungswiderstand).

3.3 Zyklen der Verarbeitung

Die Produkte müssen entsprechenden Bearbeitungsgängen unterworfen werden, wie sie für die unterschiedlichen Stahlsorten im Tableau 3 beschrieben werden.

Tabelle 3

Stahlsorte: GMG	Bearbeitungsgänge
	1) Ausschmieden bei einem Temperaturintervall von 1150-950 °C 2) Abkühlung bei Raumtemperatur (Zwischenräume zwischen den Klingen) 3) Mechanische Bearbeitung (Korrektur von eventuellen Verdickungen) 4) Homogenisierung von 950° C auf 10° C innerhalb einer Stunde 5) Anlassen auf 820° bis 10° C innerhalb einer Stunde 6) Abkühlung bei Raumtemperatur (Zwischenräume zwischen den Klingen) 7) Alterung bei 480° C innerhalb von 9 Stunden 8) Abkühlung bei Raumtemperatur (Zwischenräume zwischen den Klingen) 9) Kaltbearbeitung
*	
*	

* In dieses Tableau müssen noch die Stahltypen , die sich derzeit noch im Stadium des Experiments befinden, eingefügt werden. Sie müssen aber in jedem Fall der Spezifizierung lt. 3.1. entsprechen.

4. Tests und Prüfungen

Tests und Prüfungen, denen der Stahl unterworfen werden muss, sind die folgenden:

- Chemische Analyse
- Zugfestigkeitstest
- Schlagfestigkeitstest
- Bruchfestigkeitstest

4.1. Chemische Analyse

Das Muster muss mindestens 50 g schwer sein. Die chemische Zusammensetzung muss den Prozentzahlen entsprechen, wie sie im Tableau 2 für den entsprechenden Stahltyp vorgesehen sind.

4.2. Zugversuche

Die Probe muss an einem Probestück mit rundem Querschnitt ausgeführt werden, welches den Maßen am Ende dieses Anhangs entspricht und aus dem Material mit der gleichen thermischen Behandlung wie die Klinge herausgenommen worden ist.

Der Wert der Spannung muss den Vorgaben der Tab.1 entsprechen.

4.3. Kerbschlagversuch

Die Probe muss mit einem Probestück ausgeführt werden, in das eine V-Form geschnitten ist, die den Maßen am Ende dieses Anhangs entspricht. Das Probestück muss von der Längsstruktur des Materials mit der gleichen thermischen Behandlung wie die Klinge herausgenommen worden sein.

Der Wert muss den Vorgaben der Tab.1 entsprechen.

4.4. Bruchversuche (KIC)

Die Feststellung des Stahl-KIC Wertes muss im Zugversuch (Biegeversuch) auf Testbasis CT ausgeführt werden, die die Maße am Ende dieses Anhangs hat. Das Probestück muss aus Material mit der gleichen thermischen Behandlung wie die Klinge sein, dabei muss dem Probestück vorher ein mechanischer Riss oben an der beanspruchten Stelle beigebracht worden sein. Die Probe muss mit den angegebenen Normen ASTM E 399 ausgeführt werden. Der Wert muss Tab. 1 entsprechen.

Sollte es nicht möglich sein, das Probestück vom Typ CT zu haben, wird anstatt des Wertes KIC der Wert des Niveaus mit dynamischen Kld festgelegt.

Die Proben müssen mit einem Probestück mit eingefügtem Schnitt in V-Charpy nach den Vorgaben, die am Ende des Anhangs ausgeführt sind, durchgeführt werden

Die Ergebnisse müssen den Standardvorgaben entsprechen.

5. Merkmale des Endproduktes

5.1. Form

Die Klängen der verschiedenen Waffen müssen den Formen lt. Anhang A und den Normen der FIE-Vorgaben entsprechen.

5.2. Sichtbare Unregelmäßigkeiten

Die Klängen müssen frei von Oberflächenfehlern sein, die gegen den normalen Gebrauch sprechen (Falten, Absplitterungen, Lunker, Entkohlungsrückstände, Dellen, Splitter).

5.3. Rauheiten der Oberflächen

Die Klängen müssen bei der Endbehandlung der Herstellung Unebenheiten von $\leq 0,1$ mm haben.

Kleinere Rauheiten dürfen sich nur in Längsrichtung der Klinge entwickelt haben.

6. Versuche und Prüfungen

Die Versuche und Prüfungen müssen folgendes beinhalten:

- Chemische Analyse
- Zugversuche
- Kerbschlagversuch
- Dynamische Bruchfestigkeit Kld (provisorisch)
- Härtetest
- Mikroskopische Struktur
- Korrosionsbeständigkeit
- Zerstörungsfreie Prüfung
- Ermüdungsprüfung

6.1. Chemische Analyse

Das Probestück muss mindestens 50 g schwer sein. Die Zusammensetzung in % muss Tab.2 der gleichen Stahlsorte entsprechen.

6.2. Zugversuche

Die Probe muss mit einem runden Stück ausgeführt werden, das den Maßen am Endes des Anhanges entspricht und das einer Klinge entnommen wurde.
Die Zugwerte (Kennwerte) müssen Tab. 1 entsprechen.

6.3. Kerbschlagversuche

Die Probe muss mit einem Stück ohne Einschnitt ausgeführt werden, das den Maßen, wie am Ende des Anhangs beschrieben, entspricht und das einer Klinge entnommen wurde. Der Wert muss dem Tab. 1 entsprechen.

6.4. Versuche der Beständigkeit gegen Bruch (Kld)

Die Festlegung des Wertes Kld muss mit einem Probestück mit V-Charpy ausgeführt werden, die den Maßen am Endes des Anhanges entspricht.
Die Ergebnisse müssen den Standardvorgaben entsprechen.

6.5. Härteversuche

Die äußere Härte des Materials des Endproduktes muss Tab.1 entsprechen.

6.6. Untersuchung der mikroskopischen Struktur

Die Untersuchung muss mit 500-facher Vergrößerung von einem aus der Klinge entnommenen Stück durchgeführt werden.
Die Struktur des Stückes muss fein und homogen sein, entsprechende Teilchen von 7-8 der Standardgröße haben und den Ergebnissen der thermischen Behandlung, wie in Tab.3 des gleichen Stahls vorgesehen, entsprechen.

6.7. Zerstörungsfreie Prüfung

Die Klingen müssen mit einem elektromagnetischen Apparat auf Beständigkeit kontrolliert sein, um eventuelle äußere und innere Fehler auf der ganzen Fläche zu erkennen. Diese Kontrolle ist obligatorisch und muss auf der gesamten Klingenfläche angewandt werden.

6.8. Biegeversuche (nicht obligatorisch)

Um die Biegsamkeit der Klinge zu prüfen, sind abwechselnde Biegungen der Klinge durchzuführen, um das Biegeverhalten der Klinge im wechselnden Biegezustand festzustellen. Die neue,

zufällig aus einer zur Verfügung stehenden Auswahl einer Produktionsserie ausgesuchte Klinge wird mit einer nachfolgend beschriebenen speziellen Ausrüstung geprüft.

Die Versuche, auf plastische Art ein Teil der Klinge mit Radius von 60 mm und auf der Gegenseite mit einem Radius von 100 mm zu biegen, müssen im Ergebnis ungefähr die gleiche (gerade) Ausgangslage der Klinge zeigen.

Das Probestück muss eine Länge von ca. 155 mm haben, und 60 mm von der Spitze darf keine Deformation zu erkennen sein.

Ein Zyklus ist das einmalige Hin- und Herbiegen der Klinge. Das Ergebnis der Probe wird durch Anzahl der Zyklen bis zum Klingensbruch repräsentiert.

Zur Kontrolle der Sicherheit beim normalen Gebrauch der Klinge dürfen die verschiedenen Probestücke bei einer Frequenz von ≤ 1 Hz vor 400 Zyklen im Florett und 150 Zyklen im Degen bei den vorgenannten Bedingungen der Prüfung nicht brechen.

6.9 Versuche zum Ermüdungswiderstand

Um das Verhalten der Klinge während des Fechtens zu testen, müssen die Testklingen Prüfungen des Ermüdungswiderstands unterzogen werden. Dies geschieht mit einem Spezialgerät, welches entweder mechanisch (Modell Baiocco) oder pneumatisch (Modell Husarek/Sofranel) arbeitet. Die Gerätedaten können bei der SEMI-Kommission angefordert werden.

Der Versuch besteht aus Biegung der Klinge, ohne daß die elastische Grenze des Materials überschritten wird. Dabei wird die Klinge ungefähr 220 mm zur einen Seite und anschließend zur anderen Seite gebogen.

Das Gerät muss in der Lage sein, die Hin- und Zurückbiegung der Klinge mit einer Frequenz von 1 Hz durchzuführen (1 Hz = ein Zyklus pro Sekunde).

Die Prüfbänke sind so konstruiert, dass sie die Belastung, die bei normalen Klingebewegungen des Fechters entstehen, simulieren. Bei der Belastung wird die Elastizitätsgrenze der Klinge nicht überschritten. Eine dauerhafte Verformung der Klinge darf nicht entstehen. Die Zahl der Biegungen, denen die Klinge ausgesetzt wurde, ergibt den Ermüdungswiderstand.

Die Prüfbänke können für Biegeversuche ohne Schlag (Klingenende auf einem drehbaren Sockel fixiert) oder mit Schlag (Klingenende nicht fixiert) genutzt werden.

Die Versuche müssen bis zum Klingensbruch fortgesetzt werden. Ein annehmbares Ergebnis liegt vor, wenn der Bruch nicht früher erfolgt als bei

- 18.000 Zyklen bei der Florettklinge
- 7.000 Zyklen bei der Degenklinge

6.10 Bewertung (in %) der Oberfläche und des Zustandekommens des Bruches

Die Oberfläche der Bruchstelle im Moment des Bruchs bei den Versuchen nach § 6.8 und § 6.9 muss analysiert werden, damit festgestellt werden kann, wie sich der Bruch progressiv entwickelt.

Die Messung muss in % der gesamten belasteten Oberfläche erfolgen.

Die erforderlichen mechanischen Eigenschaften der Klinge sind vorhanden, wenn folgender Richtwert nicht geringer ist als

- 15 % beim Florett
- 6 % beim Degen

7. Ergebnisse der Versuche und Prüfungen

Die Versuche und Prüfungen gemäß 6. müssen zu folgenden Ergebnissen in jedem Punkt der folgenden Tabelle kommen:

Bezugspunkt	Prüfung oder Versuch	Ergebnis
4.1. 6.1.	Chemische Analyse	gem. Tab.II
4.2. 6.2.	Zugversuch	gem. Tab.I
4.3. 6.3.	Kerbschlagversuch	gem. Tab.I
4.4. 6.4.	Bruchzähigkeit	gem. Tab.I
6.5.	Härtemessung	gem. Tab.I
6.6.	Prüfung der mikroskopischen Struktur	gem. Pkt.6.6
6.7.	Zerstörungsfreie Prüfung	gem. Pkt.6.7

8. Markierungen

Auf jede Klingenstärke muss in Glockennähe die Marke der herstellenden Firma mit einem Kaltstempel in einer maximalen Tiefe von 0,5 mm gekennzeichnet werden.

Anmerkung: Alle Normen unterliegen Änderungen. Deshalb ist erforderlich, dass die Fachleute sicherstellen, dass sie über die aktuellen Normen der FIE verfügen.

Ausrüstung

2. Normen für die Herstellung der Masken

2.1. Gitter

VORGABEN FÜR DAS GITTERMATERIAL VON FECHTMASKEN

1. Diese Spezifikation betrifft die technische Qualität von rundem, kaltgezogenem Draht aus austenitischem INOX-Stahl, der für das Gitter der Fechtmaske gebraucht wird, das Herstellungsverfahren, die Kontrolle und die Tests, die vor dem Gebrauch durchgeführt werden müssen.

2. Allgemeine Bedingungen der Herstellung:

Der Stahl, der für die Herstellung der Maske verwandt wird, muss ausgezeichnete Qualität haben bezüglich Beständigkeit gegen elastische und plastische Deformation und sehr gute Beständigkeit gegen Korrosion.

3. Material

3.1. Chemische Zusammensetzung:

Der Rohstoff, der zur Herstellung des Drahtes verwandt wird, muss, abhängig von der Stahlart, folgender prozentualer Zusammensetzung entsprechen:

Typ/Element %	304	304 L	321
C	0,3-0,06	<0,03	<0,08
Mn	<2	<2	<2
Si	<1	<1	<1
P	<0,04	<0,04	<0,04
S	<0,03	<0,03	<0,03
Cr	18-20	18-20	18-20
Ni	8-10,5	9-12	9-12
Ti	-	-	5 x Cmin (<0,8)

Als Information werden im Folgenden einige der am häufigsten verwandten Bezeichnungen und annäherungsweise deren Zusammensetzung aufgeführt:

EURONORM 88-71	(CEE)
UNI 6901-71	(ITALIE)
AFNOR NF A 35-572	(FRANCE)
DIN 17440	(ALLEMAGNE)
BSI PD 6290	(GRANDE BRETAGNE)
MNC 900 E	(SUEDE)
JIS G 4306-1972	(JAPON)
GOST 5632-61	(URSS)

3.2 Verfahren der Verarbeitung des Stahls und der Fertigung des Drahtes

Das Verfahren der Verarbeitung legt der Hersteller fest. Um zu einem Maschendraht zu kommen, muss die Erwärmung so sein, dass eine hohe Homogenität gesichert ist, ohne dass Diskontinuitäten oder Fehler innen oder auf der Oberfläche auftreten.

Um den gewünschten Durchmesser zu erhalten, muss das Verfahren des Kaltziehens mehrere Stufen der Erwärmung beinhalten, um die Herstellung des hartgeschmiedeten Materials zu sichern. In jedem Fall muss der Stahl vor dem letzten Ziehen bei 1050-1100° C für die Art 304 und 304L angelassen werden (Gefäß aus austenitischem Stahl) oder für den Typ 321 eine Behandlung bei 850-900° C erfahren.

