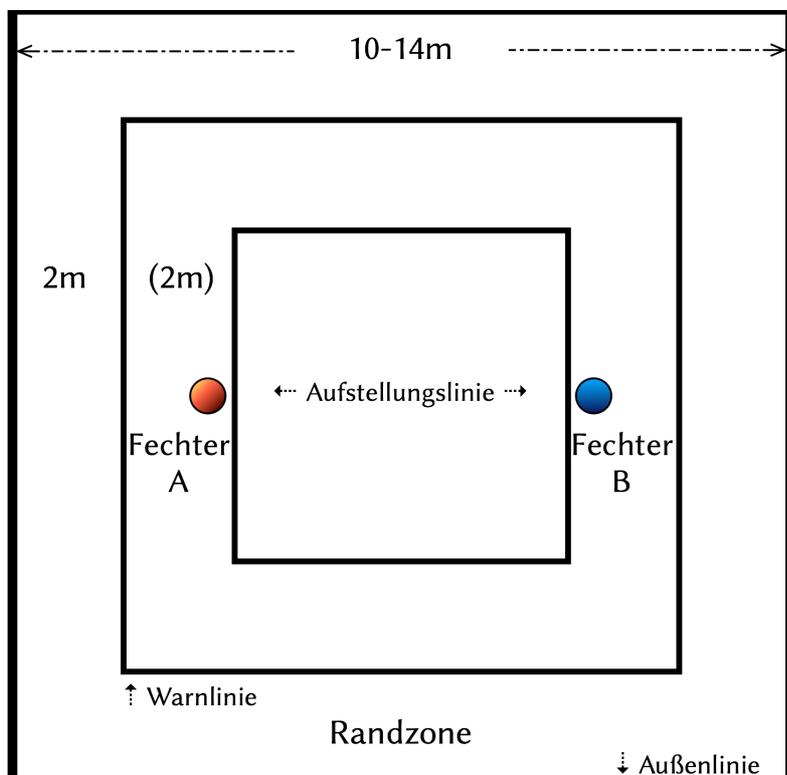


Der Fechtplatz

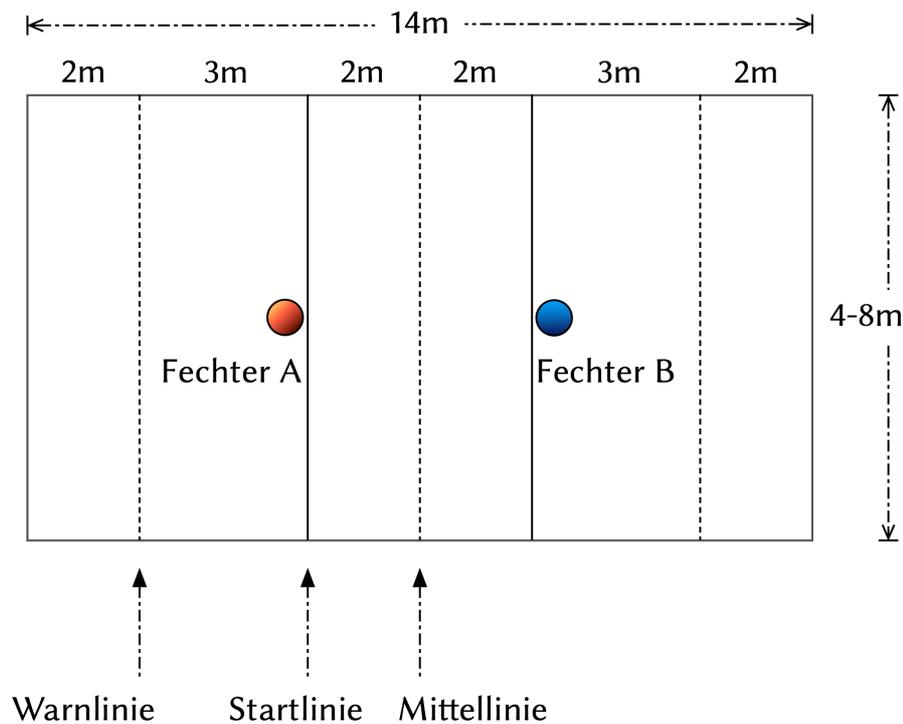
Variante „Wien“: Eine quadratische Fläche mit den Maßen von 14x14m oder ggf. 10x10m



Markierungen:

- ▶ Startlinie („Aufstellungslinie“)
- ▶ Warnlinie: 2m vor Ende des Fechtplatzes (entfällt bei 10m Fläche)
- ▶ Außenlinie: grenzt den Fechtplatz ein

Variante „SchwertRing“: Eine rechteckige Bahn von 14m Länge und 4-8m Breite



Markierungen:

