



DANSK FÆGTE-FORBUND



Dommer for dummies

kursusmateriale



Introduktionskursus til
nye dommere

1. del:
Kursisthæfte

2. del:
Klubvejledning

Testversion



Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	1	Udstyrskontrol FØR kamp - oversigt.....	26
Velkommen til Dommer for dummies - kursusmaterialet	2	Fejlfinding UNDER kamp - eksempler.....	27
1. del KURSISTHÆFTE.....	3	Håndtegn - billeder	28
EN INTRODUKTION TIL FÆGTESPORTENS REGLER	3	Sanktioner – skema	30
Reglerne – hvor findes de?	3	Ordbog – for dommere	32
Sproget	3	Egne noter	35
Konkurrencen	3	2. del KLUBVEJLEDNING	37
Meldeapparatet	4	HVAD er Dommer for dummies?	37
Pisten (banen)	5	HVEM holdes kurset for?.....	37
Dommerens rolle og opgaver.....	6	HVEM holdes kurset af?.....	38
Sikkerhedsudstyret.....	7	HVORFOR?.....	38
Elvesten.....	8	HVORNÅR kan kurset holdes?	39
Våben.....	8	HVORDAN kan kurset holdes?	39
Kampafvikling.....	11	Uddannelse - før og efter kursus?	43
Starte og stoppe kampen	12	Egne noter	46
Håndtegn	12		
Touches og points.....	13		
Konventioner (fleuret og sabel)	14		
Dommerens kort - sanktioner	17		
Dommerens autoritet	18		
FOKUSOMRÅDER – et par nedslag på dommeropgaver	20		
Hvornår skal kampen stoppes?.....	20		
Baglinjer og sidelinjer	22		
Corps á corps	23		
Fejl på udstyr i løbet af kampen	23		
Kampskemaet - Puljeskema	24		
Videreuddannelse.....	25		

Fotos og tegninger:
 Karsten Weirup,
 Jeanne Kornum,
 Jørund Pedersen,
 Massimiliano Longo,
 SvFF.

Udgiver: DFF 2016



Velkommen til Dommer for dummies - kursusmaterialet

Dette kursusmateriale indeholder 2 dele:

1. del Kursisthæfte:

- som kan bruges som baggrundsmateriale af deltagere på kursus.

2. del Klubvejledning:

- som kan bruges af klubben som hjælp til kursusafholdelse.

Materialets formål

Formålet med kursusmaterialet er at støtte kursisterne og klubben i forbindelse med afholdelsen af kurset "Dommer for dummies"

Dommer for dummies-kursus

Dommer for dummies er et introduktionskursus for nye dommere.

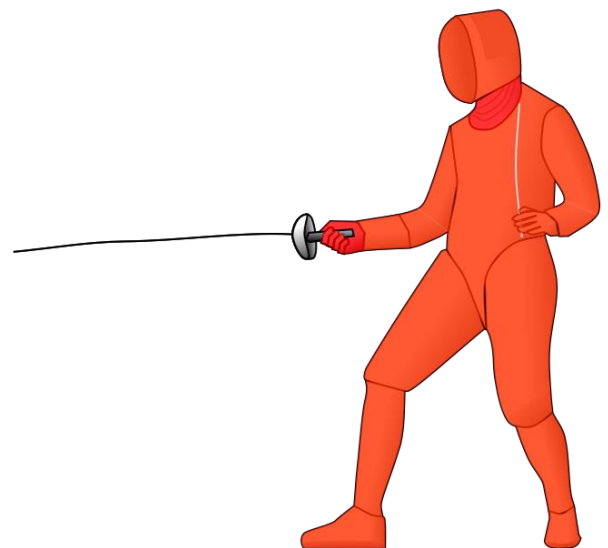
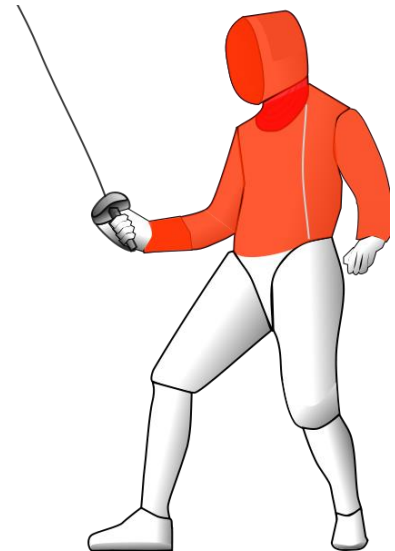
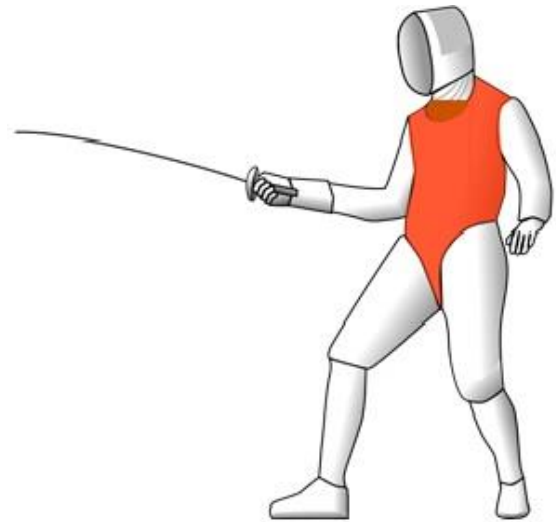
Kurset er tænkt som en smagsprøve på dommergerningen, der skal give kursisterne en basal teoretisk og praktisk indsigt i dommerens arbejde. Meningen er endvidere at kurset skal opmuntre kursisterne til selv at udøve dommerfunktionen til klubtræningen og til stævner for derved at opbygge viden og færdigheder gennem praktik, selvstudium og udvidelse af eget erfaringsgrundlag.