Vor dem letzten Schritt des Kaltziehens muss der Stahl einen Härtegrad von etwa $\frac{1}{4}$ der Härte des handelsüblichen Materials mit einem Querschnitt von $\pm 15\%$ haben, damit das Material ein Minimum der allgemeinen mechanischen Charakteristik (vgl. 3.4.2.) erreicht.

3.3. Maße und Toleranzen

Durchmesser (d)	Toleranz (*) von d	Sektion	Gewicht pro 1000 m
mm	mm	mm ²	kg
1,0	+/- 0,02	0,725	6,28
1,1	+/- 0,02	0,950	7,50

(*) Der Draht darf nicht mehr als die Hälfte der Toleranz oval sein.

Bei den durchschnittlichen Zwischenmaßen des Drahtes müssen die Toleranzen eingehalten werden.

3.4. Bedingungen der Herstellung und Lieferung

3.4.1. Lieferbedingungen

Der Draht muss blank und glatt geliefert werden. Die Oberfläche darf keine Deformation wie z.B. Risse, Vertiefungen oder andere Verformungen aufweisen.

3.4.2. Mechanische Charakteristik

Die Werte der mechanischen Charakteristik des Drahtes beim Ziehen bei Raumtemperatur (wie beschrieben in 4.1) müssen höher sein als der Minimalwert, der in Tab.1 angegeben ist.

Tabelle 1

Belastungswert des Bruches	Proportionale Abweichung	Ausdehnung des Bruches
R (N/mm ²) min 700	R _p (0,2) (N/mm ²) min 700	A ₅₀ (%) min 18

4. Versuche und Prüfungen

4.1. Zugversuche

Diese Versuche müssen mit einem Probestück durchgeführt werden, das direkt vom Draht, der den verschiedenen Normen der Länder entspricht, entnommen wurde.

4.2. Versuch der Biegung um 180 Grad

Der Versuch erfolgt durch eine Biegung um 180 Grad auf einem Dorn von 2 mm Durchmesser. Der Draht darf nach der Probe nicht auf der Seite der Biegung splintern.

4.3. Prüfung der Mikrostruktur

Der Querschnitt des Drahtes (der mit einem entsprechenden Harz beschichtet ist) wird bei einer 200-500-fachen Vergrößerung geprüft, nachdem er poliert und einem Bad von 10%-iger Oxalsäure gemäß Norm ASTN 262-70 oder ähnlicher Norm ausgesetzt war.

Unter dieser Vergrößerung muss eine unregelmäßige austenitische Struktur mit den entsprechenden martensitischen Rändern zu sehen sein. Auf jeden Fall dürfen keine Kohlenstoff-Chromverbindungen vorhanden sein (zulässige Struktur gemäß o.g. ASTN-Norm :“steep structure“).

5. Dokumente

Für das Produkt müssen die Hersteller eine Dokumentation mit einem Bestätigungszertifikat erstellen:

- Zertifikat der chemischen Zusammensetzung
- Zertifikat der Kontrolle der mechanischen Charakteristik einschließlich der Ergebnisse des Biegungstests und der Prüfung der Mikrostruktur

Formen Maske (Anhang)

2.1.2 MASKE MIT TRANSPARENTEM VISIER

1. Allgemeines

Die FIE hat die Normen so definiert, dass die Fechter wahlweise die traditionelle Drahtmaske oder die transparente Maske benutzen können.

Es gibt zwei Arten der transparenten Maske:

- Verbundmasken, die aus konventionellen Masken hergestellt werden, indem ein Teil des Drahtgitters durch eine transparentes Kunststoffvisier ersetzt wird
- Masken, die ganz aus Kunststoff hergestellt werden und deren Vorderteil transparent sein muss.

Zur Zeit sind nur die Verbundmasken von der FIE zugelassen.

2. Normen für die Herstellung transparenter Masken

Zur Zeit sind nur die Normen für die Verbundmaske gültig.

Bei einer Drahtgittermaske wird ein Teil des vorderen Gitters in Höhe der Augen ausgeschnitten, so dass ein Fenster entsteht, welches bis an die Seitenteile des Gitters heranreichen und nicht höher als 12 cm sein darf.

Das Fenster muss einen Rahmen aus Inox-Stahl haben, der aus zwei übereinander liegenden Teilen besteht, dessen erster an das Gitter gelötet wird und dessen zweiter mit dem ersten mit Schraubenbolzen verbunden wird.

Zwischen den beiden Rahmenteilern liegt das transparente Visier aus Polycarbonat (Lexan) mit folgenden Maßen:

- Die Stärke des Stahlblechs muss an allen Teilen des Rahmens zwischen 0,8 und 1,0 mm liegen.
- Die Ränder des Rahmens, welcher das transparente Visier fasst, dürfen nicht scharfkantig sein und müssen gut in das Gitter angepasst sein ohne sichtbare Überstände.
- Der zu löttende Teil des Rahmens muss vor dem Ausschneiden des Fensters angebracht werden, um eine Deformierung der Maske beim Schneiden des Drahtgitters zu verhindern.
- Die Halteschrauben der beiden Rahmenteilern dürfen die Stärke der Haltebolzen nicht überschreiten
- Das Visier aus Polycarbonat (Lexan) muss eine Stärke von mindestens 3,0 mm haben. Eine Schutzschicht gegen die Abnutzung der Vorderseite wird empfohlen.
- Das Visier darf keine Löcher haben, muss warm geformt werden und kalt ohne jede Spannung in den Rahmen eingesetzt werden, so dass es keinerlei Belastungen ausgesetzt ist.
- Im Inneren muss das Visier mit einem Antibeschlag-System ausgestattet sein, oder es muss Lexan verwendet werden, welches entsprechend behandelt wurde.
- Wegen der Abnutzung des transparenten Visiers während der Nutzung in Fechtwettkämpfen ist es wichtig, dass die Fechter das Visier ihrer Maske leicht und einfach wechseln können.
- Die Polsterung der Maske muss so weit wie möglich reduziert werden, indem ein System benutzt wird, welches eine Luftzirkulation im Inneren der Maske ermöglicht, das dem der traditionellen Maske annähernd gleicht.
- Das Gesamtgewicht der Maske darf 2 kg nicht überschreiten.

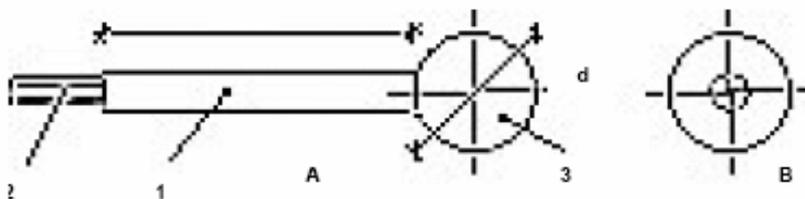
3. Sicherheitsnormen

Alle Masken mit transparentem Visier müssen den Fechtern ein hohes Sicherheitsniveau garantieren. Sie müssen deshalb sehr strikten Normen entsprechen. Diese sind insbesondere:

- Die gesamte Struktur der Maske muss steif und nicht verformbar sein, auch nicht bei heftigem Aufprall.
- Der Gitterdraht und der Maskenlatz müssen die gleichen Widerstandswerte wie die der traditionellen Maske haben.
- Das Visier aus Polycarbonat darf wegen des Alterungsprozesses des Kunststoffes nicht länger als zwei Jahre nach der Herstellung benutzt werden (Jahr und Monat).
- Um Schädigung des Polycarbonats zu verhindern, muss jeglicher Kontakt mit Chemikalien, welche das Material schwächen können, verhindert werden. Insbesondere die Nähe zu PVC darf nicht geduldet werden.
- Die Maske muss zum Schutz in einem Sack aufbewahrt werden, und während Flugreisen sollte es vermieden werden, sie im Fechtsack zu transportieren. Sie sollte statt dessen als Handgepäck transportiert werden.

4. Anerkennung und Prüfverfahren für die transparente Maske

Bevor die Masken mit transparentem Visier vermarktet und benutzt werden dürfen, müssen sie von der SEMI-Kommission zugelassen und offiziell anerkannt werden.



- | | |
|---------------------|-------------------------|
| A Seitenansicht | l Länge des Dorns |
| B Ansicht von unten | d Durchmesser der Kugel |
| 1 fester Dorn | 3 Kugel |
| 2 Ansatz | |

Abb. A1 Prüfstift

4.1 Anerkennung

Um die Anerkennung zu erhalten, müssen die Masken an das Institut „Denkendorf“ in Deutschland oder an ein anderes von der FIE zugelassenes Institut geschickt werden. Diese testen den Widerstand des Drahtgitters und des Visiers der Muster gemäß der CEN-Normen. (Comité Européen de Normalisation = Europäisches Komitee für Normung).

Wenn die Ergebnisse der Versuche positiv sind, schickt der Konstrukteur zwei Exemplare der anzuerkennenden Masken zusammen mit dem Zertifikat des Instituts an den Sitz der SEMI in Rom, wo Prüfungen der Widerstandsfähigkeit gegen hohe Stoßbelastung vorgenommen werden.

Wenn dieses Ergebnis auch positiv ist, erteilt die SEMI dem Hersteller die Anerkennung, und die Maske kann vermarktet und bei offiziellen Wettbewerben der FIE benutzt werden.

4.2. Versuche zum Widerstand gegen hohe Stoßbelastungen

Die Maske mit transparentem Visier muss den Normen der CEN (siehe oben) entsprechen, ebenso wie den zusätzlichen Normen bezüglich der Widerstandsfähigkeit gegen hohe Stoßbelastungen, welche von der SEMI-Kommission erlassen werden.

Demzufolge ist es erforderlich, über die Widerstands- und Eindringversuche hinaus nach den Normen der CEN einen Versuch der Widerstandsfähigkeit der ganzen Maske gegen hohe Stoßbelastung zu machen, wie sie bei Zusammenstößen mit dem Kopf oder mit der Glocke des Gegners vorkommen können.

Dieser Versuch wird folgendermaßen durchgeführt:

4.2.1. Versuchswerkzeug

Es muss ein Gerät benutzt werden, welches den Fall eines Bolzens mit variablem und gemessenem Gewicht aus variabler Höhe bis zu maximal 2 m erlaubt.

Auf dem Bolzen befindet sich ein stabiler Stahldorn, der eine runde Spitze mit einem Durchmesser von $20 \pm 0,3$ mm hat.

Der Stift muss eine Länge von 40-50 mm und ein Befestigungssystem (normalerweise ein Gewinde), welches ihn fest mit dem Fallgerät verbindet. (s. Abb. A 1).

Auf der Grundplatte des Geräts muss sich eine Haltevorrichtung für die Maske befinden, welche die Maske während der Versuche zuverlässig fixiert.

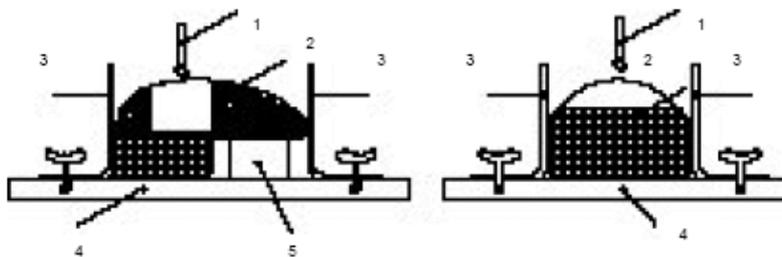


Abb. A2 Fixieren der Maske

- 1 Dorn und Kugel
- 2 Maske
- 3 Verschiebbare Fixiervorrichtung
- 4 Grundplatte mit Haltevorrichtung des Prüfgeräts
- 5 Stütze, welche die Maske in ihrer Position hält

Auf der Grundplatte des Geräts befinden sich Schieber, die in der gewünschten Position festgesetzt werden können und die eine Art festen Kasten bilden, in dem die Maske fixiert wird (Abb. A 2).

4.2.2. Fallvorrichtung

Es wird eine Fallvorrichtung benutzt, die ein variables Gewicht, geführt aus verschiedenen Höhen, fallen lassen kann und eine Aufprallgeschwindigkeit zwischen 5 und 6 m/s erlaubt.

Das System muss das Fallgewicht so arretieren, dass nur der Stift mit der Kugel die Maske trifft und nicht das Fallgewicht.

Die Auslösevorrichtung für das Fallgewicht muss so beschaffen sein, dass sie die gleichen Ausgangsparameter aus unterschiedlicher Höhe sicherstellt.

Der Dorn muss auf dem Fallgewicht, wie unter 4.2.1 beschrieben, angebracht sein.

4.2.3.Prüfmuster

Das Prüfmuster ist die ganze Maske, aber ohne Latz und Zubehör. Die Maske wird auf der Grundplatte des Prüfgeräts mit der Vorderseite nach oben fixiert.

4.2.4 Aufeinanderfolgende Versuche

Die Versuche müssen in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Erster Versuch auf das Visier mit dem vorderen Teil der Kugel auf die Mitte der Maske und auf der Querlinie der Mitte des Visiers.
2. Zweiter Versuch auf den gleichen Punkt.

4.2.5 Vorgehensweise

1. Die Maske wird auf der Grundplatte des Geräts fixiert, und der Dorn mit der Schlagkugel wird auf dem Fallgewicht des Versuchsgerät eingerichtet.
2. Die Maske wird so eingerichtet, dass der Aufschlagpunkt auf dem Visier der Maske mit dem Zentrum der Kugel übereinstimmt.
3. Das Gesamtgewicht des Fallgewichts und des Dorns mit der Kugel wird auf $5 \pm 0,03$ kg eingestellt.
4. Für den ersten Versuch wird das Fallgewicht so eingestellt, dass die Entfernung zwischen der Kugel und dem Aufschlagpunkt des Maskenvisiers 1.600 ± 10 mm beträgt, was einer Energie von 80 Joule entspricht.
5. Das Fallgewicht wird ausgelöst.
6. Für den zweiten Versuch wird das Fallgewicht auf eine Höhe von 1.800 ± 15 mm eingestellt, was einer Energie von 90 Joule entspricht.
7. Das Fallgewicht wird ausgelöst.

