

Historisch angelehnte Turnier- und Gefechtsregeln

Angelehnt an die Regeln der Offiziersfechtturniere nach Oberleutnant Josef Bartunek um 1903. Es wurde von Paul Becker für seine Fechtschule „in motu“ entdeckt und weiterentwickelt. Wir nutzen dieses Regelwerk mit wenigen Änderungen und Ergänzungen.

1. FECHTREGELN

1.1 Trefferreglement

- Trefferzone ist der gesamte Körper ab Oberschenkel aufwärts ausgeschlossen der Hände (vom Handgelenk bis zur Fingerspitze).
- Es sind Häue und Stöße zugelassen.
- Das Double (Doppeltreffer) wird jenem Fechter als »Treffer" gezählt, welcher sich nicht an die Regeln der Fechtkunst gehalten hat (siehe Trefferreglement).
- Das Tempo Communi (gleichzeitige Treffer) wird, wenn es das erste Mal vorkommt, nicht zum Nachteile der Fechter in Betracht gezogen; ereignet es sich ein zweites Mal, so wird es beiden Fechtern als »Treffer" gezählt.
- Sollten bei einem Poulegefecht beide Fechter auf 2—2 Treffer stehen und ist der letzte Gang ein Tempo Communi, so zählen bei diesem Gefecht beide Fechter zu den Besieg-ten.
- Sieger eines Gefechts ist, wer zuerst 3 Treffer erzielt.

1.2 Jury

- Die Jury wählt aus ihrer Mitte einen Sekretär und bestimmt die Kampfrichter.
- Die Entscheidungen der Jury sind inappellabel.

1.3 Sportgeräte

1.3.1 Schutzklasse C (Schaumstoff, Nylon leicht)

- Schutzausrüstung:
 - o Fechtmaske (Kunststoff oder höherwertig, min. 350N)
 - o Gepolsterte Handschuhe für das Fechten ausgewiesen als Schutz gegen Häue
 - o Tiefschutz
 - o Oberkörper komplett bedeckt
- Waffensimulatoren
 - o Schaumstoffsimulatoren
 - o Nylon-Simulatoren

1.3.2 Schutzklasse B (CE Level 1 FIE/ 350N)

- Schutzausrüstung:
 - o Fechtjacke min. 350N
 - o Fechtmaske min. 350N
 - o Maskenpolsterung mit Hinterkopfschutz
 - o Fechthandschuhe min. 350N mit Schutz gegen Häue und Stiche
 - o Halsschutz für Kehlkopf
 - o Tiefschutz
 - o Unterzieh-Brustschutz aus Kunststoff erlaubt

- Körper ist komplett bedeckt
- Waffensimulatoren
 - Nylonsimulatoren

1.3.3 Schutzklasse A (CE Level 2 FIE/ 800N)

- Schutzausrüstung:
 - Fechtjacke min. 800N (oder Fechtjacke 350N plus 800N Plastron)
 - Fechtmaske min. 1600N
 - Maskenpolsterung mit Hinterkopfschutz
 - Fechthandschuhe min. 350N mit Schutz gegen Häue und Stiche
 - Halsschutz für Kehlkopf
 - Tiefschutz
 - Unterzieh-Brustschutz aus Kunststoff erlaubt
 - Körper ist komplett bedeckt
- Waffensimulatoren:
 - Stahlsimulatoren mit folgenden Eigenschaften:
 - mit Sicherheitsspitze
 - verdickt mit Gummistöpsel
 - geschmiedete Schlaufe (Gummistöpsel empfohlen)
 - Biegung des auf dem Ort stehenden Simulators um 10 cm aus der Vertikalen bei einer Belastung von
 - 10 kg für lange Wehren
 - 6 kg für kurze Wehren
 - rostfrei
 - frei von scharfen Kanten
 - frei von Rissen
 - keine locker sitzenden Teile
 - intakte Griffwicklung mit sicherem Halt

1.3.4 Schutzklasse A+ (CE Level 2 FIE/ 800N)

- Schutzausrüstung:
 - Fechtjacke min. 800N plus Unterziehplastron min. 800N
 - Fechtmaske min. 1600N
 - Fechthandschuhe min. 350N als Schutz gegen Häue und Stiche
 - Maskenpolsterung mit Hinterkopfschutz
 - Halsschutz für Kehlkopf
 - Tiefschutz
 - Unterzieh-Brustschutz aus Kunststoff
 - Körper ist komplett bedeckt
 - Ellenbogen- und Unterarmschutz gegen Häue
 - Knieschützer gegen Häue
- Waffensimulatoren:
 - Stahlsimulatoren mit unter 1.3.3 stehenden Eigenschaften

1.4.5 Überprüfung der Ausrüstung

- Die Jury entscheidet über die Zulässigkeit der verwendeten Waffen, welche vor Beginn des Turniers der Jury vorzuzeigen sind und das Maß der im Fechtsaale gewöhnlich gebrauchten Waffen nicht überschreiten dürfen.