Hvis man ikke selv ønsker at blive dommer, kan kurset bruges til bedre at forstå sin egen eller sit barns fægtning og dommers vurderinger af fægternes adfærd på pisten.

Varighed: 3-4 timer.

Målgruppe: Forældre, unge og voksne fægtere.

Mål: At give kursisterne en basal viden og basale praktiske færdigheder til dommergerningen.



Træffefelt - fleuret, sabel, kårde

1. del

KURSISTHÆFTE

EN INTRODUKTION TIL FÆGTSPORTENS REGLER

For at begynde som fægtdommer og /eller udvikle sig som fægter, træner, leder eller fægteforælder er det vigtigt at lære sportens regler. Det kræver, at man får reglerne ind under huden: Ved at dømme kampe, så reglerne afprøves og erfares i praksis, ved at være nysgerrig, spørge og diskutere regelsættet med folk, som har erfaring dermed, og ved at man på sigt sætter sig og læser reglementerne i deres helhed.

Som overskriften fortæller, så er dette kursushæfte et forsøg på at give en introduktion og dermed et kortfattet, begyndende indblik. Teksten er på ingen måde en fyldestgørende gennemgang af reglerne og er ikke tilstrækkelig for den, som vil lære fægterelementet grundigt. Teksten forsøger at introducere og fremhæve nogle hovedregler, men medtager ikke alle detaljer og undtagelser.

Man skal krybe, før man kan gå, og med dette hæfte håber vi, du kan tage de første skridt ind i regelsættet og måske gå et par skridt henimod et virke som fægtdommer.

Reglerne – hvor findes de?

Fægtesportens regler findes i det internationale fægteforbunds (FIE) reglement samt i Dansk Fægte-Forbunds stævnelementer, som supplerer og/eller modificerer FIE's regler.



FIE's regler er ikke oversat til dansk i de senere år, hvor de ofte har været ændret. Men du kan finde dem på FIE's hjemmeside på bl.a. engelsk. For dommere er den vigtigste del af regelsættet det tekniske reglement og dele af reglementet vedrørende materiel: <http://fie.org/fie/documents/rules>

De supplerende danske regler findes på DFF's hjemmeside: <http://www.fægting.dk/staevner/staevnelementer/>

Sproget

I fægtesporten stammer mange ord fra fransk, og i dommergerningen anvender vi i Danmark stort set kun fransk til de faste udtryk og vendinger, som dommere arbejder med. Fransk er dommernes officielle fægtesprog. Der er dog ingen forventning om, at dommere taler et formfuldendt fransk, når de bruger sproget som dommere. Det handler om, at have en forståelse af, hvad ordene og begreberne betyder og indebærer. Den forståelse kan, hvis man ikke forstår fransk, fås ved at læse reglerne på andre sprog.

Konkurrencen

Der findes fægtekonkurrencer, også kaldet stævner, turneringer m.m., på mange forskellige niveauer i såvel

Danmark som udlandet. Det kan være en intern klubkonkurrence, et lokalt eller regionalt stævne op til VM eller OL.

Fælles for alle konkurrencerne er, at de stort set gennemføres ud fra de samme regler, som er fastsat i FIE's reglement. De internationale regler gælder i vid udstrækning, uanset aldersklasser fra juniorer til veteraner og uanset konkurrencernes form. Meget er alment gyldigt.

De danske regler er alene et supplement til FIE's reglement, der kun beskriver afvigelser og undtagelser i forhold til det internationale reglement. Størsteparten af reglerne, som er gældende til danske stævner, findes i FIE's reglement!

FIE's regler er designet til store stævner på højt niveau, men det ikke indeholder særlige bestemmelser for fx børnefægtning. De danske regler er lavet for at tage hensyn til, at både målestokken, niveauet og målgrupperne er forskellige – et dansk børneranglistestævne og et VM for seniorer er ikke det samme, og bør ikke behandles ganske ens. Derfor er de danske regler for fx sikkerhedskrav, afviklingsform, organisatoriske krav o.lign. lidt anderledes end FIE's reglement.



Til konkurrencer står stævneledelsen for alt det overordnede ved konkurrencen -

det planlægningsmæssige, organisatoriske og praktiske. Fx hvem fægter mod hvem, hvornår, på hvilken piste, med hvilken dommer samt for at piste og meldeapparater o.lign. stævneudstyr fungerer. Så hvis dommeren møder spørgsmål om sådanne ting, så beder dommeren om hjælp fra stævneledelsen i stævnekontoret. Dommerne står kun for selve fægtekampenes sikkerhedsmæssige og sportslige afvikling.

Meldeapparatet

Til at finde ud af, hvem der rammer først, og til at holde styr på points og tid bruger dommeren et elektrisk meldeapparat, som fægternes våben er forbundet til med ledninger.

Meldeapparatet (A – på billedet s. 5) viser, at en fægters våben har sat et touché, en træffer, men ikke om der er ramt gyldigt, og dermed skal tildes et point. Det er dommerens afgørelse, ikke apparatets! Et touché og et point er således ikke det samme. Ligesom der ikke er mål i en fodboldkamp, før dommeren dømmes, at der er mål – der kunne fx være "off side".

To grundlæggende regler:

- Det er dommeren, der bestemmer, om et touché er gyldigt og giver point.
- Man kan ikke få touché og point, hvis apparatet ikke har signaleret en træffer – undtagelse sanktionen: Rødt kort.

