

# Reglement zum klassischen, italienischen Florett

## Definitionen

- a.1 Ein Gefecht ist ein sportlicher Zweikampf, bei dem die Fechter bei ihrer persönlichen Ehre zusichern, ehrlich und mit Respekt gegenüber ihrem Gegner und dem Fechten selbst zu fechten. [8]
- a.2 Angriff, Riposte, Gegenangriff und Klinge in Linie werden begonnen, indem der Waffenarm gestreckt und die Trefferfläche bedroht wird. [8]
- a.3 Die Klinge in Linie ist korrekt durchgeführt, wenn die Klinge mit dem natürlich gestreckten Waffenarm in einer Linie liegt und Gesicht, Brust oder Flanke bedroht. Die Klinge in Linie muss vor dem letzten Tempo des gegnerischen Angriffs durchgeführt werden. [1]

## Fecht Waffen

- b.1 Die Fechtwaffe muss ein zwischen 1880 und 1939 bekanntes Florettgefäß aufweisen.
- b.2 Pistolengriffe sind nicht gestattet, mit der Ausnahme von Fechtern, die auf diese aus körperlichen Gründen angewiesen sind.
- b.3 Die Klingen müssen unmodifizierte, moderne Sportflorettklingen sein. Gekürzte Klingen sind nicht zugelassen. [0]
- b.4 Die Spitze muss von einer Gummikappe bedeckt sein. [0]

## Fechtbahn

- c.1 Die Fechtbahn hat eine Länge von 20 Fuß. [9]
- c.2 Ein Übertreten der hinteren Gefechtslinie, ob mit einem Fuß oder mit beiden, zählt als Punkt gegen den Fechter. [7]

## **Treffer und Gültigkeit**

- d.1 Als Treffer gilt, wenn die Spitze der Waffe beim Auftreffen am Körper des Gegners arretiert, auf eine Weise, die bei einer scharfen Waffe eine blutende Wunde zur Folge gehabt hätte. [10]
- d.2 Ein Treffer ist gültig, wenn er innerhalb der gültigen Trefferfläche aufkommt. Die gültige Trefferfläche ist der Rumpf, oben begrenzt durch das Schlüsselbein, unten durch eine Linie die direkt oberhalb der Hüftknochen verläuft. Der Maskenlatz unterhalb der Schulterlinie sowie die Schultern sind ebenfalls Trefferfläche. [1]
- d.3 Ein Treffer außerhalb der gültigen Trefferfläche ist ebenfalls gültig, wenn sich an der Position der getroffenen Stelle zu Beginn des Angriffs eine gültige Trefferfläche befunden hat (Ersetzung der Trefferfläche). [1]
- d.4 Über die Gültigkeit eines Treffers wird von den Seitenrichtern entschieden. Sollten diese zu keinem eindeutigen Ergebnis kommen, wird der Obmann in die Entscheidung mit einbezogen. [1]
- d.5 Ein Treffer nach dem Kommando „Halt“ ist nicht gültig. [1]
- d.6 Ein Punkt wird für einen gültigen Treffer vom Obmann vergeben. [1]

## **Gefechtsstruktur**

- e.1 Zu Beginn des Gefechts begeben sich die beiden Fechter in Grundstellung, grüßen den Gegner, den Obmann und die Seitenrichter, nehmen Distanz und begeben sich in Fechtstellung. Nach dem Gefecht wiederholen die Fechter den Gruß und geben sich die Hand. [5]
- e.2 Distanz wird genommen, indem die Waffe in der Grundstellung in Linie gebracht wird, so dass sich die Spitzen in der Mitte der Fechtbahn ca. 40 cm voneinander zu stehen kommen. [1]
- e.3 Das Gefecht beginnt mit dem Kommando „Los“ und endet mit dem Kommando „Halt“. [1]
- e.4 Nach einer Unterbrechung ohne Punktevergabe, wird Distanz an der Stelle der Unterbrechung genommen. Würde ein Fechter dadurch hinter der Endlinie platziert, nimmt er einen Meter davor Distanz. [1]
- e.5 Die reine Kampfzeit des Gefechts beträgt 5 Minuten. Sieger des Gefechts ist, wer in dieser Zeit die meisten Treffer gesetzt hat. Bei Gleichstand wird das Gefecht bis zum nächsten Treffer verlängert. [1]
- e.6 Ein Treffer, ob gültig oder nicht, unterbricht das Gefecht. Ein Folgetreffer wird nicht gewertet. [1]
- e.7 Ein gültiger Treffer ergibt einen Punkt. Ein Doppeltreffer ergibt keinen Punkt für den, der ihn verursacht hat. [1]