1.5 Verhalten der Fechter

- Die Fechter einigen sich auf eine Schutzklasse und wählen ihre Ausrüstung entsprechend. Dabei einigen sie sich auch die Waffensimulatoren, welche sie führen wollen.
- Vor Beginn eines jeden Gefechts stehen die Fechter außerhalb der Kampffläche, die Maske unter den Arm geklemmt und Salutieren zuerst dem Gegner und dann dem Kampfrichter bzw. der Jury.
- Jeder innerhalb den gültigen Blößen getroffene Fechter hat innezuhalten und den Treffer durch den Ruf „Treffer“ kundzutun.
- Sowohl beim Rapier- als auch beim Säbelfechten wolle man sich aller stärkeren Stöße, beziehungsweise Häue als nötig enthalten; sollte jedoch wider Willen ein stärkerer Stoß oder Hau fallen, so hat sich Derjenige, der ihn gegeben hat, sofort zu entschuldigen; der Getroffene muss jedoch soweit Mann sein, sich auffallender Schmerzáußerungen zu enthalten.
- Ereignet es sich, dass einer der Fechtenden unter dem Gürtel getroffen wird, so hat Derjenige, der touchiert hat, mit abgenommener Maske und einer Salutierung um Entschuldigung zu bitten; Gleiches hat zu geschehen, wenn im Gefecht nach erhaltenem Treffer der Getroffene nachstößt oder nachhaut und dabei den Gegner trifft.
- Auch wenn nicht genau die vorbezeichnete Blöße getroffen wurde, hat der getroffene Fechter dennoch seine Aktion abubrechen und „Treffer“ zu rufen. Die Jury wird dann entscheiden, ob der Stoß oder Hau gültig ist oder nicht.
- Wurde einmal die Fechtstellung eingenommen, so ist der Fechter zur Rücksicht auf seinen Gegner verpflichtet.
- Kämpfer sprechen nicht! (Kampfrichter dürfen durch Meldung per Hand aufmerksam machen, falls es Probleme gibt)
- Bei akuten Problemen, wie Unwohlsein, Verletzungen oder ähnlichen darf laut „Stop!“ gerufen werden, was den Kampf unmittelbar pausiert. Wer dieses Kommando zum eigenen Vorteil ausnutzt, wird sofort disqualifiziert.
- Es ist schimpflich sich über die Fechtweise des anderen aufzuregen, da man so seine eigenen Fehler auf die Schultern des anderen legt.
- Die Entwaffnung zählt nur dann als „Treffer“ wenn sie beabsichtigt war, worüber die Jury entscheiden wird.
- Wenn ein Fechter soweit zurückweicht, dass er die Grenze des zugewiesenen Raumes erreicht, so muss er bis zur Entscheidung weiter fechten, falls es ihm nicht gelingt, das verlorene Terrain wieder zu erobern.
- Es ist ritterliche Pflicht der Konkurrenten, nach Beendigung des Gefechts Salut und Handschlag zu tauschen.

1.6 Regelverstöße

- Im Fechtsport kann der Kampfrichter durch 3 unterschiedliche Karten gegen einen Fechter ermahnen, wenn der Fechter gegen eine Regel verstoßen hat. Dabei wird zwischen folgenden Sanktionsmaßnahmen unterschieden:
 - o Verwarnung (Gelbe Karte)