Som dommer kan det være en god idé at bruge lidt tid på at finde ud af, hvordan meldeapparat og fjernbetjening til et stævne fungerer – det er måske en anden type apparat, end man har prøvet før.

Pisten (banen)

Kampområdet i fægtning kaldes en pist, hvilket kommer fra det franske ord "piste". De officielle konkurrencemål for en pist er: Længde 14 meter, bredde 1,5-2,0 meter. En pist er til større konkurrencer af metal eller gummi med indvævede metaltråde. Pisten er forbundet med det elektriske meldeapparat, således at der ikke udløses noget touché-signal, hvis våbnets spids trykkes mod pisten.

På pisten findes en **midterlinje (C)**, som ikke har nogen større betydning i forhold til reglerne.

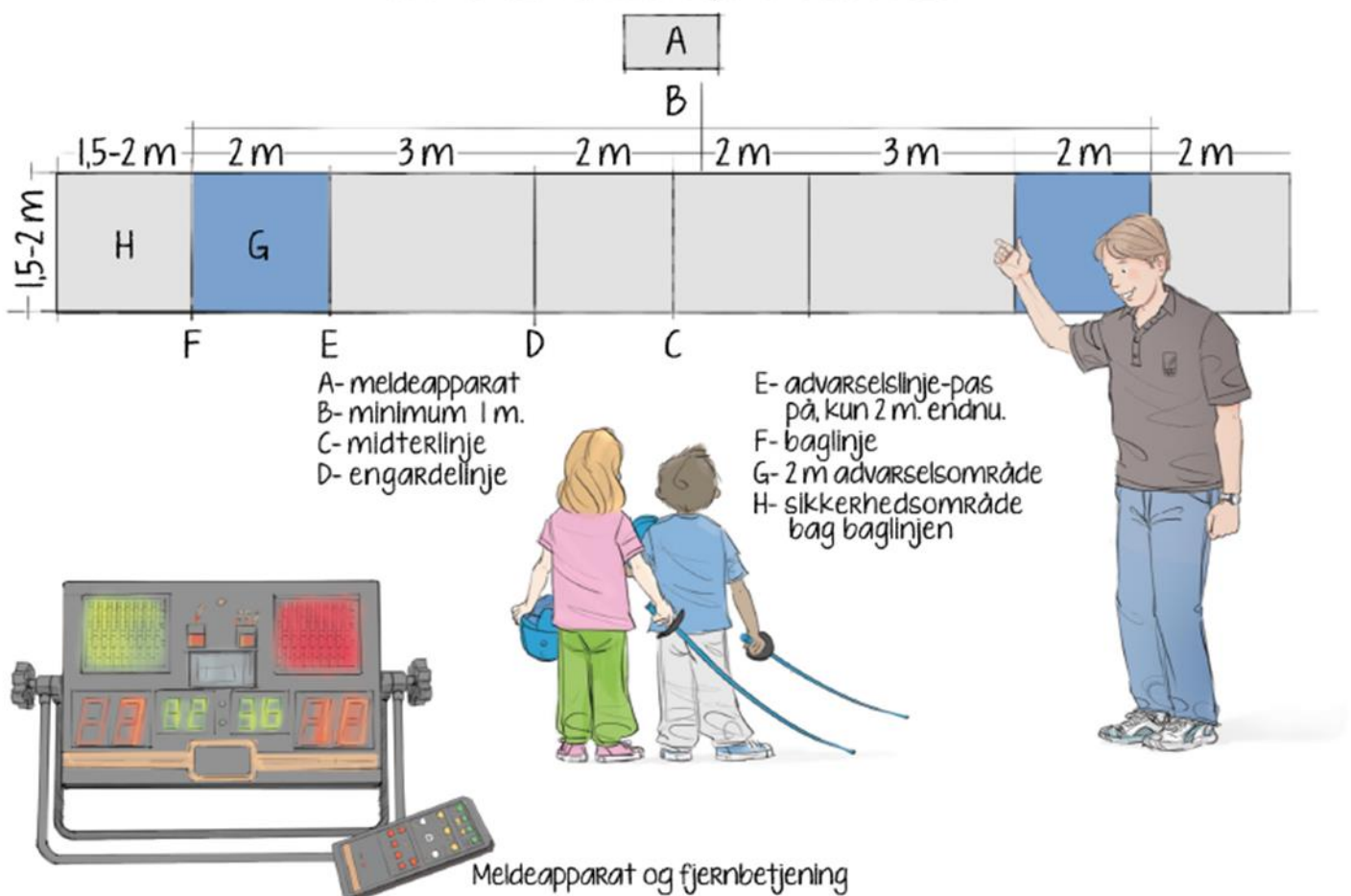
2 meter til højre og venstre for midterlinjen findes fægternes **engardelinjer (D)**, bag hvilke fægterne skal stå ved kampens begyndelse og

hver gang, der er tildelt et point.

Advarselinjerne (E) har ikke betydning for kampens bedømmelse, men er blot et visuelt signal til fægterne om, at der nu er 2 meter til, at baglinjen nås. Hvis en fægter træder helt ud over **baglinjen (F)** med *begge* fødder, så stoppes kampen af dommeren, og modstanderen får et point.

Sikkerhedszonerne (H) bag baglinjerne har heller ikke betydning for kampens bedømmelse, men er til for, at fægterne kan bevæge sig ud over pistens baglinjer uden at pådrage sig skader. Dommeren skal sørge for, at der ikke befinder sig udstyr, publikum eller andet i sikkerhedszonerne – og selvfølgelig heller ikke på resten af pistens område.