- ▶ 1 Mittellinie
- ▶ 2 Startlinien: 2m nach der Mittellinie
- ▶ 2 Warnlinien: 2m vor Ende der Bahn
- ▶ Außenlinie: grenzt die Fechtbahn ein

Kampfleitung

Kampfeiter

Präsenz:

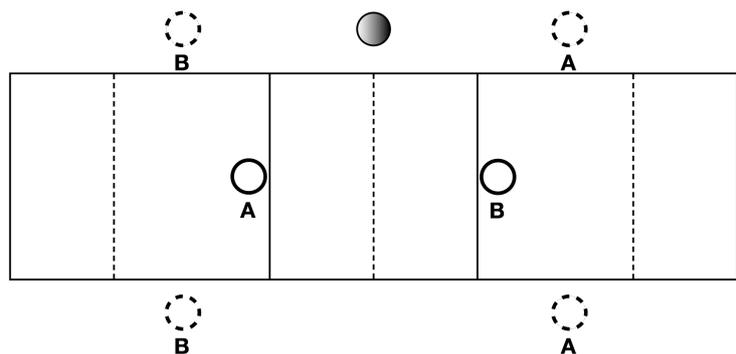
- ▶ Der Kampfleiter verkörpert die Turnierleitung an der Fechtbahn. Dazu gehören ein souveränes, beherrschtes und sicheres Auftreten, ein höflicher Umgangston, sowie ein gepflegtes Äußeres und angemessene Kleidung.
- ▶ Klare, laute Kommandos; deutlich sprechen und signalisieren!
- ▶ Möglichst keine (sichtbaren) Zeichen von Unsicherheit bei Entscheidungen

Der Kampfleiter (oder „Obmann“, bzw. „Schiedsrichter“) hat vielfältige Aufgaben:

- ▶ Er hat die Leitung des Gefechtes.
- ▶ Vor jedem Gefecht kontrolliert der Kampfleiter die Waffen, die Ausrüstung und das Material der Fechter gemäß den geltenden Vorschriften.
- ▶ Er überwacht die Seitenrichter, Zeitnehmer, Schreiber usw.
- ▶ Er bestraft Verstöße.
- ▶ Er entscheidet über die Treffer.
- ▶ Er sorgt für Ordnung.

Assistenten

Der Kampfleiter kann einen oder mehrere Assistenten berufen, um ihn bei der Beobachtung der Fechter zu unterstützen. Im Regelwerk des SchwertRings sind dies ein Zeitnehmer und vier Seitenrichter (s. Abb.).



Seitenrichter beim SchwertRing

Der Kampfleiter wird durch die Seitenrichter wie folgt unterstützt:

- ▶ Jeweils zwei Seitenrichter beobachten einen Fechter. Dabei stellen sie sich so auf, dass sie die Trefffläche des zu beobachtenden Fechters gut im Blick haben. *In der Abbildung oben beobachteten z.B. die Seitenrichter A, ob Fechter A einen Treffer erhält.*
- ▶ Sehen sie, dass der zu beobachtende Fechter einen Treffer abbekommt, so heben sie eine Hand und lassen sie so lange oben, bis der Kampfleiter sein Urteil verkündet. Das Gefecht wird durch die Seitenrichter nicht unterbrochen.
- ▶ Das Nichtheben der Hand gilt als „kein Treffer“ Enthaltungen der Seitenrichter gibt es nicht.
- ▶ Sobald ein oder mehrere Seitenrichter eine Hand heben, unterbricht der Kampfleiter das Gefecht.
- ▶ Die Auswertung der Treffer nimmt ausschließlich der Kampfleiter vor, wobei das Stimmrecht wie folgt geregelt ist:
 - Jeder Seitenrichter hat 1 Stimme;
 - der Kampfleiter hat 1,5 Stimmen.
 Somit ergibt sich: Sind sich jeweils zwei Seitenrichter (auf der gleichen Seite) uneinig, so kann der Kampfleiter selbst entscheiden. Entscheiden beide Seitenrichter gleich, so ist der Kampfleiter überstimmt.

Gefechtsablauf und Handzeichen des Kampfleiters

Um einen sicheren und reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, ist es wichtig, dass der Kampfleiter sich ausnahmslos an die Kommandos hält. Es sollten keine Synonyme (wie etwa „Stop“ statt „Halt“) benutzt und auch die Handzeichen klar und eindeutig gegeben werden.

Aufruf / Aufstellung

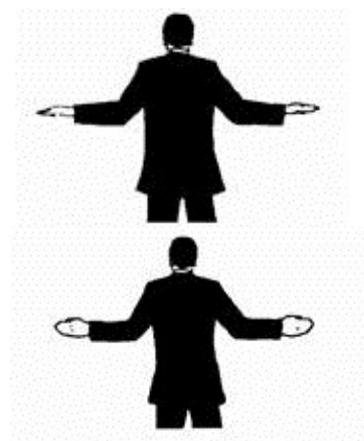
Die Kämpfer nehmen ihre Waffen und Fechtmasken in die Hand und begeben sich zum Aufstellungspunkt. Der Kampfleiter gibt nun eventuell noch ein paar Hinweise.