- Straftreffer (Rote Karte)
- Disqualifikation (Schwarze Karte)
- Zusätzlich werden die Verstöße in vier Gruppen eingeteilt.
 - 1. Gruppe:
 - In der ersten Gruppe werden Verwarnungen (gelbe Karte) und Straftreffer (rote Karte) erteilt. Zu nennen sind:
 - das Verlassen der Fechtbahn
 - Ungehorsam
 - dem Gegner den Rücken zuwenden
 - das Aufsetzen der Waffe auf die Planche, um die Klinge gerade zu biegen
 - das Anfassen von elektronischen Teilen
 - das Abdecken der gültigen Trefferfläche
 - Sollte das Vergehen ein wiederholtes Mal im Gefecht vorkommen, ist dies ein zweiter Verstoß, der mit einem Straftreffer (rote Karte) geahndet wird.
 - 2. Gruppe:
 - Sollte ein Fechter absichtlich gegen die Regeln verstoßen, wie z. B.:
 - das Fehlen des Namens auf dem Rücken (nur wenn vorher festgelegt)
 - das Fehlen der Markierung
 - Vortäuschung einer Verletzung um eine Pause zu erhalten, werden der erste und der zweite Verstoß jeweils mit einem Straftreffer (rote Karte) bestraft.
 - 3. Gruppe:
 - Ein schwerwiegendes Vergehen wird, wie in Gruppe 2, mit einem Straftreffer bestraft, allerdings muss der Fechter aufpassen, kein weiteres Vergehen in dieser Gruppe zu begehen. Ein weiteres Vergehen zieht in Gruppe 3 die Disqualifikation nach sich. Die Disqualifikation (schwarze Karte) ist im Fechtsport die höchste Bestrafung. Der Athlet wird vom Wettkampf ausgeschlossen und erhält eine Sperre von Minimum zwei Monaten. Aktionen für die schwarze Karte sind unter anderem:
 - Unfairer Kampf
 - Ordnung auf der Bahn stören.
 - 4. Gruppe:
 - Die schlimmsten Verstöße werden der Gruppe 4 zugewiesen. Der Fechter wird mit sofortiger Wirkung disqualifiziert, so dass der Gegner automatisch gewonnen hat. In diese Kategorie gehören:
 - Anwendung leistungssteigernden Substanzen
 - Brutalität
 - Verweigerung des Fechtergrußes (vor oder nach dem Gefecht)
 - Verwendung von Kommunikationsmitteln, womit der Fechter während des Gefechts Anweisungen vom Trainer erhält.

1.7 Ablauf

1.7.1 Klassifikationsgefechte

- Die Beurteilung der Leistungen der Konkurrenten geschieht in Klassifikationsgefechten. In dieser Probe werden die Fechter mit Punkten von 1 bis 10 klassifiziert.
- Es wird auf drei Treffer gefochten wobei die maximale Kampfzeit 3 Minuten beträgt.
- Die Art und Weise der Zusammenstellung der einzelnen Klassifikationsgefechte richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Fechter. Entweder wird jeder Teilnehmer mit allen anderen fechten oder werden die Gegner ausgelost werden. Jeder Fechter muss jedoch mindestens 3 Gefechte machen. Der Jury steht in diesem Falle das Recht zu, einzelne Fechter auch außertourlich zu einem Gefecht zu bestimmen.
- Im Klassifikationsfechten wird, außer dem Erfolg des Treffens, hauptsächlich die effektive fechterische Stärke, dann die Schönheit und Korrektheit der Bewegungen, das geistige Konzept und die genaue Einhaltung der fechterischen Regeln beurteilt. Die Fechter werden hierbei mit Punkten von 1 — 10, oder auch 1 —20 klassifiziert. Die Anzahl der Punkte im Durchschnitt ergibt die Rangfolge. Derjenige, der die meisten Punkte erhält, ist der Beste.
- Die Beurteilung der Leistungen in den Klassifikationsgefechten geschieht nach folgenden Gesichtspunkten:
 - o soziale Fertigkeiten:
 - fechterische Redlichkeit,
 - das strenge Einhalten der Fechtregeln
 - respektvoller Umgang mit den Kontrahenten
 - o fechterische Fertigkeiten
 - Schnelligkeit der Fechtaktionen
 - physiologische Haltung und Bewegung
 - das Halten der Mensur
 - korrekte Ausführung der technischen Grundelemente
 - Sicherheit in der Offensive
 - Sicherheit in der Defensive
 - Vermeidung von Doppeltreffern
- Es ist ritterliche Pflicht der Konkurrenten, nach Beendigung des Gefechts Salut und Handschlag zu tauschen.
- Bei den Klassifikationsgefechten gilt als Regel, dass ein Gefecht als „begonnen“ zu betrachten ist, wenn beide Fechter nach wechselseitiger Begrüßung die Masken aufgesetzt haben und einer derselben die Kampffläche betreten hat.
- Die Gefechte werden von einem Kampfrichter lediglich geleitet.