En normal konkurrencepiste til alle 3 våben:



Går en fægter uden for **sidelinjerne** med blot en enkelt (hel) fod, så skal dommeren stoppe kampen og rykke den overskridende fægter 1 meter tilbage på pisten. Dommeren beder fægterne stille sig engarde og starter kampen igen. Der er detaljerede regler for, hvornår der tildes point, hvis fægterne sætter træffere i forbindelse med, at en af fægterne overtræder pistens sidelinjer (se side 22).



Dommerens rolle og opgaver

Dommeren er lederen af fægtekampen.

Helt overordnet er dommerens opgave at **sikre kampens sikkerhedsmæssige og sportslige afvikling**.

Det sker fx indledningsvist ved, at dommeren kalder fægterne frem til pisten og kontrollerer, at sikkerhedsudstyr (tøj og maske) og våben fungerer, som reglementet foreskriver. Dommeren leder bl.a. kampens sportslige afvikling ved de enkle kommandoer til fægterne:

"Engarde" = stil jer i engardestilling.

"Prêts?" (Prêtes – piger) = Klar?

"Allez!" = Gå på!

Til at stoppe kampen bruger dommeren kommandoen: "Halte" (Holdt!).

I Danmark bruges de franske udtryk til dommerens kommandoer og afgørelser, og det skaber klarhed for fægterne, om

hvad der sker, hvis dommeren bruger andre udtryk. Det er ikke en hjælp at kommandere og afsige kendelser på dansk – men dommeren kan efterfølgende uddybe på dansk, hvis det er nødvendigt.

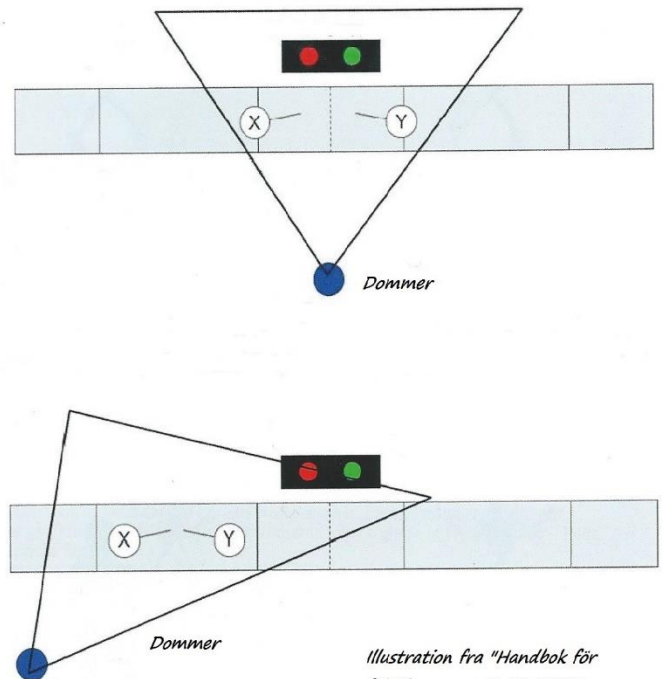


Illustration fra "Handbok för fäktdomrare, SvFF, 2012"

Dommeren er også den, der løbende holder øje med og betjener meldeapparatet, og som tager stilling til, om der skal tildes point, når lampen lyser. Derfor er det vigtigt, at dommeren hele tiden placerer sig, så han eller hun undervejs i kampen kan se både meldeapparatet og hvad fægterne gør. Dommeren sidder aldrig ned.



Transparente masker blev forbudt efter en ulykke ved Junior Em i Odense 2009 - ingen kom til skade.

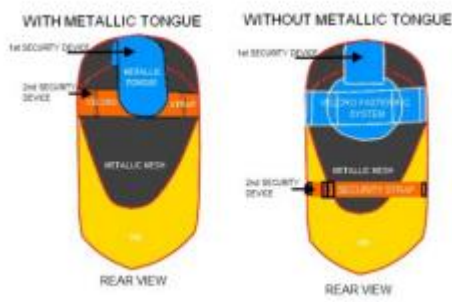
Sikkerhedsudstyret

Af sikkerhedsmæssige grunde stiller fægterelementet krav til fægternes beklædning. Sker der ulykker forårsaget af våben, så er ikke blot en ubehagelig oplevelse for fægterne, men også for dommere, stævneledelse, pårørende, ja hele fægtesporten. Det er for sikkerhedens skyld vigtigt, at enhver fægters sikkerhedsudstyr er kontrolleret og godkendt, så det lever op til konkurrencens sikkerhedskrav.

Manglende opfyldelse af sikkerhedskrav sanktioneres med kort, men det vigtigste er faktisk, at en fægter *ikke* må tillades start, før vedkommende lever op til kravene, og udstyret er godkendt.

Eksempel: Har fægteren ved kampstart ikke iført sig sikkerhedsvest (også kaldet "plastron") under jakken, i en aldersgruppe hvor dette er påkrævet, så giver dommeren et gult kort og tillader ikke start, før fægteren har iført sig vesten.

Ved de fleste danske stævner er det dommeren, der tilser og godkender udstyret ved kampstart. Ved enkelte større, danske stævner foretages kontrol af maske, våben og elvest/-jakke ved en forudgående materielkontrol. I sådanne tilfælde er dommerens opgave ved dette udstyr alene at sikre sig, at der er kontrolmærker på udstyret for det pågældende stævne.