Gruß

Der Kampfleiter bittet zum Gruß. Die Fechter begrüßen zuerst ihren jeweiligen Gegner, dann den Kampfleiter und ggf. anschließend das Publikum. Erst dann wird die Fechtmaske aufgesetzt.

„Stellung!“ (1. Abb.)

Die Kämpfer nehmen fechtbereit ihre Positionen ein.



„Fertig?“ / Österreich: „Bereit?“ (2. Abb.)

Der Kampfleiter wird das Gefecht gleich freigeben, wenn keiner der Fechter Einwände hat.



„Los!“ (3. Abb.)

Jetzt startet das Gefecht!



Unterbrechung des Gefechts von Seiten eines Fechters

Falls ein Fechter den Kampf (aus einem triftigen Grund) unterbrechen möchte, hebt er die linke Hand hoch, bis der Kampfleiter reagiert.

„Halt!“ (4. Abb.)

Das Gefecht ist unterbrochen. Beide Fechter hören sofort auf zu kämpfen, bleiben aber an ihrer Position.



Wiederaufnahme

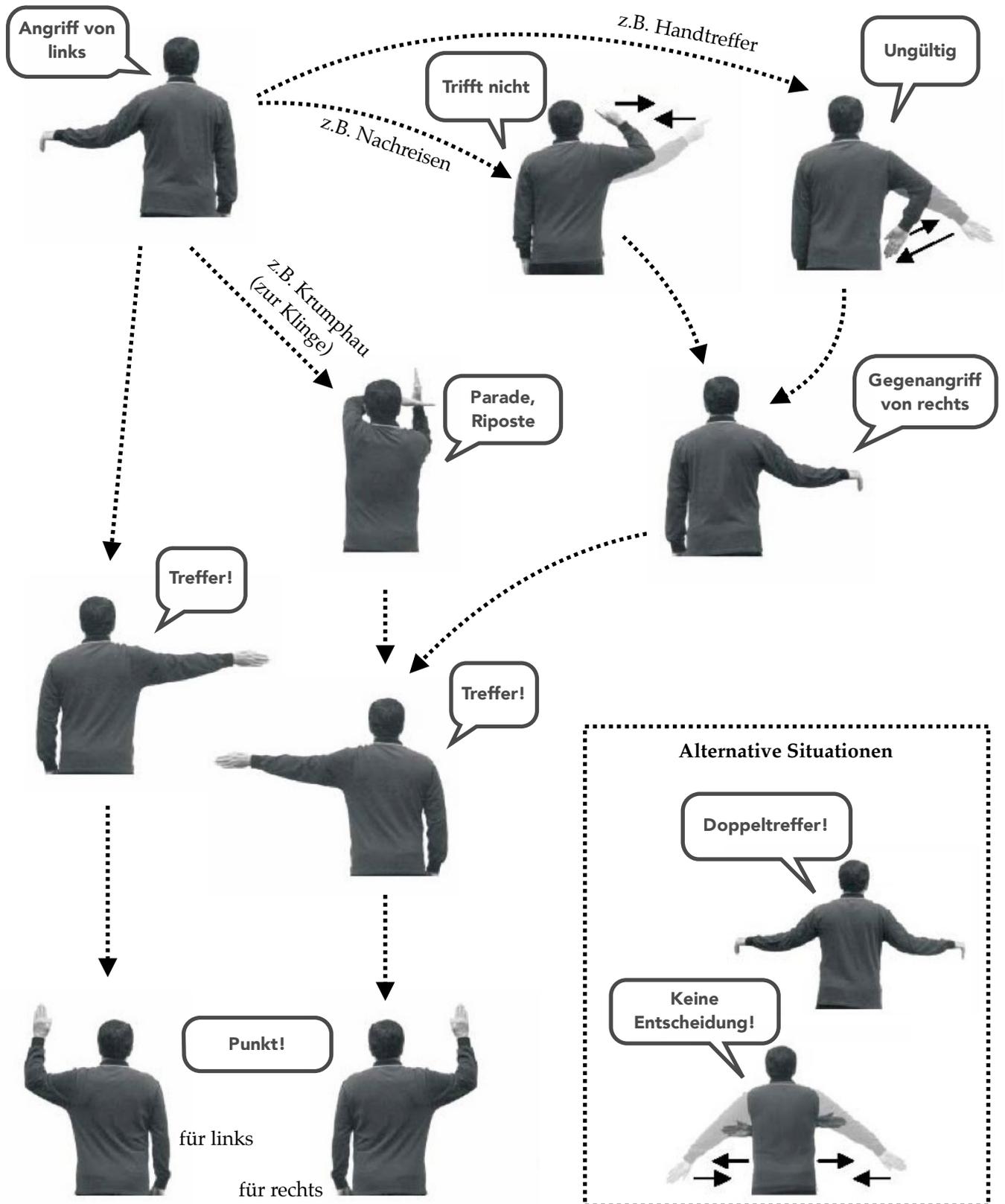
Nach einem gültigen Treffer begeben sich die Fechter wieder zu ihren Aufstellungspunkten. Auf Kommando des Kampfleiters wird das Gefecht fortgesetzt.