1.7.2 Poulegefechte um Ehrenpreise

- Zur Konkurrenz um die Ehrenpreise (Pokale) werden nur jene Fechter zugelassen, die in den Klassifikationsgefechten mit mindestens 6 Punkten klassifiziert werden.
- Die Konkurrenz geschieht in Entscheidungsfechten (Poule) auf 3 Treffern, wobei die maximale Kampfzeit 3 Minuten beträgt.
- In diesen Gefechten fechten alle Konkurrenten untereinander, jeder mit jedem. ▪ Die Reihenfolge der Gefechte wird durch das Loos bestimmt.
- Die Anzahl der errungenen Siege ergibt die Rangfolge der Fechter, nach welcher sie zur Wahl zwischen den Ehrenpreisen zugelassen werden.

- Bei den Poulegefechten wird auf Kommando des Kampfrichters „Stellung!“ zuerst die Fechtstellung angenommen, das Gefecht selbst kann jedoch nur dann begonnen werden, wenn der Kampfrichter „Los“ kommandiert hat.
- In der Poule steht neben jedem Fechter ein Kampfrichter, welcher eine stattgefundene Berührung durch die gegnerische Klinge feststellt.
- Sollten in den Klassifikationsgefechten weniger Fechter mit 8 Punkten klassifiziert worden sein, als Ehrenpreise vorhanden sind, so konkurrieren um die restierenden Ehrenpreise jene Fechter, die mit 8-4 Punkten klassifiziert wurden, und zwar unter gleichen Modalitäten wie die erste Gruppe.

1.7.3 Fechtakademie

- Den Schluss des Turniers bildet eine Fechtakademie vor geladenem Publikum.
- Die Teilnehmer werden von der Jury bestimmt.
- Mitglieder der Jury können an der Akademie auch teilnehmen.
- Beginn der Akademie 7 Uhr 30 Minuten Abends — dann Verteilung der Medaillen, Diplome und Ehrenpreise.

2. INFORMATIONEN

2.1 Grundsätze, um das Recht bei einem Incontro (Doppeltreffer) zu bestimmen.

Um Kontroversen und Streitigkeiten über die Gründe eines Incontros zu vermeiden, führen wir hier die Grundsätze an, nach welchen man sich in einem solchen Falle zu halten hat. Dieselben sind nicht nur nach den genauesten Grundsätzen der Kunst, sondern auch nach den allgemein gültigen Gebräuchen bei Turnieren angegeben. Incontro (Doppelhieb) heißt sich gegenseitig gleichzeitig oder fast gleichzeitig treffen, während eine fechterische Action zur Entwicklung gelangt.

Ein Incontro kann verursacht sein:

1. vom Angreifer
2. vom Verteidiger
3. von beiden.

2.2 Incontri, vom Angreifer verursacht:

- a) Wenn man, unbekümmert um die Cavation ins Tempo, mit einer Aktion auf die gegnerische Klinge vorgeht und mit dem Angriffe trifft.
- b) Wenn man in Folge der Finte eines Arretstosses, eines Manchettehiebes oder einer Cavation ins Tempo eine Parade nimmt, aber, ohne sich weiter zu verteidigen, seinen An-griff fortsetzt. Die Entschuldigung, dass man im Angriffe sei, ist in diesem Falle nicht stichhältig, denn, wer sich durch eine Finte ins Tempo dazu beeinflussen lässt, eine Parade zu nehmen, verliert das Recht, seinen Angriff fortzusetzen, und tut er es doch, so zeigt er wenig fechterische Empfindlichkeit, was am Kampfplatze im Ernstfalle zu bösen Konsequenzen führen würde.
- c) Wenn man bei einer Finte oder irgend einer Bedrohung den Gegner unsere Klinge berühren lässt, wodurch er das Recht erwirbt, zu ripostieren, und dennoch den Angriff fortsetzt. Wer eine Finte ausführt, will eine Parade des Gegners hervorrufen, welche er sodann umgeht; hat er dies mangelhaft ausgeführt, d. h. der Gegner seine Klinge berührt, so hat derselbe das Recht, anzunehmen, dass der Angriff beendet sei, und kann daher ripostieren.

- d) Wenn man, nachdem man einen Armhau ins Tempo erhalten hat, den Angriff fortsetzt und beendet, aber zwischen den beiden Häuen ein solcher Zeitraum liegt, dass es im Ernstfalle unmöglich gewesen wäre, den Angriff fortzusetzen. Erhält man z.B. im Ernstfalle einen Hau auf den Arm, welcher die Muskeln durchschneidet, so fällt der Säbel fast gleichzeitig aus der Hand, oder zum mindesten, es wird unmöglich sein, einen Hieb weiter zu führen.