## Verhalten im Gefecht

- f.1 Der Einsatz der unbewaffneten Hand zur Opposition oder Ablenkung der gegnerischen Klinge ist verboten. [1]
- f.2 Beidhändige Fechter dürfen die Waffe während eines Gefechts nicht wechseln. [1]
- f.3 Eine Entwaffnung zählt als Punkt. Der Angriff auf einen unbewaffneten Gegner sollte stets vermieden werden. Eine Ausnahme besteht, wenn einer der Gegner die Waffe an das Handgelenk gebunden hat. In diesem Fall zählt die Entwaffnung selbst nicht als Punkt, ein valider Treffer dagegen ergibt einen Punkt, wenn er auftritt bevor die Waffe den Boden berührt. [1]
- f.4 Ein Corps-a-Corps unterbricht das Gefecht. Das dritte, aufeinander folgende Corps-a-Corps eines Fechters wird als Punkt gegen ihn gewertet. [1]
- f.5 Gefährliches und brutales oder grobes Verhalten um den Gegner zu verunsichern oder zu schaden oder weil der Fechter die Selbstbeherrschung verliert, ist verboten. [0]
- f.6 Wird ein Fechter getroffen, so muss er stoppen, die Stelle, an der er getroffen wurde, mit der unbewaffneten Hand anzeigen und „Treffer“ ansagen. [1]
- f.7 Rufe von Seiten der Fechter oder der Zuschauer sind verboten, ebenso andere Ablenkung von Seiten der Zuschauer. [1]
- f.8 Ein Fechter, der in einem Gefecht für drei Doppeltreffer verantwortlich ist, wird vom Wettkampf ausgeschlossen. [1]
- f.9 Hält der Fechter sich nicht an die hier ausgeführten Regeln, steht der Verdacht, dass der Fechter nicht ausreichend geschult ist. In diesem Falle entscheidet der Obmann, ob der Fechter vom Wettkampf ausgeschlossen, oder lediglich verwarnet wird. [1, impliziert]
- f.10 In Fällen, die nicht explizit vom Reglement abgedeckt sind, entscheidet der Obmann im Sinne des Reglements. [1]

## Beispiele für die Verantwortlichkeit bei Doppeltreffern

Ein strukturiertes „Angriffsrecht“ gab es damals noch nicht. Stattdessen wurde an Beispielen aufgezeigt, wer in welchen Fällen den Doppeltreffer verursacht hätte. Als Leitlinie können **im italienischen Florett** die folgenden Überlegungen dienen:

1. Der Verursacher eines Doppeltreffers muss den Doppeltreffer i.d.R. vor seiner Aktion voraussehen können. In der Riposte hat der Ripostierende seine Entscheidung bereits getroffen und befindet sich in einer Bewegung, die er nicht mehr abbrechen kann. Unter dieser Annahme wählt der Gegner, wenn er

nicht selbst pariert, den sicheren Doppeltreffer – kann ihn also vorhersehen und gilt als der Verursacher des Doppeltreffers.