4.2.6 Versuchsergebnisse

Die Versuchsergebnisse werden als positiv eingestuft, wenn die Maske beiden Belastungen ohne Verformung, Schaden am Visier, am Visierrahmen selbst oder am Drahtgitter standhält.

Lediglich ein kleiner Eindruck auf dem Visier aus Polycarbonat, der dem Aufschlagpunkt der Kugel entspricht, ist annehmbar.

2.1.3 FARBIGE MASKEN ODER MASKEN MIT BEMALUNG

Fechter können farbige oder bemalte Masken benutzen. Jedoch müssen diese Bilder und Farben an den Sitz der FIE nach Lausanne zur Genehmigung durch das Exekutivkomitee geschickt werden, damit Missbrauch zum Schaden des Fecht sports und der FIE verhindert wird.

2.2 FORMEN, MAßE UND METHODEN DER HERSTELLUNG DER VERSCHIEDENEN TEILE DER FECHTMASKE

TECHNISCHE SPEZIFIKATION FÜR DIE HERSTELLUNG VON FECHTMASKEN

1. Diese Spezifikationen betreffen die Form, die Maße und die Methoden der Herstellung der wichtigsten Elemente der Fechtmaske sowie die technische Qualität des dafür benötigten Materials.

2. Allgemeine Bedingungen

Das gesamte Material, das für die Herstellung der Maske verwandt wird, muss einen sehr guten Widerstand gegen Verschleiss und Alterung haben sowie einen hohen Tragekomfort und Durchsichtigkeit für die Fechter gewährleisten.

3. Formen und Maße der Fechtmasken

Die Form der Maske ist schematisch in 3 Dimensionen dargestellt (vgl. Abb. 1). Die Maße des Frontgitters hängen von der Größe der Maske ab.

Das seitliche Gitter muss folgende Maße haben: die Höhe muss $\frac{3}{4}$ der des Frontgitters entsprechen; die Breite zwischen 10-12 cm betragen.

4. Wichtige Elemente

Die wichtigen Elemente sind folgende:

- a) frontales Gitter zum Schutz des Gesichtes
- b) seitliches Gitter zum Schutz von Nacken und Hals
- c) Band zur Verstärkung und Verbindung der Gitter
- d) Latz

Die anderen Teile, wie der Innenschutz, die Polsterung, das Gummiband und der hintere Bügel müssen durch die Herstellung in jedem Fall den Gebrauchsanforderungen entsprechen.

Besonders der hintere Bügel muss die richtige Stellung der Maske auf dem Kopf des Fechters selbst bei Schlag oder Kontakt mit dem Gegner sichern.

4.1. Frontales und seitliches Gitter

Das Gitter muss viereckig mit einer Öffnung von 1,9 mm verflochten sein und komplett aus rundem INOX-Stahl CrNi 18-10 (wie beschrieben bei technischer Qualität des Stahls) bestehen.

In dem Abschnitt des gebogenen Gitters darf die Öffnung größer, aber nicht mehr als 2,1 mm sein. Der Winkel des Frontgitters muss einen Winkel von ≤ 130 Grad zur senkrechten Linie haben.

4.2. Verbindung des Front- und Seitengitters

Die Verbindung des Front- und Seitengitters wird mit einem Verstärkungsband mechanisch (z.B. durch Biegen des Drahtes oder Klemmen) oder durch Lötten verbunden.

Das Lötten muss in jedem Fall so, wie es beim typischen technischen Verbinden von INOX-Stahl vorgesehen ist, ausgeführt werden. Man muss eine Säuberung von Rückständen und überstehen-

den Teilen vornehmen. Das Gitter muss komplett mit polymerer Farbe bedeckt sein. Durch eventuelle thermische Behandlung bei einer Temperatur von $\leq 400^\circ \text{C}$ kann die Qualität der Farbe erhöht werden.

4.3. Maskenlatz

Der Maskenlatz muss aus mehreren Stofflagen bestehen, davon muss mindestens eine aus Kevlar oder ähnlichen Material sein. In jedem Fall muss der so geformte Stoff einen hohen Widerstand gegen Durchstoßen mit einem Wert von 1600 NW oder höher gewährleisten, wie das in der Spezifikation für den speziellen Stoff für Fechtkleidung vorgesehen ist. Es muss gewährleistet sein, dass sich der Latz nicht aufrollt oder bleibende Falten entstehen.

Der Latz muss auf der äußeren Seite des Gitters festgemacht sein und durch ein seitliches Band den Seitenschutz und die Sicherheit des Halses auf einer Höhe von 10-12 cm gewährleisten.

5. Kontrolle und Zertifikate

Für jedes Modell und Auflage der Produkte muss der Hersteller 3 Exemplare einschließlich einer Kopie der Zertifikate der Drahthersteller zur Kontrolle, ob die Vorschriften eingehalten wurden, an die SEMI-Kommission der FIE schicken.

Im Falle einer positiven Kontrolle durch die SEMI-Kommission der FIE darf der Hersteller neben der Fabrikmarke die Kennzeichnung „Conforme à la norme de la FIE“ anbringen.

BEKLEIDUNG

3. NORMEN FÜR DIE HERSTELLUNG DER BEKLEIDUNG

Für die Herstellung der Kleidung muss ein Stoff verwendet werden, der einen Reißwiderstand von mindestens 800 Newton hat. Dieser Widerstand muss durch die Versuche gewährleistet werden, die im den folgenden Paragraphen aufgeführt sind. Anwendung ab sofort.

3.1. Reißwiderstand des Stoffes

NORMEN FÜR VERSUCHE ZUR FESTSTELLUNG DER REISSFESTIGKEIT

1. Allgemeines

Das hier beschriebene allgemeine System hat das Ziel, den Reißwiderstand für den Stoff, der zur Herstellung der Fechtanzüge gebraucht wird, festzulegen.

Man definiert den maximalen Wert unmittelbar vor Perforation des Stoffes. Der Wert dieser Last ist in Newton (N) oder Kilogramm (kg) mit einer Stelle nach dem Komma angegeben.

2. Versuchsmethode

2.1. Der Versuch wird durchgeführt mit einem Hochgeschwindigkeitsdynamometer (z.B. Gerät INSTROM 1273), das einen beweglichen, viereckigen Prüfbolzen $l = 3\text{mm}$ mit einem pyramidalen Kopf und an der Spitze mit einem Winkel von 120° (Abb. 1a) hat. Der Prüfbolzen muss aus Schnellstahl oder Superschnellstahl sein und eine Länge von 70 mm haben; davon müssen mindestens 50 mm frei aus der Befestigungsvorrichtung hervorstehen (Abb. 1b).

- 2.1.1. Der Weg des Prüfbolzens muss im Winkel von 90° zur Oberfläche des zu prüfenden Stoffes sein.
- 2.1.2. Der Bolzen muss eine gleichförmige Geschwindigkeit von 6 m/sec. haben.
- 2.2. Die Probe muss bei Raumtemperatur zwischen 20-25° C und bei einer relativen Feuchtigkeit von 50-55% ausgeführt werden.
- 2.3. Das Probestück des Stoffes muss aus einem fehlerfreien Stoff genommen werden, der mindestens 50 cm Breite hat, zufällig ausgewählt wurde und mindestens 2 m vor dem Stoffende oder –beginn entnommen wird.
Die Probe muss viereckig mit den Seitenlänge von 14-15 cm sein und an zwei Seiten in einer Vorrichtung mit einem doppelten Schraubstock eingespannt werden, wobei die zur Verfügung stehende freie Probefläche 50 mm Durchmesser haben muss (Abb 2).
In dem Falle, dass der Stoff mehrere Lagen hat, muss man vor der Probe eine durchgehende Naht um das Probeviereck machen.
- 2.4. Das Probestück muss mindestens 2 Stunden vor der Probe am Ort der Prüfung sein.
- 2.5. Während des Versuches ist die durch den Prüfbolzen aufgebrachte Kraft zu registrieren.
Der Höchstwert der Kraft darf 5000 N nicht überschreiten (Toleranz ± 5 N).
- 2.6 Für jeden Probestoff müssen mindesten drei zufällig ausgewählte Stücke getestet werden.

3. Ergebnisse

Auf dem Zertifikat des Probestoffes müssen folgende Angaben gemacht werden:

- Hersteller, Art und Typ des Stoffes
- Wert der Kraft im Moment des Durchstossens, sein Mittelwert und die graphische Darstellung.
- Typ des Dynamometers, Typ und Schnelligkeit des Prüfbolzens bei der gleichförmigen Geschwindigkeit, Bedingungen des Testes (Temperatur, relative Feuchtigkeit)

Abb. Prüfdorn 1 / 2 (Anhang)

3.2. Schutz der lebenswichtigen Körperpartien des Fechters Auszug des Protokolls der medizinischen Kommission der FIE

Nach Diskussion der Medizinischen Kommission wurde festgelegt, dass die zu schützenden lebenswichtigen Körperteile sind:

Oben: Fechtjacke, Unterziehweste und Latz übereinander müssen den Hals und die beiden Vertiefungen der Schlüsselbeine (darüber /darunter), den Bereich unter den Achselhöhlen und die Herzgegend schützen

Unten: die Hose schützt den Bauch, die Leistengegend und die Genitalien (durch den Tiefschutz).

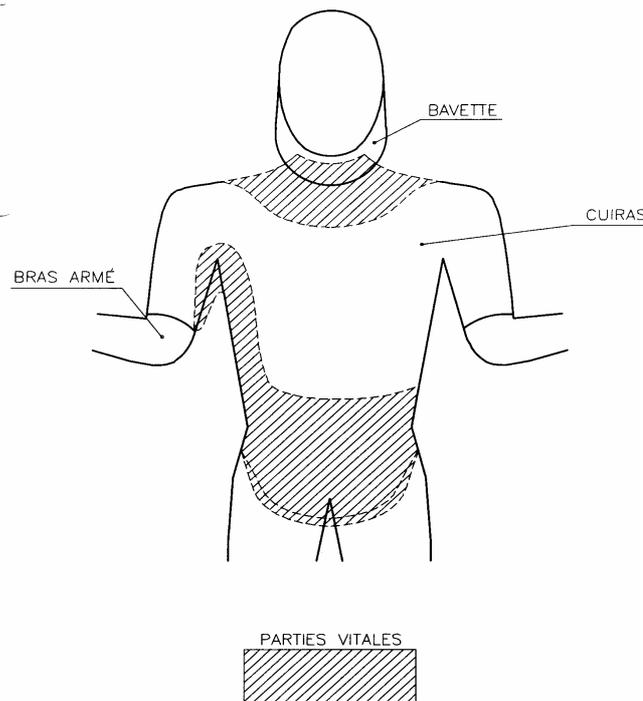


Abb. Parties vitales

4. Qualitätssiegel

Bezüglich der Maße des Qualitätssiegels hat die Kommission festgelegt, dass sie nicht verwischen dürfen. Für die Maske soll das Siegel in Kreisform von 25 mm Durchmesser und für die Kleidung von 50 mm sein.

Folgende Angaben müssen gemacht werden:

- Herstellerzeichen
- Datum (Jahr/Monat) der Herstellung
- Zeichen der FIE

Für die Klinge muss die Breite des Zeichens 7 mm sein.

Abb. Label FIE (Anhang)

Abb Prüfvorrichtung Zug-/Druckfestigkeit (Anhang)

Rp 0.2/E	empfohlene Stärke B (mm)
von 0,005 0 bis 0,005 6	75
von 0,005 7 bis 0,006 1	63
von 0,006 2 bis 0,006 4	50
von 0,006 5 bis 0,006 7	44
von 0,006 8 bis 0,007 0	38
von 0,007 1 bis 0,007 4	32
von 0,007 5 bis 0,007 9	25
von 0,008 0 bis 0,008 4	20
von 0,008 5 bis 0,009 0	12,5
0,010 0	6,5

ANHANG B

MERKMALE DER TREFFERANZEIGEGERÄTE

A. Florett

§ 1 Zentrales Meldegerät (vgl. m.51)

a) Grundsätzliches

1. Die Meldegeräte arbeiten durch Unterbrechung des Ruhestromkreislaufes des Floretts, d. h. wenn ein Treffer fällt, wird der ständige Stromkreislauf im Florett unterbrochen
2. Bei gültigen Treffern auf der einen Seite wird ein rotes Signal ausgelöst, bei gültigen Treffern auf der anderen Seite ein grünes. Dieses Signal ist auf beiden Seiten bei Treffern auf die ungültige Trefffläche weiß.
[Absatz gestrichen]
3. Gleichzeitig mit jedem optischen Signal werden akustische Signale ausgelöst, die entweder aus einem kurzen Läuten bestehen oder einem anhaltenden Ton, der automatisch auf eine Dauer von zwei Sekunden begrenzt ist. Dieser Ton ist für beiden Seiten der gleiche.
4. Nachdem ein gültiger oder ungültiger Treffer angezeigt wurde, dürfen die Meldegeräte keine weiteren Treffer auf der gleichen Seite anzeigen.
5. Ein zeitlicher Vorsprung eines aufgekommenen Treffers vor dem anderen wird nicht angezeigt.
6. **Nach einer Zeit von 300 ms (Toleranz +/- 25 ms) nach dem ersten angezeigten Treffer** (die Zeit hat nichts mit dem „Fechttempo“ zu tun, welches die Grundlage der Entscheidung gemäß der Konventionen des Florettfechtens ist) ab dem ersten Signal, das der Melder angezeigt hat, muss dieser gegen jeden nachfolgenden Treffer blockiert werden.

b) Empfindlichkeit und Genauigkeit

- 1) Unabhängig von den Widerstandswerten der externen Stromkreise des Melders muss jeder Treffer ein Signal auslösen, wobei die Zeitspanne der Unterbrechung, durch die das Signal ausgelöst wird, immer **14 ms (Toleranz +/- 1ms)** betragen muss. Entsprechend der Höhe der Widerstandswerte kann die Trefferanzeige des Melders folgendes anzeigen:
 1. nur einen gültigen Treffer
 2. einen gültigen Treffer und gleichzeitig einen ungültigen Treffer
 3. nur einen ungültigen Treffer

Der Widerstandswert bei den Punkten 1) und 2) muss immer unterhalb von 500 Ohm liegen.