2.3 Incontri, vom Verteidiger verursacht:

- a) Wenn man auf einen einfachen Angriff des Gegners statt zu parieren einen Vorhieb oder Arretstoss ausführt, jedoch selbst auch getroffen wird.
- b) Wenn man, auf das Vorgehen in zweiter Intention seitens des Gegners rechnend, Finte ins Tempo vollführt, indessen jedoch der Gegner seinen Angriff, in erster Intention durchführt und trifft.
- c) Wenn man zwischen Parade und Riposte einen derartigen Zeitraum verstreichen lässt, dass der Gegner zur Rimesse verleitet wird. Wer pariert, hat ohne Verzug zu ripostieren, sei es auch langsam.
- d) Wenn bei der Parade eine Bindungssituation entsteht und der Verteidiger die Bindung verlässt ohne die Bedrohung zu beseitigen oder ihr auszuweichen und an der vor der Parade angegriffenen Blöße getroffen wird.
- e) Wenn der Verteidiger nach Parade im Band windet ohne Kontrolle über das Band zu haben und dabei getroffen wird.

2.4 Incontri, von beiden Fechtern verursacht:

- a) Wenn der Angreifer mit zahllosen Finten vorgeht und der Verteidiger sich zu spät zu einer Tempo-Action entschließt. Wer angreift, kann nicht verlangen, den Gegner nach Laune und Willkür zur Verteidigung zu zwingen, wie auch der Verteidiger nicht erst beim Schlusshieb sich zu einer Tempo-Action entschließen darf, da er früher Gelegenheit hatte, dadurch das Incontro zu vermeiden.
- b) Wenn der Angreifer die ihm entgegengestellte Klinge beim Angriffe nicht entfernt und durch dieselbe getroffen wird, wie auch der Angegriffene nichts zu seiner Verteidigung tat.
- c) Wenn beide Gegner, nachdem sie auf den gegenseitigen Angriff gewartet haben, endlich gleichzeitig angreifen und sich treffen. Wer angreift, muss den Gegner zur Verteidigung zwingen. In diesem Falle begehen beide Fechter den gleichen Fehler. „Tempo Communi“ (natürlicher Doppeltreffer)

2.5 Die Jury

In der Jury eines Fechtturniers sollen namentlich keine solchen Sachverständigen Richtern, die aus irgend einem Grunde in ihrem Urteile die Möglichkeit der Bevorzugung eines Konkurrenten befürchten lassen. Deshalb sollen bei Amateurfechtturnieren keine solchen Zivilfechtmeister als Jurymitglieder gewählt werden, deren Schüler am Turnier mitkonkurrieren, vielmehr an deren Stelle erstklassige Amateure als Juroren fungieren. Bei einem Offizierturniere sollen womöglich nur diplomierte Fechtlehrer Jurymitglieder sein. Als Kampfleiter und Kampfrichter sollen nur erstklassige Autoritäten wirken.

Hat die Jury richtig geurteilt, so müsste in der Poule, mit geringen Abweichungen, dieselbe Rangfolge eintreten. Nun, wenn die Jury so beschaffen war, wie sie sein soll, und genau nach den Regeln

der italienischen Fechtkunst Recht gesprochen hat, dann wird diese Rangfolge auch in der Poule annähernd dieselbe sein. Jeder erfahrene Turnierfechter wird dies in seiner Praxis bestätigt finden

2.6 Klassifikationsturniere

Es ist natürlich, das jeder Fechter bestrebt sein wird, hierbei schulgerecht und genau nach den Regeln der Kunst zu arbeiten, denn je vollkommener wir die Kunst beherrschen, desto größeren Wert hat schließlich auch unser fechterisches Wissen. Im Klassifikationsfechten werden die Paare gewöhnlich ausgelost, da die große Zahl der Konkurrenten es meistens nicht zulässt, das jeder mit jedem fechte. Es soll jedoch angestrebt werden, die Konkurrenten mit einer größeren Anzahl von Gegnern fechten zu lassen, damit sie ihre Kenntnisse umso ausgiebiger zeigen könnten. Diejenigen, welche schon auf Armee-Fechtturnieren in der Gruppe der Amateure konkurriert haben, werden wissen, von welch folgenschwerem Einflüsse es ist, wenn man das Pech hat, mit gewalttätigen Touchefechtern ausgelost zu werden, da solche die bestkombiniertesten Aktionen stören und das ganze Assaut seines künstlerischen Wertes berauben. Dieser Umstand kann namentlich für solche Konkurrenten von Nachteil sein, die den Wiener-Neustädter Specialkurs nicht absolviert haben, da sie der Jury, welche zum größten Teile aus Lehrern am Fechtcourse besteht, unbekannt sind, während die Kursier, die bei jedem Armee-Turniere circa 80 — 85% der Konkurrenten ausmachen, meist ehemalige Schüler der Jurymitglieder sind, daher von diesen genau beurteilt werden können. Im Turnierrange und in der Durchschnittszahl der Punkte kann jeder Fechter den Grad seiner Beurteilung erkennen.