2. Die Frage, wer sich im Kampf mit einer scharfen Waffe anders verhalten hätte, kann aufzeigen, wer den Doppeltreffer in Kauf genommen hat, und dadurch als Verursacher gilt. [2]

### **Verschuldung durch den Fechter in der Offensive**

- g.1 Wenn eine Battuta oder Bindung versucht wurde, der Gegner dem Versuch jedoch ohne Klingenkontakt ausweicht, und der Angriff trotzdem weitergeführt wurde. [1]
- g.2 Wenn der Angreifer während einer Finte seine Klinge von der des Gegners berühren lässt und trotz dessen Riposte den Angriff weiter ausführt. [1]
- g.3 Wenn sich der Angreifer durch einen fintierten Stoß dazu verleiten lässt, in seinem Angriff innezuhalten, den Angriff aber dann doch fortsetzt. [3]
- g.4 Wenn zwischen einem Gegenangriff ins letzte Tempo und dem Beenden des Angriffs zu viel Zeit vergeht. [3]
- g.5 Wenn, in Controtempo, der gegnerische Tempostoß dennoch trifft. [1]
- g.6 Wenn gegen die sofortige Parade-Riposte eine Rimesse, ein Raddoppio oder eine Ripresa gesetzt wird. [1]

### **Verschuldung durch den Fechter in der Defensive**

- g.7 Bei einem Gegenangriff in einen einfachen Angriff oder in das letzte Tempo eines zusammengesetzten Angriffs. [1]
- g.8 Wenn der Fechter eine Umgehung ins Tempo gegen eine Battuta unternimmt, die Battuta die Klinge bei dem Versuch jedoch noch trifft. [4]
- g.9 Wenn die Riposte verzögert durchgeführt wird. Dies ist i.d.R. auch bei einer Parade mit Schritt rückwärts der Fall. [1]
- g.10 Wenn die Klinge bei der Parade nicht ausreichend entfernt wird. [6]
- g.11 Wenn man eine Finte ins Tempo ausführt, der Gegner den Tempostoß jedoch ohne Unterbrechung beendet. [3]

### **Verschuldung durch beide Fechter**

- g.12 Wenn beide Fechter unabhängig voneinander angegriffen haben. [3]
- g.13 Wenn der eine mit mehreren Finten vorgeht, der andere sich erst sehr spät zu einem Gegenangriff entschließt. [3]
- g.14 Wenn der Angreifer die Klinge in Linie nicht beseitigt, der Angegriffene den Angriff jedoch auch nicht pariert. [3]

## **Zulassung zu klassischen Wettkämpfen**

Um an einem Wettkampf im klassischen Fechten teilnehmen zu dürfen, ist eine Grundkompetenz im klassischen Fechten erforderlich. Dies ist aus drei Gründen notwendig:

1. Aus Sicherheitsgründen. Stochern, federnde Beinarbeit („hüpfen“), unkontrollierte Stöße erhöhen das Risiko im Fechten.
2. Aus Authentizitätsgründen. Wir praktizieren klassisches Fechten. Modernes Sportfechten zwingt den klassischen Fechter, Doppeltreffer in Kauf zu nehmen und Punkte primär durch Ausnutzung des Reglements zu gewinnen. Dies widerspricht dem Geiste des klassischen Fechtens, das den Kampf mit scharfen Waffen als Grundlage für die Fechtweise definiert.
3. Aus Didaktikgründen. Ein Verhalten wie im modernen Sportfechten widerspricht dem Geiste des klassischen Fechtens. Dadurch wird der Fechter mit Situationen konfrontiert, die seiner Ausbildung widersprechen. Dies ist seiner fechterischen Entwicklung im höchsten Maße abträglich. Ein erfahrener Fechter ist in der Lage, sich darauf einzustellen. Ein Fechter ohne längere Fechterfahrung ist es nicht.

Eine Einschränkung der Teilnahme an Florettwettkämpfen ist auch in unserer Primärquelle, den „Regulations for Fencing Events“ [1] dokumentiert. Vor der Zulassung zu Wettkämpfen mussten sich die Teilnehmer auf Effizienz, Form, Technikvielfalt, Taktik, Tempo- und Mensurverständnis sowie Höflichkeit bewerten lassen. 17 von 20 Punkte mussten für die Zulassung erreicht werden.