- 2) **Das Auslösen eines Signals für einen gültigen Treffer muss eine Unterbrechung von 13-15 ms bei einem Widerstand von 0-500 Ohm sichern.**
- 3) **Die Kontaktzeit für einen gültigen und ungültigen Treffer ist gleich.** Das Auslösen des Signals für einen ungültigen Treffer muss nach einer Unterbrechung von **14 ms (Toleranz +/- 1 ms)** erfolgen, wobei die äußeren Widerstände zwischen 0 und 200 Ohm liegen können.
- 4) Das Gerät muss eine Erhöhung des Widerstandes im geschlossenen Florettkreislauf bis auf 200

- Ohm gestatten, ohne dass ein Signal für einen ungültigen Treffer ausgelöst wird.
- 5) Selbst wenn sich der Widerstand des Massenstromkreises des Floretts bis 100 Ohm erhöht, darf keine der folgenden Unregelmäßigkeiten auftreten:
 - Anzeige von Treffern auf der Glocke oder auf der Bahn
 - Anzeige eines Treffers nur durch Kontakt mit der flachen Klinge oder der nicht eingedrückten Spitze des Floretts mit der Metallweste eines der beiden Fechter.
 - 6) Wenn die Klingen sich berühren, muss der Melder trotzdem in der Lage sein, wie im Normalfall alle gültigen oder ungültigen Treffer anzuzeigen, gleichgültig wie hoch der Ohmsche Widerstand zwischen ihnen ist.
 - 7) Die SEMI-Kommission kann auf Anfrage ein Prüfprogramm für Meldegeräte unter unterschiedlichen Bedingungen zur Verfügung stellen.
 - 8) Dieses Prüfprogramm beinhaltet auch die Funktionskontrolle der gelben Lampen.
 - 9) Der Kongress der FIE hat diese Kommission ermächtigt, die obigen Bestimmungen zu verändern oder zu vervollständigen, falls der technische Fortschritt es ermöglicht, Meldegeräte zu konstruieren, die eine verbesserte Trefferanzeige im Florett gestatten.

§ 2 Zentrales Meldegerät mit Antiblockiersystem

Ein solcher Melder muss den nachfolgend aufgeführten Anforderungen des Reglements entsprechen: von m.44 bis m.51 einschließlich wie den § a und b oben (mit Ausnahme des Absatzes 6 des § b oben). Selbst wenn ein Fehler in der Isolierung eines der Fechter zwischen seiner Elektroweste einerseits und seiner Waffe andererseits zu einem Stromverlust führt, muss der Melder in der Lage sein, trotzdem gültige oder ungültige Treffer anzuzeigen. Im im vorigen Absatz beschriebenen Fall muss der Melder Treffer auf der Masse des Floretts des Fechters, bei dem der Fehler auftritt, anzeigen, wenn der Widerstand dieses Stromabflusses zwischen 0 und 100 Ohm liegt; aber wenn dieser Widerstandswert des Stromkreislaufs des gegnerischen Floretts bis auf 200 Ohm steigt, darf in keinem Fall die Trefferanzeige ausfallen.

Der Melder muss mit zwei gelben Lampen ausgestattet und folgendermaßen geschaltet sein: Die gelbe Lampe auf der Seite eines Fechters muss automatisch aufleuchten und eingeschaltet bleiben, sobald der Widerstand zwischen der Elektroweste dieses Fechters und seiner Waffe einen Wert zwischen 0 und 450 Ohm erreicht, bei mehr als 475 Ohm darf die gelbe Lampe in keinem Falle aufleuchten.

Die gelben Lampen dienen nur dazu, Defekte in der Isolierung anzuzeigen. Wenn die gelben Lampen permanent aufleuchten, muss der Kampfleiter das Gefecht unterbrechen und den Dienst habenden Techniker zur Behebung des Fehlers herbeirufen.

Die gelben Lampen müssen nicht unbedingt Berührungen zwischen der Elektroweste des Fechters und der Metallbahn anzeigen.

B) DEGEN

a) Grundprinzip

Der Melder funktioniert durch Kontakt der Strom führenden Drähte im Degen.

b) Schaltung

Der Melder darf nur den Treffer anzeigen, der zuerst aufkommt. Falls der Intervall zwischen zwei Treffern geringer als 40 Millisekunden (1/25 Sekunde) ist, muss der Melder einen Doppeltreffer anzeigen (beide Lampen müssen gleichzeitig aufleuchten). Bei mehr als 50 Millisekunden (1/20 Sekunde) muss

der Melder einen Einzeltreffer anzeigen (Aufleuchten einer einzigen Lampe). Die notwendige Toleranz zur Regulierung des Melders liegt zwischen diesen beiden Grenzwerten (1/25 und 1/20 Sekunde).

c) Empfindlichkeit

Bei einem normalen äußeren Widerstandswert, d. h. 10 Ohm, muss die Auslösung der Trefferanzeige durch eine Berührungsdauer von 2 bis 10 Millisekunden geschehen. Steigt dieser äußere Widerstandswert ausnahmsweise über 100 Ohm, muss immer noch ein Treffer ausgelöst werden, dabei aber spielt die Berührungsdauer keine Rolle mehr. Der Melder darf keine Treffer anzeigen, bei denen die Berührungsdauer unterhalb von zwei Millisekunden liegt.

d) Widerstand

Der Melder darf keine Treffer anzeigen, die durch Stöße auf die Masse zustande kommen (die Glocke oder die Metallbahn) auch wenn im Massenkreislauf ein Widerstandswert von 100 Ohm erreicht wird.

e) Optische Signale

1. Die visuelle Anzeige besteht aus mindestens zwei Lampen auf jeder Seite, die so geschaltet sind, dass ein Versagen der einen nicht das Aufleuchten der anderen verhindern kann und auch keine zu große Belastung von ihr verursachen kann.
2. Die Anzeigeleuchten müssen auf der einen Seite ein rotes Signal und auf der anderen ein grünes auslösen.
3. Der Melder muss mit einer Überwachungsleuchte ausgestattet sein, die anzeigt, dass er eingeschaltet ist. Diese Lampe muss farblos sein und von geringer Leuchtstärke.
4. Der Melder kann mit Lampen ausgestattet sein, die eine Massenberührung anzeigen. Diese Lampen müssen orangefarben sein.
5. Die Lampen, welche die Treffer anzeigen, sind normalerweise von durchsichtigen Blenden bedeckt. Es muss aber möglich sein, diese zu entfernen und die Lampen ohne sie zu benutzen, falls die Lichtverhältnisse dies notwendig machen (bei Sonneneinstrahlung oder im Freien).

f) Akustische Signale

Das akustische Signal des Melders muss kräftig sein. Der Melder kann mit einer Vorrichtung versehen sein, die es erlaubt, dieses vor dem Wiedereinschalten auszuschalten.

B. Säbel

a) Grundprinzip

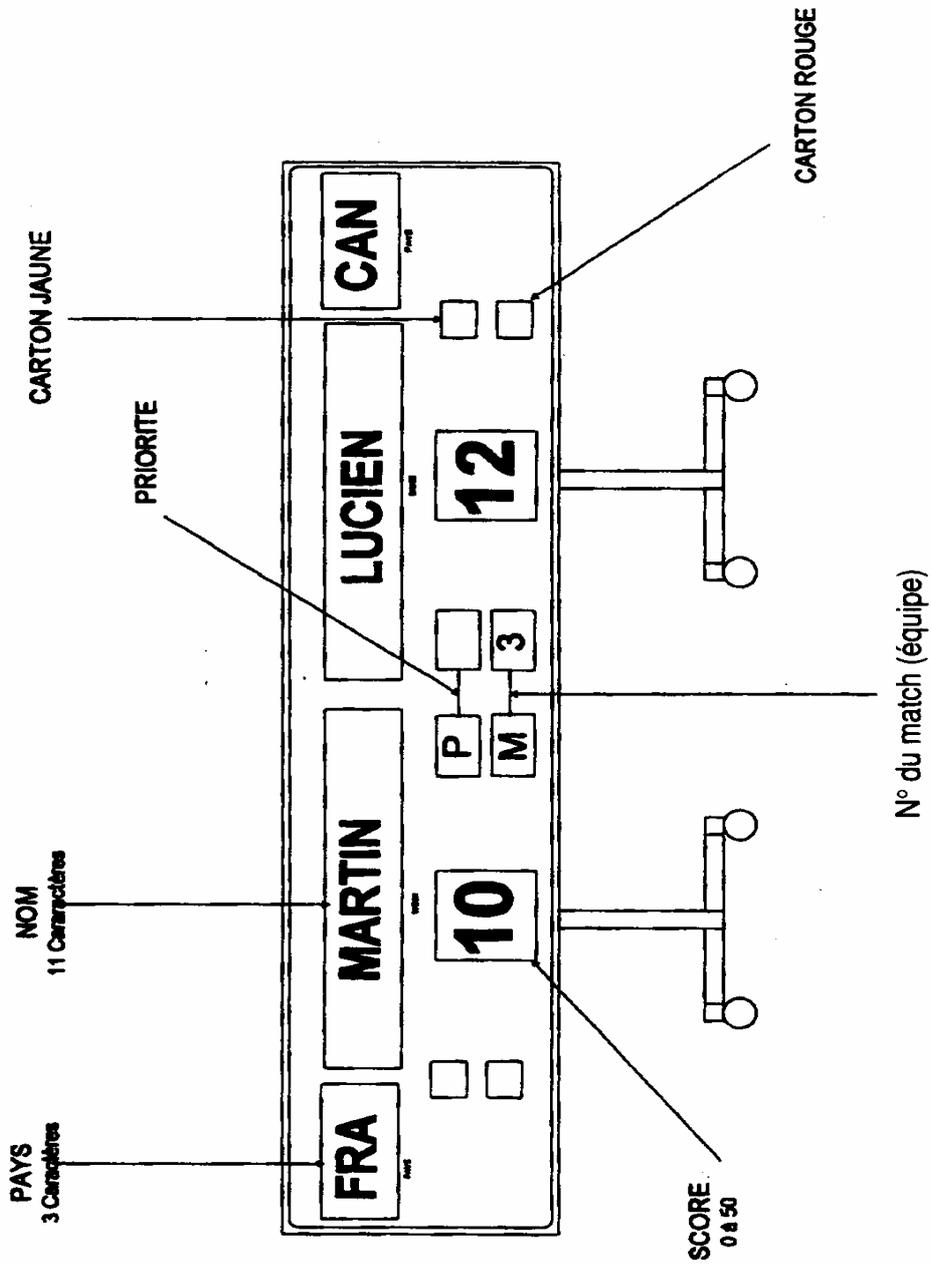
1. Der Melder funktioniert über den Kontakt der Masse des Säbels mit der leitenden Oberfläche der Weste, des Handschuhs und der Maske des Gegners.
2. Bei Treffern, die auf der gültigen Trefffläche aufkommen, erscheinen auf dem Melder rote Lichtzeichen auf der einen Seite und grüne Lichtzeichen auf der anderen Seite.
Falls die Glocke oder Klinge eines Fechters mit dem leitenden Teil seiner Ausrüstung in Kontakt ist (dabei leuchtet die gelbe Lampe auf), muss ein gültiger Treffer, der von diesem Fechter gesetzt wurde, in jedem Fall angezeigt werden.
3. Die akustischen Signale geben entweder einen kurzen oder einen andauernden Ton von sich, der zwischen 1 und 2 Sekunden andauert und gleichzeitig mit dem Aufleuchten der Lichtzeichen ertönt. Der Ton ist für beide Seiten der gleiche.
4. Treffer auf der ungültigen Trefffläche dürfen nicht angezeigt werden.