2.7 Poulegefechte / Pouleturniere

Unter »Poulegefchten" versteht man ein Assaut, wo lediglich der Erfolg des Treffens entscheidet, die Ausführung ist hierbei nebensächlich. Der Umstand, das manchmal nur ein einziger Treffer uns gänzlich jenes Erfolges beraubt, den wir heiß ersehnt haben, das weiters eine kleine Indisposition, eine minimale Sorglosigkeit von entscheidendem Einflüsse auf den Erfolg sein können, lassen diesen Kampf dem Ernstkampfe annähernd gleichkommen. Wenn auch nicht mit scharfgeschliffenen Waffen Gekämpft wird, so hütet sich doch in der Poule jeder Fechter vor einer Berührung durch die gegnerische Klinge wie vor dem Feuer, da solch ein Treffer oft Sieg oder Niederlage entscheidet und uns von der Höhe des sportlichen Erfolges jäh hinunterstürzen kann. Dies hat eine enorme Anspannung unserer geistigen und körperlichen Energie und der Nerventätigkeit zur Folge, welche uns die Entscheidung in blitzschnellen Aktionen suchen lässt. Die Erregung der angespannten Nerven dürfte hier in ähnlichem Maße einwirken wie im Ernstfalle. Daraus erhellt zur Genüge welche Erfahrungen wir in der Poule uns für den Ernstkampf aneignen können; denn erst hierdurch können wir wahre Kampfroutine erlangen. Es ist natürlich, dass die Indisposition in der Poule eine hervorragende Rolle spielt. Diese Art Kampf lehrt uns daher die Mittel, um Seelenzustände, welche eine Indisposition in der Poule herbeiführen, durch die Energie des Willens zu paralysieren.

In der Poule konkurrieren die Fechter, je nach ihrer Anzahl, in 1, 2 oder 3 Gruppen, jeder mit je-dem, u. zw. auf einen oder auf drei Touches. Die Besiegten werden ausgeschaltet und die Sieger konkurrieren dann in einer engeren Poule. Sind z. B. in der engeren Poule dann acht Fechter geblieben, so konkurrieren diese wieder untereinander, jeder mit jedem. Derjenige, der alle besiegt hat, d. h. hier sieben Siege aufweist, bleibt Sieger. Es werden daher bloß in der engeren Poule hier 7mal 8, d. i. 56 Assauts geschlagen. Man kann sich nun denken, welche Kampfroutine der Fechter sich in einem solchen gewalttätigen Poulekämpfe aneignen kann. Ein in der Poule erkämpfter erster Ehrenpreis hat daher in diesem Falle annähernd denselben moralischen Wert für uns, als ob wir aus

sieben Duellen als Sieger hervorgegangen wären. Solch ein Preis ist, wie man zugeben muss, heiß errungen worden.

Die Turnier Erfahrung bestätigt uns, das die in der Klassifikation erlangte Rangfolge in der Poule annähernd dieselbe bleibt und nur höchstens um 3 bis 4 Plätze abweicht: ein Beweis von der Vorzüglichkeit der Schule; denn diese geringen Unterschiede in' den Plätzen werden nur durch die jeweilige Disposition jedes einzelnen im Assaut hervorgerufen. Während beim Klassifikationsfechten die Assauts bloß vom Kampfleiter (maitre d'assaut) geleitet werden, steht in der Poule neben jedem Fechter ein Kampfrichter, welcher eine stattgefundene Berührung durch die gegnerische Klinge feststellt. Hierbei wird hier auch, wie im Duell, zuerst „Stellung" und dann „Los" kommandiert. Bei den meisten Turnieren werden zuerst die Leistungen aller Konkurrenten im Klassifikationsfechten beurteilt und der bessere Teil der Fechter dann zur „Poule" zugelassen. Wir wollen daher in dieser Broschüre nicht die beim ArmeeFechttturniere gültigen Turnierregeln als Beispiel anführen, sondern jene, die bei dem Fechtturnier des 5. Korps (März 1903) normiert waren. Diese Turnierregeln, welche ich in meiner Eigenschaft als Fechtwart des Offiziersfechtclub in Esztergom verfasst hatte, sind in ihrem Inhalte so ziemlich allen in der italienischen Schule gebräuchlichen Turnierregeln gleich.