Udstyrskrav til danske ranglistestævner

Kravene for almindelige danske ranglistestævner til sikkerhedsudstyr findes i FIE-reglementet og det danske reglement. Reglerne siger bl.a., at:

- Fægternes beklædning skal være ubeskadiget: Jakke, bukser, maske, handske, strømper og evt. sikkerhedsvest og elvest/-jakke.
- Fægтетøjet må have alle farver undtagen sort.
- Navn på ryggen og nationalitetsflag på tøjet er ikke påkrævet.
- Masken skal være ubeskadiget og med 2 funktionelle nakkestøtter (billede nederst tv.).
- Håret skal før start være fastgjort og placeret under masken eller tøjet, så det sikres, at det ikke dækker det gyldige træffefelt og ikke giver anledning til afbrydelser, fordi det skal sættes på plads.
- Fleuretægtere skal i alle aldersklasser anvende maske med el-skæg (conductive bip).
- Maske med el-skæg må gerne anvendes i kårdekategorier.
- Alle fægtere skal bære knælange strømper, som er rullet op, så de er dækket af buksekanten.

Miniorer (U10) til og med puslinge (U12):

- Jakke, bukser, maske: Minimum 350 N (klubmodel).

Dreng/Pige (U14) og alle ældre aldersklasser:

- Jakke, bukser, maske og sikkerhedsvest: Alle FIE-mærkede (d.v.s. 800N-tøj og 1600N-maske).
- Piger skal anvende brystbeskyttelse.



Eksempler på udstyrmærker

Ikke FIE-godkendt - 350 N - klubmodel



Dommeren tjekker tøjets og maskernes sikkerhedsniveau i Newton ved at læse på tøjmærkerne påsat uden på fægternes udstyr (billede ovenfor).

Newton (N) er en måleenhed for den kraft og vægt, som tyngdekraften udsætter en genstand for. 1 kilo svarer til 9,81 N. Så for at lave et hul i en 800N-fægtejake, så skal der udvikles en kraft på mere end 81,5 kg dér, hvor der rammes.

Er du dommer til et klubstævne, regionalt stævne (cupperne) e. lign., så spørg stævneledelsen vedr. udstyrskrav.

Elvesten

Ud over fægtejakkens bærer fleuretfægtere en elvest og sabelfægtere en eljakke.

Disse jakker er elektrisk ledende, idet små metaltråde er indsyet i stoffet (lamé). Vesten/jakken er via en kort ledning (maskeledning) forbundet til masken, som også udgør en del af træffefelt (se illustration af træffefelt side 2).

På den måde kan det registreres på meldeapparatet, om der rammes på det gyldige træffefelt (farvet lampe) eller udenfor træffefeltet (lamébeklædningen).

Det er fægterens ansvar, at stoffet fortsat er ledende. En elvest, som har et "dødt felt", skal underkendes og udskiftes.

Våben

Der findes en mængde, detaljerede forskrifter for fægternes våben.

For at kunne begynde at fungere som dommer er det næppe nødvendigt at kende alle reglerne detaljeret. Nogle fokusområder for dommere i forhold til våben før og under kampen er det dog nødvendigt at kende til tidligt i dommerkarrieren:

Før kampen

Udover at tjekke sikkerhedsudstyret før kampen skal dommeren også tjekke fægternes våben:

Begge fægtere skal møde op på pisten iført et våben, en kropsledning og



maskeledning (fleuret og sabel) klar til at fægte med samt mindst et reservevåben, mindst en ekstra kropsledning og mindst en ekstra maskeledning (fleuret og sabel). Reserveudstyret kontrolleres først ved ibrugtagning, men fremmøde uden reserveudstyr giver gult kort.

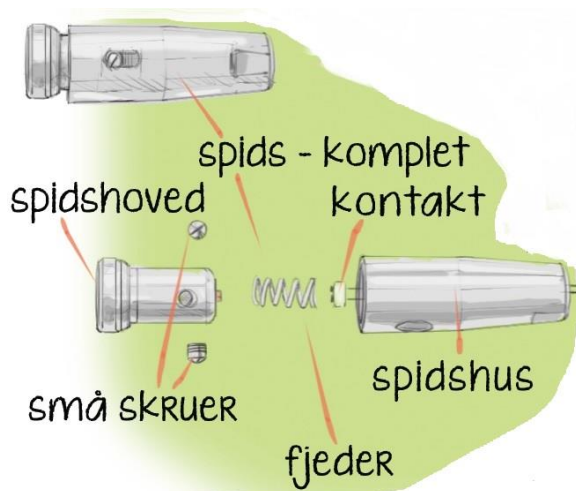
På kårde og fleuret kontrolleres bl.a. at spidsen er lovlig, så kun "rigtige" træffere giver udslag på apparatet



På kårde skal spidsen kunne holde et vægtlod på 750 gram, uden at apparatet registrerer en træffer. Våbnets greb må gerne støtte på gulvet eller et bord, mens der vejes.

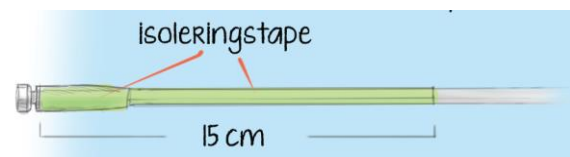
Udover at veje spidsen skal dommeren også tjekke, at begge skruer, som holder spidshovedet, er tilstede, og at spidshuset ikke sidder løst monteret på klingespidsen. Desuden tjekkes frigangen mellem spids(hoved) og spidshuset v.h.a. spidsmål: Det brede spidsmål skal kunne sættes ind i frigangen. Med det smalle søgeblad (0,5mm) skal spidsen kunne trykkes i bund, uden at en træffer registreres.

Dernæst tester begge fægterne deres



spids mod modstanderens våbenskål og sikrer sig, at ingen træffer registreres.