5. Der Melder ist mit zwei gelben Lampen ausgestattet, eine auf jeder Seite, die einen Kontakt zwischen der Glocke oder der Klinge eines Fechters und dem leitenden Teil seiner eigenen Ausrüstung anzeigen.
6. Der Melder ist mit zwei weißen Lampen ausgestattet, die mit denen beim Florettmelder identisch sind, die andauernd aufleuchten und dabei ein lautes akustisches Signal von sich geben, wenn eine Unregelmäßigkeit im elektrischen Zustand im Stromkreis B und C des Fechters auftritt.
7. Der Melder darf keinen Treffer anzeigen, der den Gegner trifft durch Überschwappen über die Klinge oder die Glocke des Gegners.
8. Nach Anzeige eines Treffers darf ein nachfolgend aufkommender Treffer auf der anderen Seite nur in einer Zeitspanne von **120 ms (Toleranz \pm 10 ms)** auch angezeigt werden.
9. Wenn sich beide Klingen berühren, bleiben alle anderen Vorschriften uneingeschränkt in Kraft.
10. Die SEMI-Kommission behält sich das Recht vor, das Reglement betreffend die Melder abzuändern, um ihr Funktionieren zu vereinfachen oder zu verbessern.

b) Empfindlichkeit und Einstellung

1. Die Dauer des Kontaktes, währenddessen die Trefferanzeige erfolgen muss, darf höchstens zwischen 0,1 und 1 Millisekunde liegen. Diese Werte können verändert werden, nachdem die Ergebnisse von Laborversuchen vorliegen, die von der SEMI-Kommission durchgeführt werden. Ein Melder, bei dem die Anzeige eines Treffers möglich ist, wenn die Zeitdauer des Kontaktes unterhalb 0,1 Millisekunden möglich ist, wird nicht zugelassen (wobei dieser Wert veränderbar ist).
2. Der Melder muss es ohne Probleme zulassen, dass sich der äußere Widerstand der Verbindungen bis zu 100 Ohm erhöht.
3. Falls ein Fehler in der Isolation, der bis zu einem Widerstandswert von 0 Ohm reichen kann, bei einem der Fechter einen Stromabfluss zwischen der gültigen Trefferfläche und seiner Waffe herbeiführt, muss der Melder in der Lage sein, dies durch das Aufleuchten der gelben Lampe auf der Seite des entsprechenden Fechters bei Widerstandswerten zwischen 0 und 450 Ohm anzuzeigen. Eine Anzeige eines gültigen Treffers auf der Glocke oder der Klinge des Fechters, bei dem der Fehler aufgetreten ist, ist zulässig, falls der elektrische Widerstand zwischen der Glocke und der Klinge und der gültigen Trefferfläche unterhalb von 250 Ohm liegt.
4. Das Funktionieren des Melders muss ebenfalls gesichert sein, wenn die Klingen sich berühren oder falls ein Kontakt zwischen den Klingen und den Glocken oder den beiden Glocken der Fechter hergestellt wird.
5. Wenn der Kontakt zwischen der Klinge und der gegnerischen Trefferfläche über Eisenberührung hergestellt wird, zeigt der Melder einen Treffer an zwischen 0 und 4 Millisekunden (+ 1 ms). Die Anzeige eines Treffers wird verhindert, wenn der Kontakt zwischen 4 und 15 Millisekunden (+5 ms) liegt, unter der Voraussetzung, dass der Kontakt zwischen den beiden Klingen nicht öfter als maximal 10 Mal während dieses Intervalls unterbrochen wurde.
6. Für den Fall, dass ein Hieb über Eisen nicht angezeigt wird, muss der Melder nach 15 Millisekunden (\pm 5 ms) vom Augenblick des Klingenkontakts (seit der Anzeige des Hiebes über Eisen) die reguläre Anzeige von darauf folgenden Treffern gewährleisten, falls kein anderer Treffer gesetzt wurde. Dabei ist es gleichgültig, auf welche Art und Weise die Anzeige des Hiebes über Eisen verhindert wurde.
7. Eine Unterbrechung im Kontrollstromkreis (mehr als 250 Ohm) während 3 ± 2 ms wird durch Aufleuchten der weißen Lampe auf der Seite des entsprechenden Fechters angezeigt.

Anhang C



Anzeige für Finalkämpfe

Inhaltsverzeichnis

Dritter Hauptteil Waffen und Ausrüstung der Fechter Seite

Teil 1	Waffen und Ausrüstung	
	1. Kapitel: Waffen	S.1
	2. Kapitel: Ausrüstung und Bekleidung	S.9
	3. Kapitel: Materialkontrolle	S. 14
Teil 2	Anlagen und Material, das von den Organisatoren gestellt wird	
	1. Kapitel: Meldegeräte	S.17
	2. Kapitel: Rollen, Kabel, Stecker	S.19
	3. Kapitel: Metallbahnen	S.20
	4. Kapitel: Stromquellen	S.21
	5. Kapitel: Hochleuchten	S.21
Anhang A	Sicherheitsnormen für Hersteller betreffend Waffen, Ausrüstung und Bekleidung	
	Waffen Klingen	S.22
	Ausrüstung Masken	S.27
	Bekleidung	S.35
Anhang B	Merkmale der Trefferanzeigegeräte	S.38
Anhang C	Anzeige für Finalwettkämpfe	

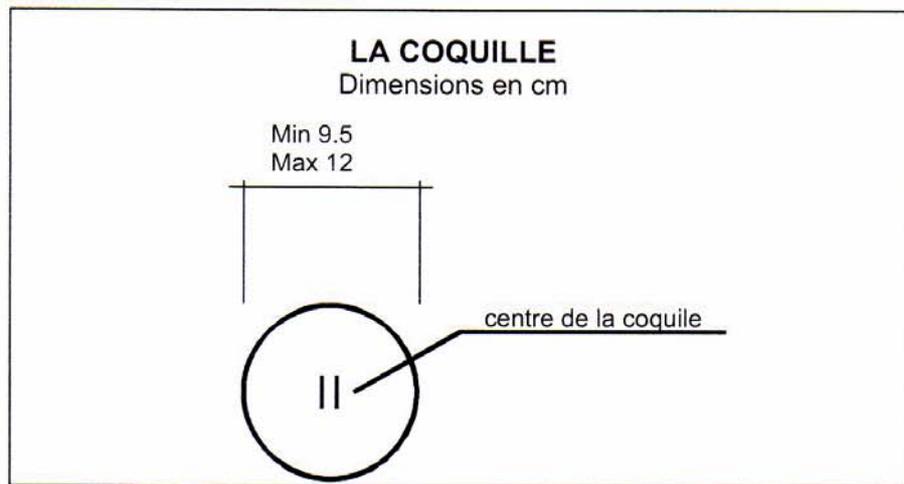
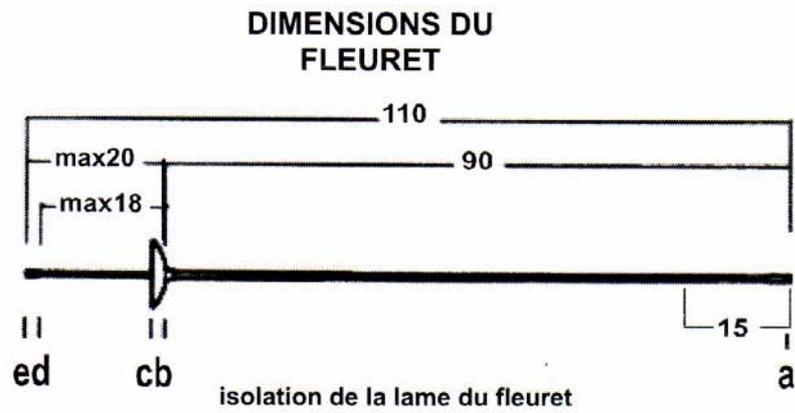
Abbildungen

Alphabetisches Register

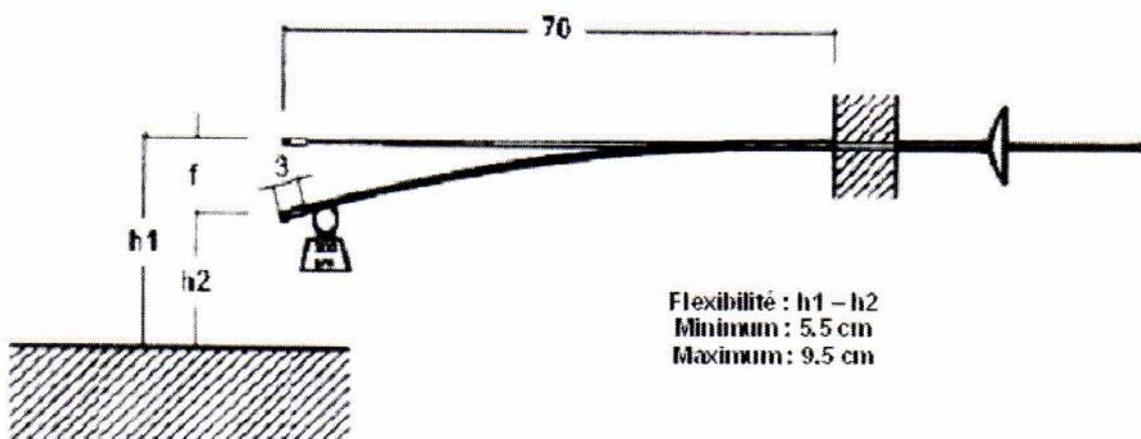
Anzeigeapparate	Anzahl m.52 Charakteristik m.46, m.48, m.51, Anhang B Finalanzeige m.60, Anhang C Merkmale Anhang B Prüfung m.53, m.54 Zeitnahme m.44, m.51 Zugelassene Typen m.45 ff
Bekleidung	Allgemeine Anforderungen m.25 Herstellungsvorschriften Anhang A Kontrolle m.42 Unterziehweste m.25 Vitale Partien Anhang A
Elektroweste	m.28, m.34
Fechtbahn	Metallbahnen m.57
Griff	m.2, m.4, m.13, m.24
Handschuh	m.4, m.26, m.33

Hochleuchten	m.59 ff
Isolation	Glocke m.5, m.24, m.29, m.31, m.35 Spitze m.13, m.19 Kabel m.29, m.31 Maske m.27
Klingen	Allgemeine Beschreibung m.1, m.2
	Degen <ul style="list-style-type: none"> Biegung m.16 Flexibilität m.16 Glocke m.5, m.17 Maße m.14 ff Spitze m.19 ff
	Florett <ul style="list-style-type: none"> Biegung m.8 Flexibilität m.9 Glocke m.5, m.9 Maße m.7 ff Spitze m.11 ff
	Klingen <ul style="list-style-type: none"> Herstellungsvorschriften Anhang A
	Säbel <ul style="list-style-type: none"> Biegung m.23 Flexibilität m.23 Glocke m.5, m.24 Maße m.21 ff
Körperkabel	Allgemein m.2, m.24, m.36, m.38, m.42, m.55 Florett m.29 Degen m.31 Säbel m.35
Maske	Allgemeine Anforderungen m.25, m.27 Degen m.30 Florett m.27 Herstellungsvorschriften Anhang A Säbel m.32
Materialkontrolle	Abgabe zur Kontrolle m.38 ff Fechtereigenes Material m.37 Materielle Voraussetzungen m.42 ff Zuständigkeit/Personal m.36
Qualitätssiegel FIE	Anhang A
Rollen	m.55 ff
Stromversorgung	m.44, m.49, m.51, m.58

Florettmaße



LE POIDS TOTAL DU FLEURET DOIT ETRE INFERIEUR A 500 grs



Degenmaße

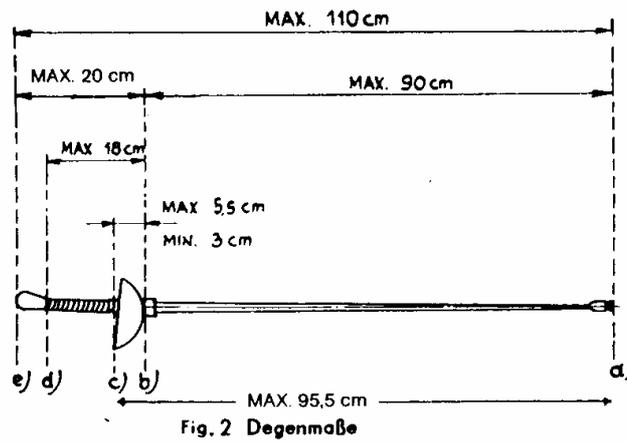


Fig. 3 Querschnitt

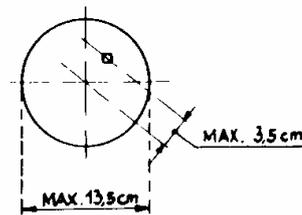
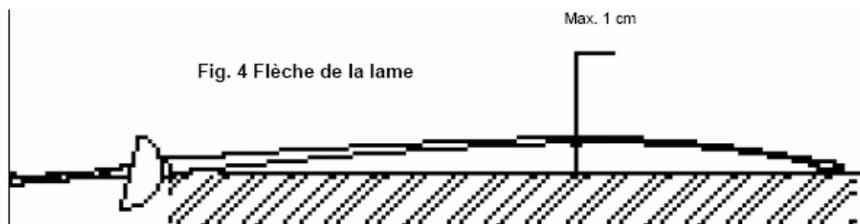
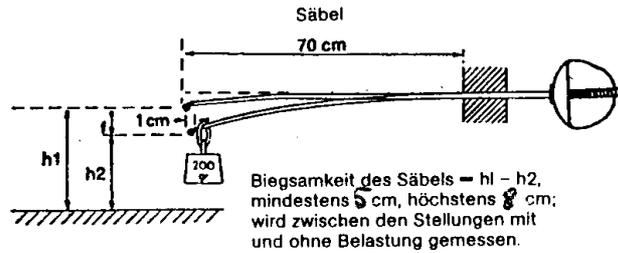


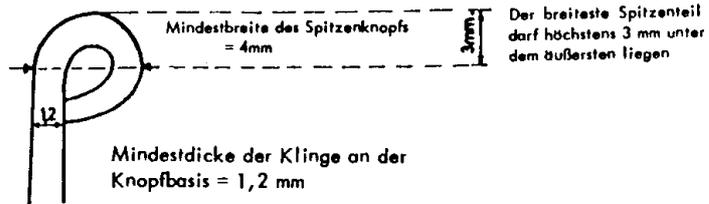
Fig. 4 Glocken-Exzentrizität



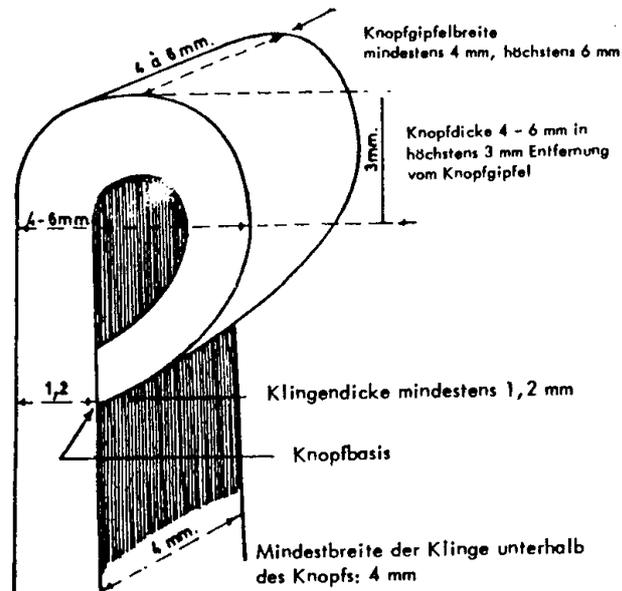
Säbelmaße



Knopf am Kligenende



Säbelspitze (im Schrägbild)



DIMENSIONS DU SABRE

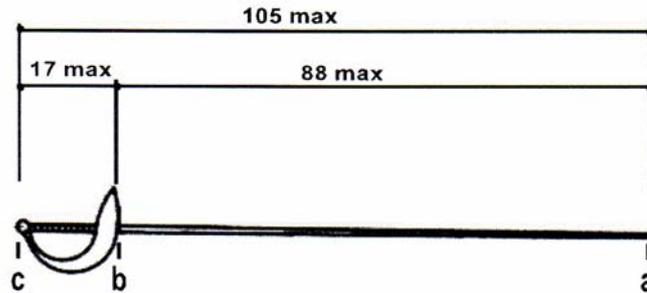


Fig. 1 : poids inférieur à 500 gr.