Nach dem Gefecht

Der Kampfleiter sagt den Punktestand an und erklärt das Gefecht für beendet. Die Fechter nehmen nun ihre Masken ab und grüßen wie zu Beginn des Gefechtes. Anschließend geben sie einander die Hand. Nach dem letzten Kampf einer Runde unterschreibt jeder Fechter beim Kampfleiter auf dem Gefechtszettel.

Trefferanzeige

Die Entscheidungen des Kampfleiters müssen vom Publikum auch dann nachvollziehbar sein, wenn er nicht zu hören ist. Daher sind die Handzeichen von besonderer Bedeutung - vor allem, wenn der Kampfleiter den Gefechtsablauf kommuniziert. Prinzipiell wird nur die letzte, entscheidende Situation veranschaulicht:



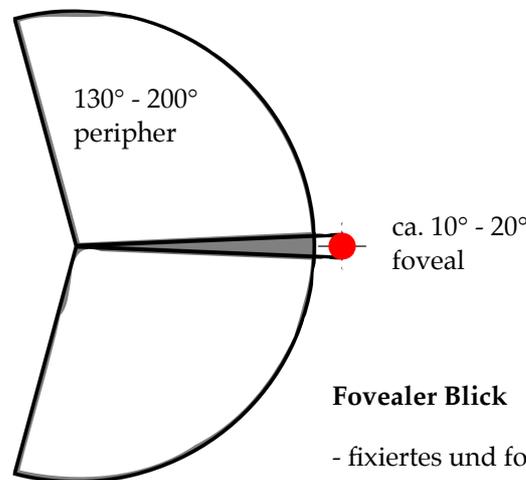
Sicherheit

An und auf der Fechtbahn

- ▶ Zur Fechtbahn wird vom Kampfleiter und seinen Assistenten ein Abstand von mindestens 1 Meter gehalten, um außer Hiebreichweite zu bleiben und um peripher zu sehen.
- ▶ Auf der Fechtbahn halten sich während dem Gefecht ausschließlich die Fechter auf.
- ▶ Ist die Sportlichkeit im Gefecht gefährdet, wird unterbrochen und die Situation geklärt bzw. sanktioniert.
- ▶ Material, Fechtbahn und die Fechter sollen in einwandfreien Zustand sein.
(krumme Feder, offene Schuhe)

Peripher Sehen

Peripherer Blick oder peripheres Sehen bedeutet, dass die Augen nicht fokussieren. Das Gegenteil des peripheren Blickes, ist der foveale Blick mit dem man genau auf einen Punkt schaut.



Peripherer Blick

- räumliches und weites Sehen
- großer Blickwinkel
- viel im Blick aber unscharf

Fovealer Blick

- fixiertes und fokussiertes Sehen
- kleiner Blickwinkel
- wenig im Blick aber scharf

Speziell bei der Bewegungsbeobachtung werden simultan an verschiedenen Orten Objekte bzw. Ereignisse möglichst exakt erfasst. Aufgrund der Unmöglichkeit, mehrere Ereignisse gleichzeitig foveal und damit scharf zu erfassen, sind bei einer solchen Beurteilungsaufgabe hohe Fehlerquoten zu erwarten. Peripher zu sehen bringt daher den Vorteil, mehrere Geschehnisse im weiten Blickfeld wahrzunehmen. Ein Obmann beobachtet immer zwei Fechter, zwei Waffen und deren Treffer zueinander. Dafür eignet sich der periphere Blick. Er bietet einen großen Blickwinkel und lässt uns einen Treffer auf beiden Seiten wahrnehmen.

Wo dient uns der periphere Blick noch?

Beim Autofahren: Gefahren wie Tiere oder Kinder, die in das Sichtfeld laufen, werden besser erkannt. Bei Nachtfahrten werden die Scheinwerfer des Gegenverkehrs leider auch besser gesehen.

Beim Fechten selbst, wenn wir peripher sehen, nehmen wir die Gesamtheit des Gegenübers wahr. Es kann somit besser erkannt werden, wann eine Bewegung stattfindet.