

FRAGEN ZUR LIZENZ JUGEND:

1. *Klingenangriffe: Bindung, Battutta, Filo.*

- a) Bindung: Wegschieben der gegnerischen Klinge und freier Stoß.
- b) Battutta: Wegschlagen der gegnerischen Klinge und freier Stoß.
- c) Filo: Gleitstoß an der gegnerischen Klinge bis zum Treffer.

2. *Arten der Paraden:*

- a) Körper-Parade = Abwehr des Angriffes durch Ausweichen.
- b) Klingen-Parade = Abwehr des Angriffes mit der Klinge.

3. *Formen der Klingen-Paraden:*

- a) Direkte Parade: aus Sixt/Terz in Quart (Quart in Sixt/Terz) und Oktav/Seconde in Septime/Prim (Septime/Prim in Oktav/Seconde)
- b) Contro(Kreis)-Parade: Parade mit Kreis (z. B. Sixt/Terz in Sixt/Terz)
- c) Halbkreis-Parade: Parade mit halbkreisförmiger Bewegung in neue Position.

4. *Bedrohung durch Linie:*

Position, bei der die gültige Trefffläche mit gestrecktem Arm bedroht wird.

5. *Einladung:*

Das Anbieten einer Blöße.

6. *Cavation:*

Loslösen aus der gegnerischen Bindung und Umgehung der Klinge.

7. *Cavation ins Tempo:*

Umgehen der gegnerischen Klinge bei Klingenangriff des Gegners ohne Klingenkontakt.

8. *Patinando und Ballestra:*

Patinando: Schritt vorwärts und Ausfall ohne Unterbrechung.

Ballestra: Sprung vorwärts und Ausfall ohne Unterbrechung.

9. *Radoppio:*

Im Ausfall: Nachsetzen des Standbeines nach vorne – Ausfall.

10. *Rimessa:*

Dem Angriff folgender sofortiger Nachstoß oder Nachhieb.

11. *Absicherung:*

Bei Stoßende wird die eigene Fechtwaffe in Richtung der gegnerischen Klinge gebracht, um einen Treffer des Gegners zu verhindern.

12. Ausrüstung für Partnerübungen und Freifechten:

Bei Partnerübungen:

- a) Maske
- b) Handschuh
- c) Fechtwaffe (mechanisch oder elektrisch)
- d) Unterziehjacke (Plastron)
- e) Fechtjacke
- f) Fechthose
- g) Fechtstutzen

Zusätzlich beim Freifechten mit Treffermeldergerät:

- a) 2 funktionierende elektrische Fechtwaffen
- b) 2 funktionierende Körperkabel
- c) Florett: Maske mit Elektrolatz und Maskenkabel, Elektroweste
- d) Säbel: Elektromaske mit Maskenkabel und Elektrojacke mit Mannschette.

Alle diese Ausrüstungsteile müssen den Sicherheitsvorschriften des Fechtverbandes entsprechen! (siehe Anhang Ausrüstungsbestimmungen ÖFV!)

13. Regelung bei Überschreiten von Endlinie und seitlichem Verlassen der Fechtbahn:

- i. Wird die Endlinie mit beiden Füßen von einem Fechter nach hinten überschritten erhält dieser einen Straftreffer!
- ii. Wird die Seitenlinie mit einem oder beiden Beinen von einem Fechter überschritten, wird sein Gegner einen Meter nach vorne gestellt! (Kann im hinteren Warnbereich ebenfalls zu Straftreffer führen.)
- iii. Gesetzte Treffer mit beiden Beinen außerhalb der Fechtbahn werden nicht gezählt!

14. Trefferanzahl / Kampfzeit (netto):

Jugend C: Runde 4 Treffer / 3 Min.
Direkte Ausscheidung 10 Treffer / 3 x 2 Min. (Pausen 1 Min.)
(Säbel Sonderregelung: eine Pause nach dem 5. Treffer!)

Ab Jugend B: Runde 5 Treffer / 3 Min. .
Direkte Ausscheidung 15 Treffer / 3 x 3 Min. (Pausen 1 Min.)
(Säbel Sonderregelung: eine Pause nach dem 8. Treffer!)

15. Zusatzminute:

Bei Treffergleichstand nach Ablauf der regulären Kampfzeit:

- i. Lösen der Priorität eines Fechters.
- ii. Es wird maximal eine Minute weiter gefochten.
- iii. Setzt ein Fechter innerhalb dieser Minute einen Treffer, hat er das Gefecht gewonnen.
- iv. Fällt kein Treffer, gewinnt der Fechter mit geloster Priorität.

Gefechtseintrag Vx:Dx (z. B. V2:D2). (V = Sieg / Victoire; D = Niederlage / Defaite)

Doppeltreffer im Degen können nicht gefechtsentscheidend sein. Es wird am aktuellen Platz weiter gefochten! (Man geht nicht zur Startlinie!)

16. *Ablauf eines Gefechtes:*

- a) Materialkontrolle durch Kampfleiter
- b) Gegenseitige Materialkontrolle der Fechter durch Probestoß / - Hieb.
- c) Begrüßung Gegner und Kampfleiter mit Fechtergruß.
- d) Gefecht.
- e) Verabschiedung mit Fechtgruß an Startlinie und Handschlag mit waffenfreier Hand.

17. *Handzeichen des Kampfleiters:*

(Siehe Beiblatt ÖFV - Handzeichen Kampfleiter)

18. *Gruppen von Verwarnungen:*

- Gruppe 1: das erste mal erhält man eine gelbe Karte, bei jedem weiteren Vergehen in dieser Gruppe eine Rote Karte (Straftreffer).
Gruppe 1 gilt für das laufende Gefecht.
- Gruppe 2: man erhält sofort eine Rote Karte, im Wiederholungsfall immer wieder eine rote Karte.
Gruppe 2 gilt für das laufende Gefecht
- Gruppe 3: man erhält eine rote Karte, bei einem weiteren Verstoß dieser Gruppe eine Schwarze Karte = Ausschluss.
- Gruppe 4: Bei einem Verstoß erhält man sofort die schwarze Karte.

19. *Verhalten für den Wettkampf und im Gefecht:*

- a) Anlegen einer Checkliste für Turnier (z .B. Ausrüstung, Fechtpass, Zusatzverpflegung und Getränke ...)
- b) Rechtzeitiges Erscheinen am Ort des Wettkampfes
- c) Rechtzeitige Anmeldung bei Turnierleitung
- d) Vorbereitung aufs Fechten (Aufwärmen, Einfechten, Ausrüstung-Check).
- e) Aushänge der Turnierleitung stets kontrollieren.
- f) Beachten der Gefechtsaufrufe.
- g) Meldung bei Kampfleiter zu Rundenbeginn / KO-Beginn.
- h) Pausen nutzen (Erholung, Beobachtung der Gegner).
- i) Prüfen der Gefechts- und Rundenergebnisse (vor Unterschrift!)
- j) Rechtzeitige und sinnvolle Flüssigkeits- und Nahrungsaufnahme.
- k) Höfliches, faires und korrektes Verhalten.
- l) Bei Sieg und Niederlage Würde bewahren.