På fleuret skal spidsen kunne holde et vægtlod på 500 gram. Spidsen og spidshuset skal sidde fast. Men her findes ikke regler for spidsens frigang, så spidsmål bruges ikke. På fleuretten skal de yderste 15cm af klingens være dækkende tapet med gaffatape. Dette er også i fægterens egen interesse, da



utilstrækkelig tapning kan resultere i at visse træffere ikke registreres. Det er vigtigt, at tapen går helt op til spidshusets overkant.

Desuden skal begge fægtere samtidigt teste deres våben mod modstanderens elvest og sikre sig at lampen for gyldig træffer tændes. På sabel gøres dette dog mod masken.

På både kårde og fleuret kontrollerer dommeren desuden at klingeledningens isolering er intakt, og at ledningen er limet hele vejen op og ned ad klingens.

Klingelængder og skålstørrelser

Til børnestævner tjekker dommeren også, at klingelængde og skålstørrelse er de tilladte:

Miniorer (U10): Klingestørrelse 0
Puslinge (U12): Klingestørrelse 0-2.

Dreng/Pige (U14) og alle ældre aldersklasser: Valgfri klingestørrelse 0-5.

Klinge 0: Lille skål.
Klinge 1-2: Valgfri skålstørrelse.
Klinge 5: Almindelig skål.

Til de almindelige danske ranglistestævner er der ikke krav om, at våben skal være FIE-mærkede.

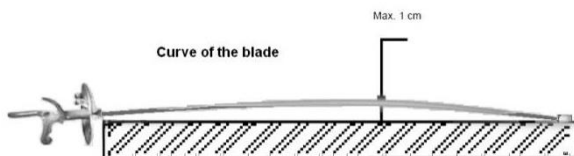
Hvis en fægter er koblet til meldeapparatet med et ulovligt våben (eller kropsledning), så giver dommeren et gult kort pr. stk.

Under kampen

Under en kamp hænder det ofte, at våbenklingen bøjer. Det er fægterens opgave og ansvar at rette klingen ud, før fægteren stiller sig engarde igen efter en afbrydelse i kampen. Ellers kan dommeren idømme et gult kort – som regel gøres dette dog først, efter at dommeren forud har bedt fægteren rette sin klinge ud.

På kårde og fleuret skal klingen være så lige som muligt og må fra midten højest være bøjet nedad 1cm (maksimal afstand hvis klingen lægges på en plan flade) (billede). Klingen må ikke bøje opad – det er farligt.

En sabel må maksimalt være bøjet 4cm "sidelæns".



På fleuret og kårde gives et gult kort for at slæbe eller (med vilje) stikke sin spids i pisten.

På alle 3 våben gives der gult kort for at bruge pisten som underlag ved udretning af klingen.

Hvis våbnet knækker, eller hvis våbnet eller andet udstyr af andre grunde ikke længere opfylder reglerne under kampen, så medfører det ikke sanktioner, og et touché afgivet af fægteren er gyldigt. Men udstyret skal udskiftes og reserveudstyret skal kontrolleres før brug.

Hvis udstyret hos den, der modtager et touché, er gået i stykker under kampen, så er hovedreglen, at modstanderens træffer skal annulleres, hvis fejlen opdages inden kampen genstartes.

Dommeren kan til enhver tid under kampen foranstalte yderligere kontrol af alle former for materiel.

Fægterne kan efter anmodning få testet deres udstyr, fx våbnet, af dommeren.

Husk, at fægterne ikke må ikke berøre det elektriske udstyr under kampen. Det gælder også i forbindelse med test for fejl. Det er dommeren, der tester våben og piller ved tingene – ikke fægterne. Dommeren tilser også, at fægterne ikke manipulerer udstyret i forbindelse med tests. Test af elvest og elskæg sker under dommerens opsyn.

Test af våben under kamp:

- 1) Begynd bagfra!
- 2) Kontrollér, at kropsledningsstikket sidder i oprullerstikket.
- 3) Kontrollér, at kropsledningsstikket sidder i skålstikket.
- 4) Tjek kropsledning.
- 5) Tjek, at håndtag ikke er løst.
- 6) Kontrollér, at ledningstråd(e) er intakt og isoleret fra skålens ledningsgennemførelse og frem til skålstik.
- 7) Tjek spidsskruer (kårde).
- 8) Tjek, om spidshus er løst.
- 9) *Og først nu skal du tjekke, om lampen lyser, når spidsen trykkes ind!* Gør det roligt og tydeligt, så fægterne kan se testen. Registreres der ikke et touché, så skal modstanderens træffer annulleres. Det er ikke et krav, at fejlen genopstår ved flere test – en fejl er nok. Lyser lampen skal touchéet godkendes.



Kampafvikling

Dommerens mest betydningsfulde rolle, er, udover det sikkerhedsmæssige, at sikre en **sportslig afvikling** kampene. Det indebærer at lede kampene på en upartisk, retfærdig og effektiv måde, hvor kampenes rette vindere findes ved at følge reglerne og ved en smidig afvikling uden unødige forsinkelser. I det følgende uddybes dommerens opgaver i forbindelse med den sportslige afvikling.

Opråb m.m.

Inden alle kampene begynder, foretager dommeren et opråb, hvor det tjekkes, at alle fægterne, som skal fægte på pisten i de følgende pulje- eller udslagningskampe, er fremmødt.

Inden hver kamp meddeler dommeren, hvem der skal nu skal fægte, og hvem der skal forberede sig, idet de skal på pisten i den efterfølgende kamp. Når man bliver råbt op til kamp, skal man, som nævnt tidligere, være iført komplet udstyr og med våben klar til at koble sig på.

Fægteren, der bliver råbt op først, stilles til højre for dommeren. På den måde kan der lettere hittede rede på, hvem der er hvem. Er den ene fægter venstrehåndet, placeres denne dog til venstre for dommeren, så dommeren lettere kan se, hvad der sker.