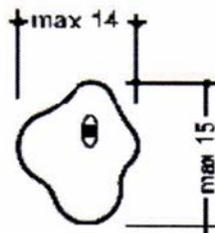


Fig. 2: La coquille

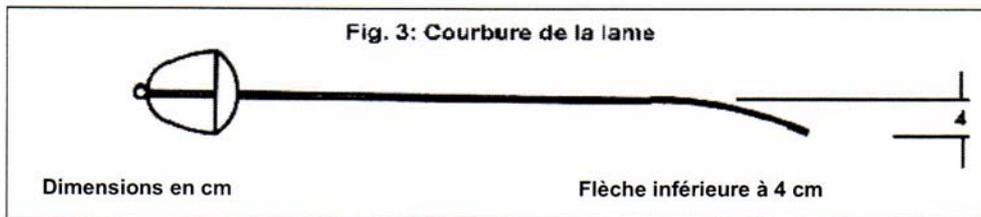
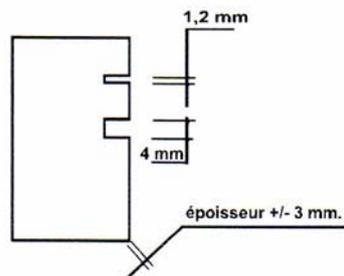


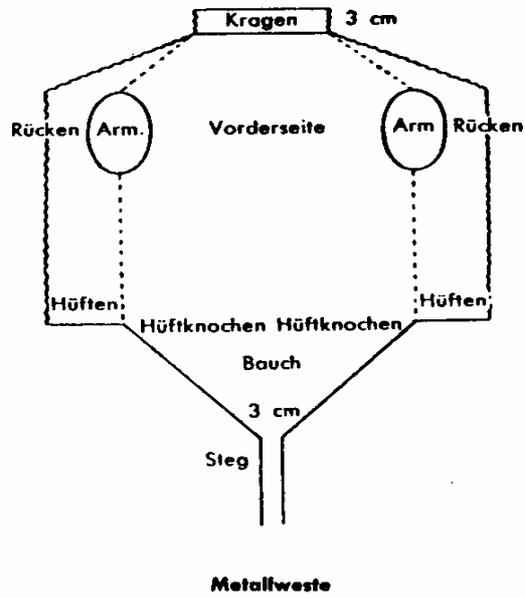
Fig. 3: Courbure de la lame

GABARIT

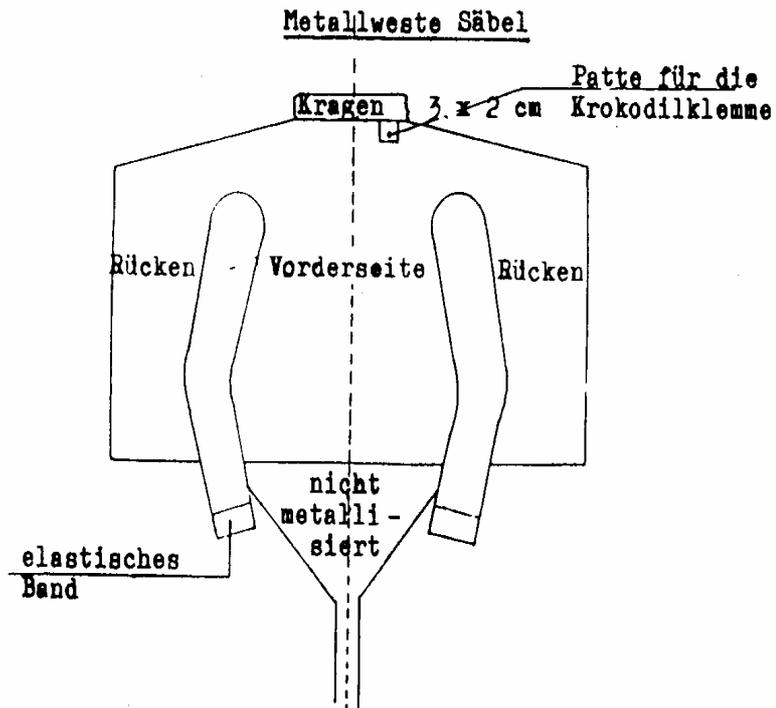


Säbelmaße II

Elektroweste Florett

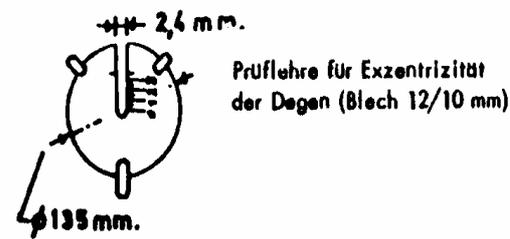
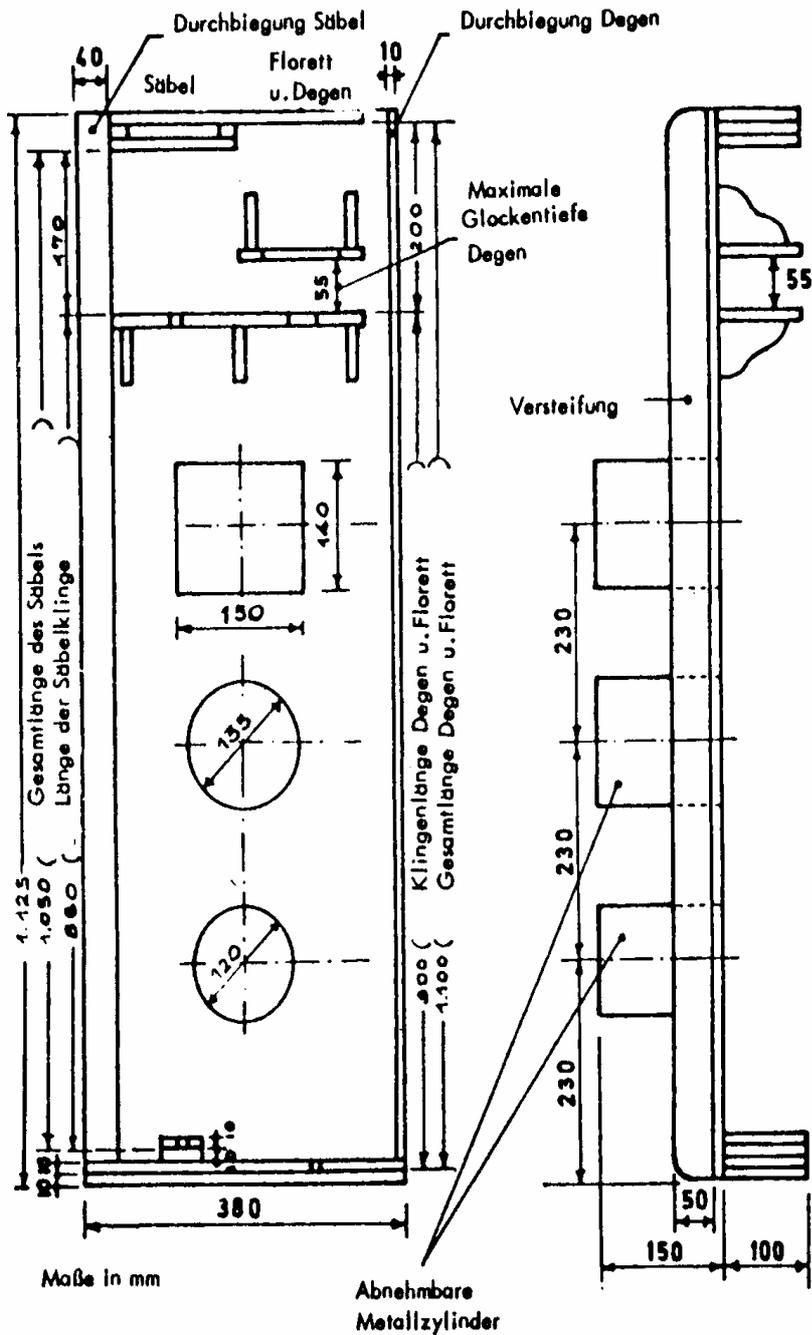


Elektroweste Säbel

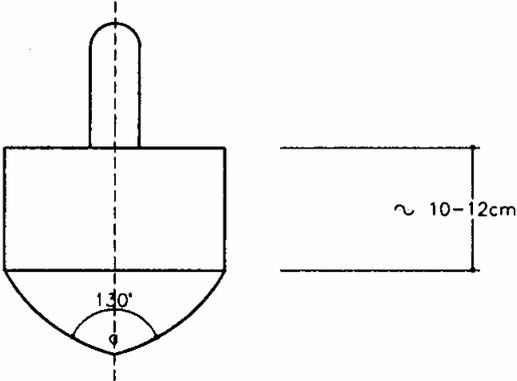
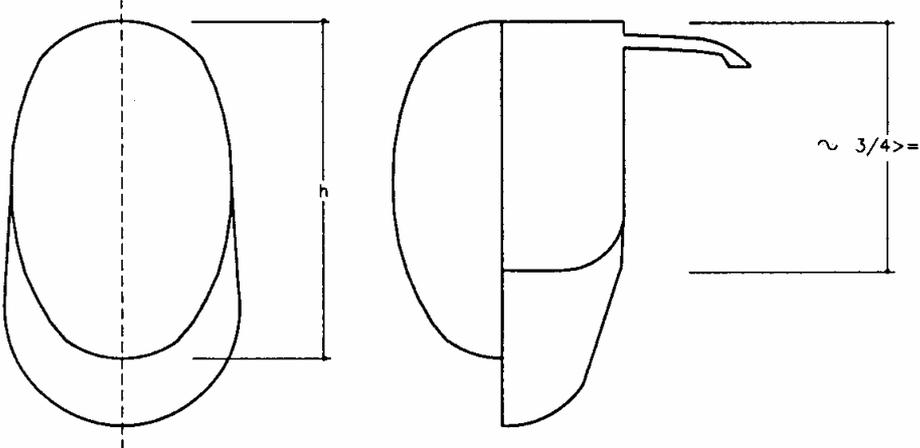


Gabarit

Prüfbrett für Waffenprüfung

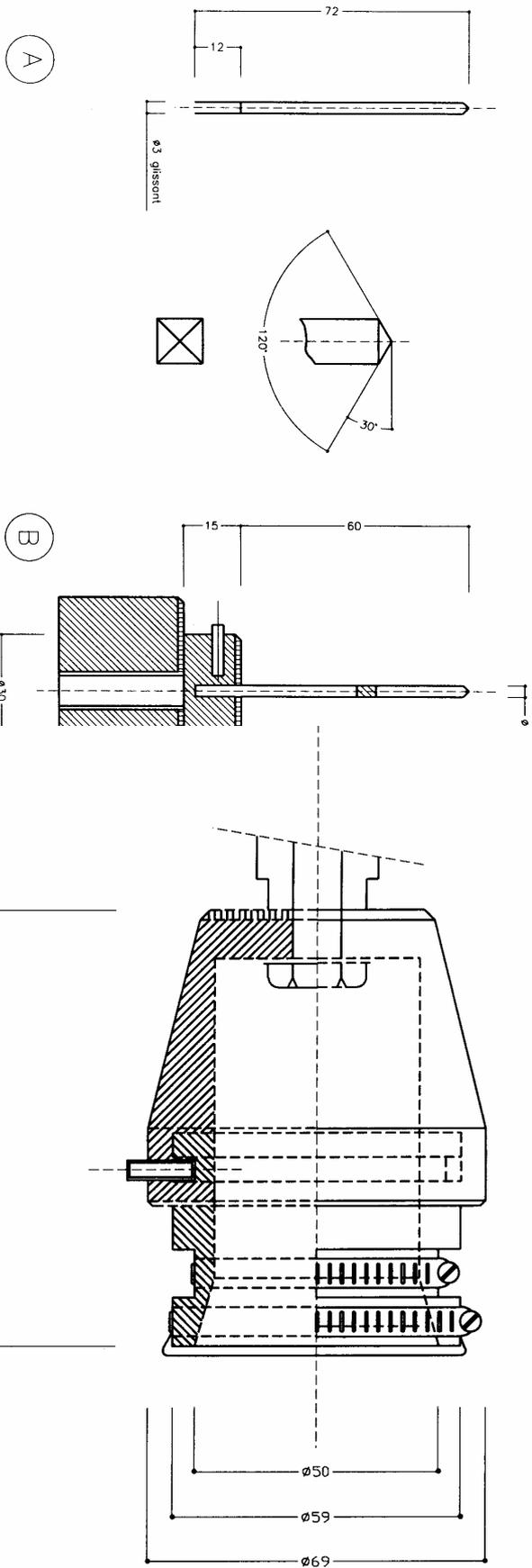


Masken



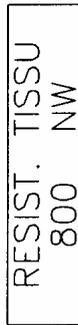
$\alpha \leq 130^\circ$

Prüfdorn



LABELS DE LA F.I.E.