2.8 Fechtakademien

Fechtakademien sind öffentliche fechterische Produktionen, die den Zweck verfolgen, das Sportinteresse zu heben, indem sie uns vor einem großen Publikum, das teils aus Fechtern, teils aus Herren und Damen der Gesellschaft besteht, eine Reihe von schulgerechten Assauts, meist erstklassiger Fechter, vor Augen führen. Durch die vorgeführten künstlerischen und wohldurchdachten Aktionen sehen wir in diesen Assauts die Fechtkunst vom ästhetischen und moralischen Standpunkte aufgefasst, die — um eben künstlerisch zu sein — uns die logische Entwicklung von wohlüberdachten Ideen und Konzepten darbietet. Obzwar der Erfolg des »Treffens" hier nur insoweit von Bedeutung ist, als er die persönliche Eitelkeit der Fechter berührt, so sind solche Akademien vom Standpunkte der Kunst doch von hervorragender Bedeutung, da die Fechter unter dem Eindrucke des zusehenden Publikums, besonders, wenn sich in dessen Reihen hohe Würdenträger und Damen der ersten Gesellschaft befinden, angespornt werden, sich schöner, korrekter, tadelloser in Bezug auf Ausführung und Präzision der Bewegungen zu zeigen, und namentlich dazu verhalten werden, die künstlerischen Regeln nicht außer Acht zu lassen. Je tätiger der Geist arbeitet, je schöner das Konzept, desto künstlerischer wird auch die Reihe der vorgeführten Aktionen sein. Bei solchen Akademien fungieren einige Sachverständige als Jurymitglieder, während einer der anwesenden Meister oder ein erstklassiger Fechter die Rolle des Kampfleiters (maitre d'assaut) übernimmt.

2.9 Fechtturniere

Fechtturniere sind öffentliche sportliche Wettkämpfe, welche zu dem Zwecke veranstaltet werden, den Fechtern Gelegenheit zu geben, gegenseitig ihre Kräfte zu erproben und festzustellen, wer der Beste, der Vollkommenste und der Stärkste unter ihnen sei. Durch die im Turnier erreichte Rangfolge können die Fechter den Grad ihrer fechterischen Stärke im Verhältnisse zu jener der anderen ersehen. Solche Turniere sind von hervorragender Bedeutung sowohl für die Entwicklung des Fechtsportes, als auch für jeden einzelnen Fechter, da demselben Gelegenheit geboten wird, Erfahrungen zu sammeln, seine Kräfte an neuen, bisher unbekanntem Gegnern zu erproben und insbesondere von fechterisch stärkeren Gegnern sehr Vieles zu lernen. Jedes Turnier bietet dem fertigen Fechter so viel Interessantes, Neues, bis dahin Unbekanntes, das er hier mehr Gelegenheit hat, seine Kenntnisse und Erfahrungen zu erweitern, als durch monate-, ja jahrelange Übung in Schulassauts. Dies gilt

namentlich für solche, die in Provinzstädten garnisonieren, in welchen man sich meist nur mit einer kleinen Anzahl Gegner befassen kann. Nur durch steten Besuch derartiger Fechtturniere kann sich der Fechter jene Kampfrou tine aneignen, die ihn befähigt, gegen jeden Gegner zu reüssieren. Je mehr solcher Turniere der fertige Fechter hinter sich hat, desto mehr Routine und Erfahrung im Kampfe hat er sich hierdurch erworben, denn nur das erhebt das Assaut, dieses Ebenbild des Ernstkampfes, zur Höhe der Vollkommenheit, wenn jene äußeren Eindrücke, unter deren Einwirkung wir in den Kampf treten, anlieh denjenigen sind, die wir im Ernstkampfe empfinden. Das Fechtturnier lehrt uns die Schulung und Kräftigung der Willensenergie im höchsten, der Wirklichkeit entsprechendem Ausmaße.