Eine solch strenge Zulassung macht heute wenig Sinn, es rechtfertigt aber die Bedingung, dass Fechter entweder eine klassische Fechtausbildung vorweisen müssen, oder zumindest annähernd in der Lage sind, nach den klassischen Normen zu fechten. Dies ist besonders für Quereinsteiger aus dem Sportfechten notwendig. Ausschlusskriterien sind z.B.:

- Federnde Beinarbeit („hüpfen“)
- Stochern, insbesondere nach einem fehlgeschlagenen Angriff im Ausfall
- Der Flèche, mit Ausnahme von klassischen Vorläufern desselben
- Eine unsaubere oder zu legere Fechtstellung
- Mangelnde Kenntnis der Konventionen, z.B. dem Ansagen eines Treffers

## **Anmerkungen zum Reglement**

Die damaligen Reglements waren kurz und haben bei weitem nicht alle Situationen abgedeckt, die heute für das moderne Sportfechten notwendig sind. Zur Abgrenzung zum Sportfechten, und um den Fechter die wichtigsten Merkmale des klassischen Floretts an die Hand zu geben, sind für dieses Dokument mehrere Quellen verwendet worden. Primärquelle sind die italienischen „Regulations for Fencing Events“ [1]. Das Angriffsrecht wurde, wo widersprüchlich (g.13, g.14), nach Luigi Barbasetti's Interpretation [3] übernommen, da dies die bei uns unterrichtete Schule ist. Zu manchen Punkten, wie z.B. die Dimensionen der Fechtbahn findet man im

italienischen praktisch nichts. In diesem Falle wurden, als Annäherung, Quellen andere Nationen zu Rate gezogen.

Auf eine Definition von Strafen bei Regelverstoß habe ich verzichtet. Solche finden sich auch in den italienischen Quellen kaum. Dies kann mit dem Qualifizierungsgefechten zusammenhängen: Wer sich nicht an die Regeln halten konnte, wurde kaum zu den Wettkämpfen zugelassen. Umgekehrt bedeutet ein wiederholter Verstoß gegen die Regeln, dass der Fechter die Grundkompetenzen für das klassische Fechten nicht besitzt, was einen Ausschluss aus dem Wettkampf rechtfertigt (f.9).

Vorschriften zu Ausrüstung, Wettkampfstruktur und Pflichten des Obmanns und der Seitenrichter wurden hier nicht explizit aufgelistet. Sie sind für den Fechter nicht sonderlich relevant und eher für den Trainer / Obmann / Seitenrichter von Bedeutung. Für diese ist eine gesonderte Ausbildung zu empfehlen, wie sie z.B. die Classical Academy of Arms anbietet. Als Hauptreferenz für die Wettkampfstruktur werden bei uns ebenfalls die „Regulations for Fencing Events“ zu Rate gezogen.

## Quellen

- [0] Aus Sicherheitsgründen vorgeschrieben
- [1] „Regulations for Fencing Events“, Italian Fencing Federation, 1910, Übersetzung von C. A. Holzman
- [2] „Lame incrociate – scherma e duello“, Morelli Ercole, 1904
- [3] „Das Stossfechten“, Luigi Barbasetti, 1900
- [4] „Das Stossfechten italienischer Schule“, Rudolf Brosch, 1901
- [5] „Das Stossfechten nach der italienischen Schule“, Walther Meienreis, 1914
- [6] „Sword and Sabre Fencing“, Giordano Rossi, 1885, Übersetzung von C. A. Holzman
- [7] „Fencing Rules“, Amateur Fencers League of America, 1905
- [8] „Fencing Rules“, Amateur Fencers League of America, 1928
- [9] „Foil and Sabre: A Grammar of Fencing in Detailed Lessons for Professor and Pupil“, Louis Rondelle, 1892
- [10] „Rules Governing Fencing Competitions“, Amateur Gymnastic and Fencing Association, 1896

Stand: 16.01.2024