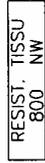
LABELS SUR MASQUES ET TENUES



ECHELLE 2 : 1



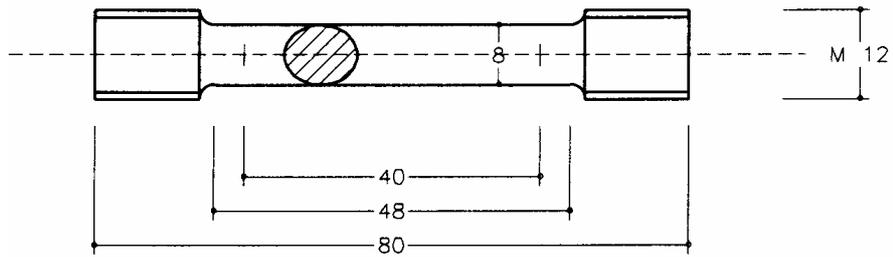
LABELS SUR LAMES



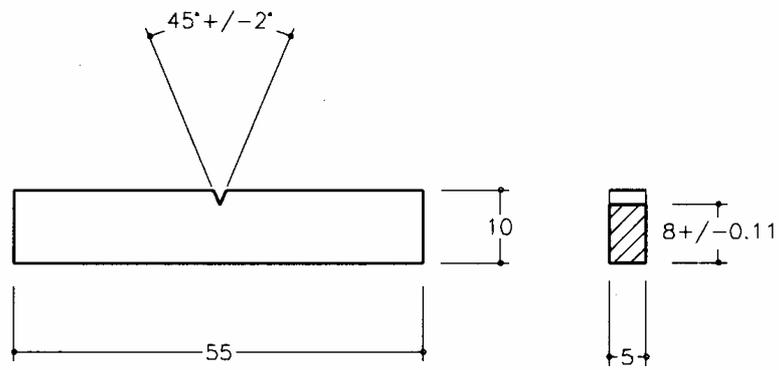
ECHELLE 1 : 1



FIE-Label



a) Eprovette de traction



b) Eprovette de résilience

- a) Prüfvorrichtung für die Zugfestigkeit
- b) Prüfvorrichtung für die Druckfestigkeit

Bestimmungen der FIE zur Werbung im Fechtsport

I. Allgemeines

- p.1** Bei allen olympischen und vorolympischen Wettkämpfen sind allein die Regeln der Olympischen Charta, insbesondere die Regeln 26 und 53 und deren Durchführungsbestimmungen, anzuwenden.
- p.2** Die vorliegenden Bestimmungen beachten die Regeln des IOC bei allen internationalen Fechtwettbewerben, gleichgültig welcher Verantwortlichkeit der entsprechenden Organisationen sie unterliegen (FIE, nationale Verbände).
- p.3** Die Werbung in den Wettkampfstätten unterliegt der Verantwortlichkeit der jeweiligen örtlichen Ausrichter, welche weder von Fechtern, Kampfrichtern oder Zuschauern missachtet werden dürfen.

Gemeinschaftswerbeverträge

p.4 Vertragspartner

Partner eines Gemeinschafts-Werbevertrages sind:

1. Der Sponsor, d. h. ein Wirtschafts- oder Industrieunternehmen oder ein nichtwirtschaftliches Unternehmen, das unter bestimmten Bedingungen eine Mannschaft, eine Gruppe von Fechtern, einen Verein, eine regionale Vereinigung, einen Verband oder einen Turnierveranstalter fördern will.
2. Eine nach den Bestimmungen der FIE oder eines Nationalen Verbandes offiziell anerkannte sportliche Vereinigung.
Dabei gilt:
 - a) Ein auf die Verwendung der bildlichen Darstellung eines Fechters (vgl. p.11.1) gerichteter Vertrag darf nur durch die FIE, das Nationale Olympische Komitee (NOK) oder den nationalen Verband der betreffenden Gruppe abgeschlossen werden (vgl. Regel 26 des IOC).
 - b) Ein Vertrag über Werbung "am Mann" (vgl. p.12) kann von der FIE, vom NOK oder vom nationalen Verband abgeschlossen werden.
 - c) Jede Vereinigung kann einen Werbevertrag immer nur im Rahmen ihrer Zuständigkeit abschließen. Stehen Bestimmungen verschiedener Verträge sich entgegen, so gehen sie einander in folgender Reihenfolge vor: IOC, FIE, nationaler Verband.
3. Ein Fechter darf nur mit Einverständnis seines nationalen Fachverbandes persönlich einen Einzel-Werbevertrag entsprechend der Festlegungen Abschnitt III (folgend) abschließen.

p.5 Formvorschriften

- 1 Ein Vertrag muss in jedem Fall schriftlich abgeschlossen werden; er ist von allen Partnern zu unterzeichnen und bedarf der Zustimmung der betroffenen Fechter.
- 2 Die nationalen Verbände sind ihrem NOK und der FIE gegenüber für die Ordnungsmäßigkeit der von Landesverbänden oder Vereinen abgeschlossenen Verträge verantwortlich; sie können Vorschriften erlassen, die eine Genehmigung und eine Überwachung solcher Verträge ermöglichen.
- 3 Im Streitfall oder im Fall eines Verstoßes kann die FIE vom nationalen Verband, Landesverband oder Verein alle Beweismittel, einschließlich der Bekanntgabe des

Vertrages, ausgenommen die wirtschaftlichen und finanziellen Einzelheiten, verlangen.

p.6 Rechte und Pflichten des Fechters

- 1 Von einem Fechter kann nicht verlangt werden, dass er gegen seinen Willen an einer Werbeaktion teilnimmt, auch wenn für diese eine Ausschließlichkeitsklausel gilt.
- 2 Ein für eine sportliche Aktivität ausgewählter Fechter darf nicht deshalb ausgeschlossen werden, weil er sich weigert, an einer Werbeaktion teilzunehmen.
- 3 Ein Fechter darf nicht allein deshalb, weil er nicht an einer Werbeaktion teilnehmen will, von einer Unterstützung ausgeschlossen werden (Fahrtkosten, sportliche Auswahl, Material etc.)
- 4 Ein in eine Auswahl berufener Fechter darf es nicht ablehnen, anlässlich eines Wettkampfes die von seinem Verband für die Nationalmannschaft einheitlich festgelegte Ausrüstung zu tragen und zu verwenden.

Einzel-Werbeverträge

Grundsätze

- p.7** Ein Fechter darf sich vertraglich an eine ihn bei seiner Vorbereitung - auch finanziell- unterstützende Firma oder Einrichtung binden, jedoch nur in dem ausdrücklich schriftlich erklärten Einverständnis seines nationalen Fachverbandes.

Einzelbestimmungen

- p.8** Der Vertrag darf sich nur auf das Erscheinungsbild des Fechters beziehen. Insbesondere darf er keine Auflagen für die Art des Trainings oder die Auswahl der vom Fechter wahrzunehmenden Wettkämpfe enthalten. Um vom nationalen Fachverband genehmigt werden zu können, muss der Vertrag ausdrücklich die Bestimmung enthalten, dass die Vorgaben des Fachverbandes oder des Vereins in jedem Falle denen der Firma oder der Einrichtung, mit der der Vertrag abgeschlossen worden ist, vorgehen.

Besondere Bestimmungen

Firmenzeichen

p.9 Begriffsbestimmung

Als Firmenzeichen sind Namen oder Markenzeichen zu verstehen, die der Erkennung der Herkunft des Herstellers oder Verkäufers eines Ausrüstungsgegenstandes des Fechters dienen. Sobald ein Firmenzeichen die üblichen zugelassenen Abmessungen überschreitet, ist es als Werbung zu betrachten; es fällt dann unter die nachfolgenden Bestimmungen (vgl. p.12).

p.10 Kennzeichnungsregeln und Abmessungen

1. Die einzelnen Ausrüstungsgegenstände eines Fechters dürfen folgende sichtbare Firmenzeichen tragen:
 - a) Maske: Ein Firmenzeichen auf jeder Seite der Maske und am Ende des Maskenbügels, Abmessungen höchstens **6 cm x 5,5 cm**
 - b) Jacke: Ein Firmenzeichen unten an der Jacke in Höhe der Hüfte auf der Seite des unbewaffneten Arms: Abmessungen: höchstens **4,5 cm x 2 cm**.
 - c) Hose: Ein Firmenzeichen unten an der Hose auf einer Seite: Abmessungen höchstens **4,5 cm x 2 cm**

- d) Strümpfe: Ein Firmenzeichen auf jedem Strumpf; Abmessungen **4,5 x 2 cm**
 - e) Schuhe: Firmenname auf jedem Schuh; Abmessungen höchstens **4,5 cm x 2 cm** oder übliche Markenzeichen (z. B. Streifen)
 - f) Handschuh: Keinerlei Firmenzeichen
 - g) Waffe: Keinerlei aus der Entfernung erkennbare Firmenzeichen
- 2 Ein Ausrüstungsgegenstand darf keine anderen als die hier aufgeführten Unterscheidungszeichen tragen (Streifen, Stoffmuster, Litze usw.)
- 3 Das weitere Ausrüstungsmaterial darf folgende **Herstellerzeichen** tragen:
- a) Trainingsanzug: Das bei Trainingsanzügen übliche, nicht als Schrift ausgebildete Firmenzeichen, so wie es auf der Gesamtheit der Originalerzeugnisse des Herstellers erscheint (z. B. adidas-Streifen), und ein Markenzeichen mit den Abmessungen von höchstens **10 cm x 10 cm** auf der linken Brustseite oder den Firmennamen mit den Abmessungen von höchstens **10 cm x 4 cm** auf der linken Brustseite.
 - b) Waffensack: Keine Beschränkung
 - c) Sporttasche: Keine Beschränkung

p.11 Verwendung des Bildes des Fechters

1 Begriffsbestimmung

Die folgenden Bestimmungen gelten für Werbeverträge, bei denen es sich um die Verwendung/Ausnutzung:

- a) der Anwesenheit des Fechters
- b) des Namens des Fechters
- c) des Bildes des Fechters
- d) der Erklärungen des Fechters
- e) der sportlichen Leistungen des Fechters
- f) jegliche andere Verwendung/Ausnutzung des Bildes oder der Bekanntheit eines Fechters zu Zwecken der Werbung handelt.

2 Anwendungsbestimmungen

Die aufgeführten Bestimmungen (p.4, p.5, p.6) sind hier, ebenso wie Art. 8.1.1 der FIE-Statuten und Regel 26 des IOC, zwingend anzuwenden.

p.12 Werbung "am Mann"

1 Begriffsbestimmung

- a) Werbung "am Mann" liegt vor, wenn sich auf der Ausrüstung, dem Material oder den Zubehörgegenständen eines Fechters andere Namen oder Zeichen befinden als die des Herstellers oder Verkäufers des betreffenden Gegenstandes (vgl. p.9)
- b) Ein Firmenzeichen, das die üblichen oder die oben (vgl. p.10) festgelegten Abmessungen überschreitet, ist als Werbung zu betrachten.
- c) Werbung, die gegen die Gesetze des Landes verstoßen, in dem der Wettkampf stattfindet, ist verboten.

2 Fechtkleidung und Fechtmaterial

- a) Falls der Fachverband und/oder der Fechter einen Fördervertrag mit einer Firma oder einem anderen Partner abgeschlossen hat, darf je ein Logo dieser Firma/des Partners in einer Größe von je **125 qcm** (maximal) wie folgt angebracht sein:

- auf der Oberseite des Ärmels des unbewaffneten Arms
 - auf der linken oder rechten Seite der Hose (waffenfreie Seite)
 - auf den Strümpfen
 - Im Säbel ist ein Logo auf dem Ärmel unzulässig.
- b) Die Anzahl der Logos darf nicht größer sein als **vier**. Die Gesamtfläche der einzelnen Logos darf nicht größer als **500 qcm** sein. *(Das COMEX der F.I.E. bestätigte am 15.6.1999 die zusätzliche Anbringung des Logos der Deutschen Sporthilfe).*

3 **Trainingsanzug und sonstige Kleidung**

- a) Auf dem offiziellen Trainingsanzug einer Nationalmannschaft ist auf dem Rücken zwischen den Schultern als Werbung erlaubt.
- entweder eine höchstens **10 cm** hohe Schriftzeile
 - oder ein höchstens **15 cm x 15 cm** großes Markenzeichen
- b) Außerdem kann auf der rechten Vorderseite der Trainingsjacke waagrecht das Logo des Förderpartners des nationalen Verbandes oder des für die betreffende Waffe ausgewählten Förderpartners angebracht sein. Dieses Logo darf nicht größer sein als **50 qcm**.
- c) Wenn ein Fechter einen Fördervertrag mit einer Firma oder einem anderen Partner abgeschlossen hat, kann auf der Oberbekleidung das gleiche Logo wie auf dem Fechtanzug getragen werden.
- d) Bei Weltmeisterschaften ist nur der offizielle Trainingsanzug der Nationalmannschaft zugelassen (vgl. p.12.3a).
- e) Bei allen anderen Wettbewerben (außer bei Weltcupturnieren bei der Vorstellung der Finalisten und bei der Siegerehrung) ist die Werbung auf dem Trainingsanzug, dem Bademantel und der sonstigen Kleidung frei; sie kann nur mit Zustimmung des nationalen Verbandes, dem der Fechter angehört, beschränkt werden.

4 **Weiteres Ausrüstungsmaterial**

Auf Waffensäcken und Sporttaschen ist Werbung unbeschränkt zulässig.