Hilsepligt

Både ved kampens begyndelse og afslutning skal fægterne stille sig bag deres engardelinje og hilse (salutere) med deres våben på hinanden, dommeren – og publikum. Gøres det ikke spontant, så giver dommeren ordre der til.

Efter kampen har fægteren desuden pligt til at give hinanden hånd. Det gøres med den ubehandskede hånd.

Varighed

En fægtekamp varer til et bestemt antal træffere, eller indtil tiden løber ud. I såkaldte puljerunder (grupper som fægter alle mod alle) fægtes sædvanligvis til 5 touches, max. 3 minutter. I kampe i en efterfølgende udslagningsrunde fægtes sædvanligvis til 15 touches i 3 perioder af 3 minutter. Går tiden ud, vinder den, som fører. Hvis stillingen er lige ved tidens udløb, så fægter man 1 ekstra minuts "sudden death". Men før start af tillægstiden trækker dommeren lod mellem fægterne om, hvem der erklæres som vinder, såfremt der ikke sættes et gyldigt touché i tillægsminuttet. På den måde kan en kamp aldrig ende uafgjort.

Regler for danske ranglistestævner

Hos miniørerne (U10) fægter børnene i puljekampene til 4 touches i maksimalt 2 minutter.

I alle andre aldersklasser fægtes til 5 touches / 3 min.

Efter puljerne går fægterne videre til direkte udslagningskampene, som ender med finalen.

I udslagningsrunden fægter miniører (U10) til 10 touches i 2 perioder af 3 minutter - med 1 minuts pause mellem perioderne.

Alle andre aldersklasser fægtes til 15 i 3x3 min.

Starte og stoppe kampen

Det er altid dommeren, der starter og stopper kampen. Dommer starter kampen med ordene:

"Engarde" = Stil jer i engardestilling.

"Prêts?"/"Etes-vous prêts? = Klar?

"Allez!" = Gå på!

Ordene ledsages af håndtegn – se billedserie nedenfor.

Til at stoppe kampen bruger dommeren kommandoen: "Halte" (Holdt!). Se mere om at stoppe kampen s. 20.

"Engarde": Det er vigtigt at slå fast, at der er tale om en ordre til fægterne, som skal efterkommes. På alle våben har fægterne pligt til at stå fuldstændigt stille i engardestillingen, frem til der siges:

"Allez".

Ved start efter et point skal fægterne stå i engarde med forreste fod bag engardelinjen på fleuret og kårde – på sabel med den bagerste fod bag engardelinjen (FIE-testperiode frem til 31.12.16). På fleuret og sabel må fægterne ikke stå engarde med armen strakt (pointe en ligne).

Derefter spørger dommeren fægterne, om de er klar: **"Prêts?"** / "Etes-vous prêts?" (Prêtes ved kvinder).

Der er tale om et spørgsmål, hvorfor fægterne kort skal have lejlighed til at svare. Svarer ingen af fægterne benægtende, sætter dommeren kampen i gang med beskeden **"Allez"**. Samtidig sættes et stopur i gang.

Det er også dommerens opgave at holde orden ikke blot på pisten, men også omkring den, og at sikre sig, at resultater og sanktioner noteres korrekt på såvel meldeapparatet som kampskemaet.

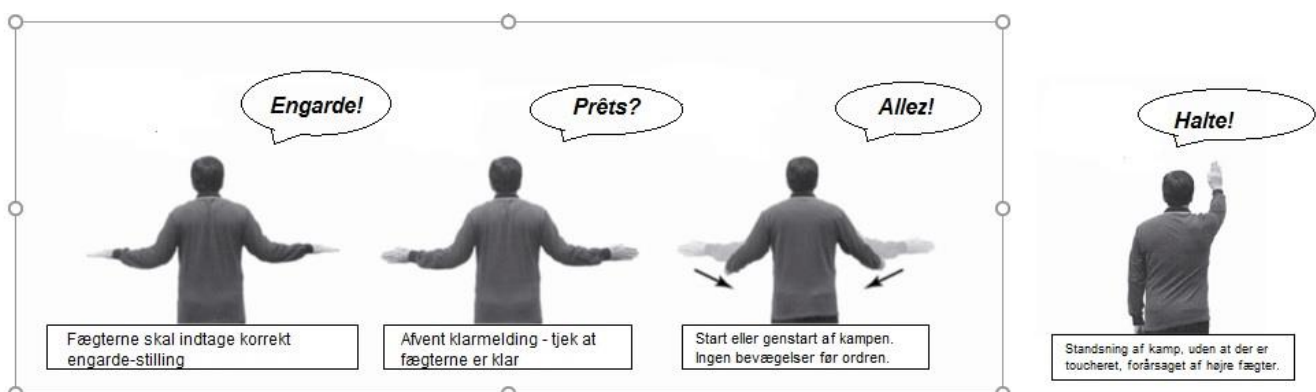
Dommeren skal i det omfang, det fremmer kampens sikre og sportslige afvikling desuden sørge for, at alle bestemmelserne i reglementet overholdes og tildele sanktioner i fornødent omfang. Læs mere om sanktioner s. 17-18 og oversigtsskema s. 30-31.

Håndtegn

Dommeren leder kampen og meddeler sine beslutninger verbalt og gennem en række tydelige håndtegn (gestik). Navnlig på fleuret og sabel er håndsignalerne vigtige, for at såvel fægterne og publikum kan se, hvordan dommeren har analyseret fægtefrasen (dommerens redegørelse for de seneste hændelser frem til en træffer).