Um einerseits eine gerechte Beurteilung der effektiven fechterischen Stärke zu ermöglichen, anderseits in den Poule - Assauts den Kampf nicht anders als in der realen Wirklichkeit durchführen zu lassen, hat die italienische Schule genau begrenzte, bis ins Detail gehende Gefechtsregeln geschaffen. Die Kenntnis dieser Regeln allein bedingt noch nicht, das jedermann sich zum Richter in einem Fechtturnier hinstellen kann, denn ihre Anwendbarkeit auf die verschiedenen, oft blitzschnell sich abspielenden Fälle, die sich uns im Assaut darbieten, erfordert vor allem vollkommenes fechterisches Wissen zum Verständnis der fechterischen Aktionen, weshalb Mitglieder in der Jury eines Fechtturniers nur Fechtmeister oder solche Amateure sein können, die in der Sportswelt allgemein als erstklassige und vollkommene Fechter anerkannt sind. Um die Poule der Wirklichkeit gemäß zu gestalten, müssen die Regeln zur Beurteilung des Double solcher Art sein, das sie den Kampf auf seine natürlichen Grenzen einschränken. Derjenige, der oft Sekundant bei Säbelduellen war, wird aus der Erfahrung wissen, das im Ernstfalle auch solche, die nie besonders fechten gekonnt haben, plötzlich ganz wunderbar parierte Gänge zusammenbringen, da der Eindruck der scharfgeschliffenen Waffe auf die Nerven zur instinktiven Parade zwingt. Das Double wird im Ernstfalle gewöhnlich nur dann eintreten, wenn z. B. beide Teile gleichzeitig angreifen und treffen. Dies ist nun jener Fall, den die italienische Schule mit „tempo communi“ bezeichnet und wo der Touche beiden Fechtern gezählt wird. Ein Fechter, der im Scheinkampfe nicht durch hemmende Regeln dazu gezwungen wird, so zu fechten, wie er im Ernstkampfe fechten würde, wird über die Durchführbarkeit gewisser Aktionen im Ernstfalle bald falsche Vorstellungen bekommen. Ich verweise hiermit wieder auf das Fechtturnier des Herrn Nikolaus von Szemere. Nehmen wir ein Beispiel. Wenn jemand die zur Be-drohung vorgestreckte Klingenspitze des Gegners nicht achtend, einfach in die Klinge hineinrennt und mit seinem Angriffe trifft, so zählte das früher beiden Fechtern als Treffer, während in der italienischen Schule dies nur dem Angreifer als Treffer zählt, da er die zur Bedrohung (Cavation ins Tempo) vor-gestreckte Klingenspitze nicht beseitigte oder nicht abwehrte. Warum? Weil er im Ernstfalle instinktiv nicht in die scharfe Klingenspitze hineinrennen, sondern sie unter 100 Fällen 99 mal beseitigen wird; daher der Angriff, so wie er ihn hier ausführte, nicht der Wirklichkeit entsprechend ist. Dies und noch anderes erklärt uns zur Genüge, warum es zur Zeit der französischen Schule so wenig Fechtturniere gab. Jeder Fechter, der das Fechten sportgemäß betreibt, hat sich bereits einen gewissen fechterischer Ruf erworben. Die Befürchtung nun, bei einem Turniere nicht zu reüssieren, von der früheren Höhe gestürzt zu werden, durch Unbedacht und Sorglosigkeit der Früchte seiner Arbeit beraubt zu sein, eventuell noch hämischen Spott in seinem Bekanntenkreise zu ernten — dies alles sind Umstände, welche die Willenskraft des Fechters in ungeheurem Maße beleben. Die erhöhte Willensenergie wird sich daher bei jedem Fechter am Turnierboden doppelt fühlbar machen. Nur harter, felsenfester Wille, — ein: „es muss gelingen!“ zwischen den Zähnen, lassen ihn mit jener Schneidigkeit im Assaut auftreten, die den Erfolg gewärtigen lässt. Bei einem Fechtturniere werden die Leistungen der Konkurrenten teils durch das Klassifikationsfechten, teils durch die Poule beurteilt. Es gibt Turniere, wo nur die Anzahl der Touches

entscheidet (Poule-Turniere), dann solche, wo sowohl Poule als auch Klassifikationsfechten beurteilt wird, und schließlich Turniere, wo das Klassifikationsfechten alleinig den Turnierrang entscheidet. Zu dieser letzteren Gattung gehören die Armee-Fechtturniere. Die moralische Willensenergie im Assaut ist, so wie die Kampfenergie, nicht immer konstant, sondern den Einflüssen unzähliger Faktoren unterworfen. Daher spielt der Grad des „Disponiertseins“ im Turniere, insbesondere in der Poule, eine große Rolle.