5 **Fernsehen**

- a) Sofern ein Wettkampf im Fernsehen übertragen wird, gehen die Wünsche der Fernsehanstalt vor; der Veranstalter muss ggf. in der Ausschreibung angeben, inwieweit Werbung "am Mann" zugelassen ist.
- b) Veranstalter von Wettkämpfen können für die Starter das Tragen von Werbung vorschreiben; dies ist mit der Ausschreibung bekannt zu machen.

Startnummern

p.13 Grundsätze

- a) Veranstalter von Wettkämpfen können für die Fechter Startnummern vorschreiben; diese sind auf dem Oberschenkel oder als Aufkleber zu tragen.
- b) In diesem Fall sind die Fechter zum Tragen der Startnummer verpflichtet.
- c) Als Aufkleber muss die Startnummer eine raue Oberfläche haben, damit die Spitze nicht abgleitet.
- d) Die Startnummer darf mit einer Werbung im Rahmen der folgenden Bestimmungen versehen sein.
- e) In der Turnierausschreibung mit den Wettkampfbedingungen muss darauf hingewiesen werden, dass die Fechter eine Startnummer zu tragen haben und welcher Art die Werbung darauf ist. Mit der Meldung erkennt der Fechter seine Verpflichtung an, die Startnummer zu tragen.

Vorschriften für das Anbringen und die Abmessungen der Startnummer

- a) Die nicht als Aufkleber gestaltete Startnummer ist auf dem Oberschenkel zu befestigen, und zwar auf der Seite des unbewaffneten Arms. Sie darf **höchstens 20 cm x 20 cm** groß sein; die Nummer selbst (Zahl) muss mindestens 10 cm hoch und 15 cm breit sein.
- b) In der Form des Aufklebers muss die Startnummer seitlich an der Maske, und zwar auf der Seite des unbewaffneten Arms, oder auf beiden Seiten befestigt sein.
Der Aufkleber darf höchstens **10 cm breit und 15 cm hoch** sein. Die Nummer des Fechters darf höchstens 8 cm hoch und 8 cm breit sein. Bei Florett und Degen darf nur die für den laufenden Wettbewerb gültige Startnummer getragen werden.
- c) In beiden Fällen muss die Werbung, sei es als Schriftzug oder als Markenzeichen, unter der Zahl stehen; sie darf nicht höher sein als 35 mm.
- d) Die Selbstkleber auf der Maske bzw. dem Bein müssen nicht zwangsläufig die Startnummer beinhalten. Sie können mit Zustimmung der FIE ausschließlich zur Werbung benutzt werden.

Strafen

p.14 Einzel-Werbeverträge (vgl. p.7, p.8)

Verstößt ein Fechter gegen die Bestimmungen über Einzelwerbeverträge, so wird er (*nach Maßgabe des Artikels 87 der FIE-Statuten*) gesperrt.

Bei einem Verstoß nach Ablauf der Sperre verliert der Fechter seine Amateureigenschaft, und ihm wird die FIE-Lizenz entzogen (vgl. Reglement Disciplinaire FIE, Kap.VII Statuten FIE).

p.15 Verwendung eines unzulässigen Firmenzeichens (vgl. p.10.1,a-g)

Der Fechter ist verpflichtet, den betreffenden Ausrüstungsgegenstand sofort zu wechseln; außerdem erhält er die in Art. t.114, t.118, t.120 (3.Gruppe) des Reglements vorgesehenen Strafen.

p.16 Werbung auf der Fechtkleidung (vgl. p.12.2.a-p.12.2.b)

Der Fechter ist verpflichtet, das betreffende Kleidungs-/Ausrüstungsstück sofort zu wechseln; außerdem werden die Strafbestimmungen der Art. t.114, t.118, t.120 (3.Gruppe), t. 108 angewandt.

p.17 Unzulässige Werbung auf dem weiteren Ausrüstungsmaterial (vgl.p.12.3.a-p12.3.e)

- 1 Das unzulässige Objekt ist zu entfernen, und der Fechter erhält eine Verwarnung
- 2 Im Wiederholungsfall während des gesamten Wettkampfes werden die Artikel t.114, t.118, t.120 (3.Gruppe) angewandt

p.18 Startnummern (vgl. p.13.1, p.13.2)

- 1 Ein Fechter, der es ablehnt, die Startnummer zu tragen, obwohl diese Verpflichtung ordnungsgemäß angekündigt war, wird vom Wettkampf ausgeschlossen; er wird nicht im Wettbewerbsklassement aufgeführt.
- 2 Sind die Startnummern nicht vorschriftsmäßig, so muss der Veranstalter sie zurückziehen; tut er dies nicht, so hat er eine Strafe von 500 US Dollar an den nationalen Verband zu zahlen.
- 3 Bei für die Weltcup-Wertung zählenden Wettbewerben (FIE-A-Turniere) beträgt die Strafe 1.500 US Dollar zugunsten der FIE. Außerdem verliert das Turnier automatisch seine A-Qualifikation für das folgende Jahr.

4. Im Fall der Wiederholung des Verstoßes innerhalb von 5 Jahren verdoppelt sich die Strafe, und das Turnier wird 3 Jahre lang nicht in den internationalen Wettkampfkalender aufgenommen.

p.19 Werbung mit dem Bild des Fechters (vgl.p.11)

Strafen

1. Im Fall der Werbung mit der Abbildung eines Fechters außerhalb eines ordnungsgemäß abgeschlossenen Vertrags wird beim ersten Verstoß vom nationalen Verband oder der FIE eine Verwarnung erteilt.
2. Im Fall der ersten Wiederholung wird eine Sperre von 6 Monaten verhängt.
3. Bei der zweiten Wiederholung beträgt die zu verhängende Sperre ein Jahr.
4. Weitere Verstöße werden jeweils mit einer Sperre von 2 Jahren bestraft.

p.20 Verschulden

1. Es wird zunächst unterstellt, dass den betreffenden Fechter ein Verschulden trifft.
2. Wenn der Fechter bestreitet, für den Verstoß verantwortlich zu sein, muss er der FIE alle Vollmachten zur Durchführung der notwendigen Ermittlungen geben und ihr seine gegenüber dem Urheber der unzulässigen Verwendung des Bildes bestehenden Rechte abtreten. Kommt er dem nicht nach, so findet zwangsläufig die Bestimmung b)1. Anwendung.

p.21 Zuständigkeit und Verfahren

1. Das zuständige Organ der FIE ist die Commission Disciplinaire (Statuten FIE Kap. VII)
2. Die FIE stimmt die Strafe mit dem nationalen Verband ab.

t.120 Verstöße und Strafen

Technisches Reglement (1-2014)

Diese Aufstellung ist lediglich ein Auszug und ersetzt nicht den Text der entsprechenden Artikel. Im Zweifelsfall ist notwendig, den offiziellen Text des betreffenden Artikels zu Rate zu ziehen.

	Verstoß	Artikel	Strafen (Karten)		
01	Fehlender Name auf dem Rücken; fehlendes Nationalitätenzeichen, falls obligatorisch, bei Weltmeisterschaften und Mannschaftsweltcups	t.45.4 a), b) i und iii	Ausschluss vom Wettkampf		
0.2	Fehlender Name auf dem Rücken durch Wechseln einer nicht regelgerechten E-Weste	t.45.5			
0.3	Nichterscheinen beim ersten Aufruf durch den Kampfrichter 10 Minuten an der Bahn vor Beginn der Runde, des Mannschaftskampfes oder der Direktausscheidung	t.86.5			
0.4	Nicht gefechtsbereites Antreten auf der Bahn bei Aufforderung durch den Kampfleiter nach 3 Aufrufen in Abständen von je einer Minute	t.86.6	1. Aufruf gelb	2. Aufruf rot	3. Aufruf schwarz/ Ausschluss
1. Gruppe			1. Verstoß	2. Verstoß	3. Verstoß ff
1.1	Verlassen der Bahn ohne Erlaubnis	t.18.6			
1.2	Körper an Körper, um einen Treffer zu vermeiden (*)	t.20.3; t.63.2			
1.3	Dem Gegner den Rücken zuwenden (*)	t.21.2			
1.4	Verdecken/Ersetzen der gültigen Trefferfläche (*)	t.22.2; t.49.1; t.72.2			
1.5	Teile der elektrischen Ausrüstung berühren/ anfassen (*)	t.22.3			
1.6	Seitliches Verlassen der Bahn, um einen Treffer zu vermeiden (*)	t.28.3			
1.7	Missbräuchliches Unterbrechen des Kampfes	t.31.2			
1.8	Nicht regelgerechtes Material/ Bekleidung. Nichtbeachtung der vorgeschriebenen Klingenbergung . Nichtvorhandensein einer regelkonformen Ersatzwaffe oder Ersatzkörperkabels	t.45.1/2/3.a)ii; t.86.4			
1.9	Die Waffe auf die Bahn setzen, um sie gerade zu biegen	t.46.2/3; t.61.2/3; t.70.5			
1.10	Bei Florett und Degen: Stoßen und Schleifen mit der Spitze auf der Bahn	t.46.2; t.61.2			
1.11	Kontakt der Waffe mit der E-Weste (*)	t.53.3			
1.12	Beim Säbel: Schlag mit der Glocke (*), Schritt vor , Fläche und jede Vorwärtsbewegung mit Überkreuzen der Beine oder Füße (*)	t.70.3; t.75.5			
1.13	Ungehorsam	t.82.2; t.84			
1.14	Nicht regelkonforme Haartracht	t.86.2			
1.15	Rempeln, ungeordnetes Fechten (*), Hochheben der Maske vor dem Kommando „Halt“, Be- und Entkleiden auf der Bahn	t.86.3; t.87.2/7/8			
1.16	Regelwidrige Bewegungen (*), brutale Stöße oder erzielte Treffer im Fallen oder danach (*)	t.87.2			
1.17	Ungerechtfertigte Reklamationen	t.122.2/4			
1.18	Betreten des Bahnbereichs ohne Erlaubnis des Kampfleiters (+)	t.92.6			
2. Gruppe			1. Verstoß	2. Verstoß	3. Verstoß ff
2.1	Benutzen des unbewaffneten Armes/ der unbewaffneten Hand (*)	t.22.1			
2.2	Bitte um eine Pause unter Vortäuschung einer nicht unerkannten Verletzung/ Krampfes	t.33.3			

2.3	Fehlen der Kontrollmarke (*)	t.45.3 a) i			
2.4	Fehlen des Namens auf dem Rücken, Fehlen des Nationalitätenkennzeichens (falls obligatorisch bei Weltcups und Zonenwettbewerben)	t.45.4 a), b) ii			
2.5	Absichtlicher Treffer außerhalb vom Gegner (*)	t.53.2; t.66.2			
2.6	Brutales, gefährliches oder rachsüchtiges Vorgehen, Schlag mit der Glocke oder mit dem Knauf (*)	t.87.2; t.103; t.105.1			
3. Gruppe			1. Fehler		2. Fehler
3.1	Stören der Ordnung auf der Bahn. In besonders schwerwiegenden Fällen kann der Kampfleiter sofort die Schwarze Karte zeigen (t.118.4).	t.82.3; t.83; t.96.2			
3.2	Unfairer Kampf (*)	t.87.1			
3.3	Verstoß gegen die Werbevorschriften	Werbung			
3.4	Alle Personen, die die Ordnung an der Bahn stören. In besonders schwerwiegenden Fällen kann der Kampfleiter sofort die Schwarze Karte zeigen (t.118.4)	t.82.3/4; t.83; t.96.3; t.118.3; t.188.4			
3.5	Aufwärmen oder Trainieren ohne die von den FIE-Regeln vorgeschriebene Ausrüstung zu tragen	t.15.2			
3.6	Unsportliches Verhalten	t.87.2			
4. Gruppe					
4.1	Verwendung von elektronischen Kommunikationsmitteln, die es dem Fechter ermöglichen, Anweisungen während des Kampfes zu erhalten	t.43.1.f; t.44.2; t.45.3.a).vii			
4.2	Betrug , gefälschte oder ausgetauschte Kontrollmarken	t.45.3.a) iii) iv) v)			
4.3	Präpariertes Material zur fälschlichen Trefferanzeige oder Nichtfunktionieren des Meldegerätes	t.45.3.a) v)			
4.4	Verweigerung des Kampfes (Einzel und Mannschaft) mit einem regulär eingeschriebenen Fechter	t.85.1			
4.5	Verstoß gegen den sportlichen Geist	t.87.2; t.105.1			
4.6	Verweigerung des Fechtergrußes vor Gefechtsbeginn oder nach dem letzten Treffer	t.87.3			
4.7	Bevorteilung des Gegners, Absprache mit dem Gegner	t.88; t.105.1			
4.8	Absichtliche Brutalität (*)	t.105.1			
4.9	Doping	t.127			
Erläuterungen					
Gelbe Karte:		Verwarnung gültig für das Gefecht. Begeht ein Fechter einen weiteren Fehler der 1. Gruppe, nachdem er eine rote Karte erhalten hat, folgt die zweite rote Karte			
Rote Karte:		Straftreffer			
Schwarze Karte:		Ausschluss vom Wettkampf. Suspendierung für den Rest des Turniers und zwei Monate Sperre in der laufenden Saison oder danach (1. Oktober Junioren-WM und 1. Januar Aktiven-WM) Erhält ein Fechter eine Schwarze Karte der 3. Gruppe, muss er vorher eine rote Karte erhalten haben.			
(*):		Annulation des Treffers des schuldhaften Fechters			
(+)		Spezielle Gelbe Karte für die gesamte Mannschaft, gültig für den ganzen Mannschaftskampf. Falls ein Fechter während desselben Mannschaftskampfes ein Vergehen aus der 1. Gruppe begeht, bestraft ihn der Kampfleiter jedes Mal mit einer Roten Karte.			