Dommeren bruger håndtegnene *sammen* med sine verbale beskeder. Ingen af dele kan stå alene, og der findes et fast sæt af håndtegn, som skal anvendes til de reglementsbestemte kommandoer og kendelser.

Se oversigt over dommerens håndtegn side 28-29.



Ved afgivelse af håndtegnene bør hvert tegn vare 1-2 sek., være udtryksfuldt og korrekt.

Holdt-håndtegnet anvendes kun, hvis kampen afbrydes af dommeren, uden at der af givet touché, fx. hvis en fægter forlader pisten, fægterne passerer hinanden, der opstår kropskontakt. Er der touché, kan der siges "halt", men det gøres uden håndtegnet herfor.

Hvis en fægter ønsker kampen stoppet, skal vedkommende række sin ubevæbnede hånd i vejret og vinke til dommeren. Kampen er dog i så fald først afbrudt, i det øjeblik dommeren siger "halt".

Dommeren skal holde sig for øje, at håndtegnene er henvendt til tilskuerne bagved, hvorfor de skal være synlige for publikum, som dommeren står med ryggen til. Endvidere skal alle de verbale meddelelser, der gives, inkl. frasen siges simpelt og tydeligt.

Øv håndtegn:
Øv dig grundigt og længe i håndtegnene (se s.28-29), så du får automatiseret dem.



Touches og points

Rammer man med sit våben sin modstander, så har man sat en træffer (et touché), og modstanderen har modtaget en træffer. Et touché, der ifølge reglerne er sat gyldigt, skal af dommeren tildeles et point til fægteren. Det er dommeren, der ud fra det, som dommeren har set, vurderer, om et touché skal anses for gyldigt efter reglerne og dermed skal give et point. Et touché og et point er dermed ikke en og samme ting.

Det er også vigtigt at forstå, at dommeren aldrig kan give point for et touché, hvis meldeapparatet ikke har markeret en træffer. Der findes ikke noget i fægtning, som hedder, at du får et point, fordi du ville have ramt, hvis...

De eneste måder at få point på i en fægtekamp, uden at meldeapparatets lamper har markeret en gyldig træffer, er såfremt modstanderen får et rødt kort, overtræder baglinjen med begge fødder, eller på fleuret og sabel dækker det gyldige træffefelt på en ureglementeret måde, så en træffer, der skulle have været markeret som gyldig, bliver markeret som ugyldig.

Et touché kan **annulleres** (ses bort fra) af dommeren. Det gøres, når dommeren vurderer, at fægteren, som har sat en træffer, samtidigt har overtrådt reglerne – fx når fægteren rører det elektriske udstyr eller vender ryggen til modstanderen, mens fægteren rammer modstanderen.

Det er altid kampens dommer, der afgør, om der skal tildeles et gyldigt touché – uanset hvilket våben vi kigger på. Meldeapparatet viser kun, hvornår, hvem og til dels hvor der er ramt, ikke hvordan (om det er gyldigt, ugyldigt eller i det hele taget efter reglerne).

På **fleuret og sabel** har dommeren en betydningsfuld rolle, som består i at analysere og udrede "fægtefrasen" (d.v.s. se, forstå og fortælle fægterne sin udlægning af, hvad der er sket umiddelbart frem til, at fægterne har toucheret. Baseret på sin udredning af, hvad der er sket, bedømmer dommeren ud fra reglerne om angrebsret (konventionerne), om der skal tildeles point, hvilket meddeles fægterne.

2 grundregler for angrebsret:

- 1) Et angreb begynder, når en fægter påbegynder udstrækning af armen og derved truer modstanderens træffefelt. Den fægter, som først begynder et angreb, har prioritet.
- 2) Hvis den fægter, som angribes, udfører en parade, så har dennes ripost (modangreb) prioritet, fremfor fortsættelsen af modstanderens oprindelige angreb.

På **kårde** forekommer dommerens opgaver en hel del lettere, da disciplinen ikke som fleuret og sabel har regler for angrebsret. Træffer fægterne hinanden samtidigt, opnår begge fægtere point. Meldeapparatets lamper fortæller stort set i sig selv, hvem der skal tildeles point(s) – hvis fægteren ikke har overtrådt reglementet i forbindelse med afgivelsen af touché.

Konventioner (fleuret og sabel)

Fleuret og sabel kaldes for de konventionelle våben, fordi der gælder konventioner (både skrevne og *uskrevne* regler / kutymen) for, hvordan en træffer skal udføres for at få prioritet over modstanderens.



Dobbelttræffer på sabel. Begge fægtere synes at ville fortælle, at pointet tilhører dem.

Konventionerne har udviklet sig fra fleurettens oprindelse som et øvelsesvåben til at fremme god fægteteknik. Som øvelse til rigtig kamp var det vigtigt, dels at ramme først, dels at kunne parere en modstanders angreb ordentligt. Man begyndte under øvelser og træning at spille om points, hvor man bl.a. lagde vægt på, at såfremt man ramte hinanden samtidigt, så skulle den der angreb først eller den der parerede ordentligt og dernæst lavede modangreb, have fortrinsret til point. Gennem udvikling af spilleregler blev kampen til en sport.

1 lampe: Farvet/hvid

Rammer en fægter den anden, uden at modstanderen rammer, så er der ingen tvivl:

Er der ramt i gyldigt træffefelt (farvet lampe) (se illustration s. 2), så giver dommeren et point, fægterne placeres på engardelinjerne, og kampen startes igen.

Er der toucheret uden for gyldigt træffefelt på fleuret (en hvid lampe), afbrydes kampen, touchéet er ugyldigt (non valable), og dommeren starter kampen igen, fra der hvor den blev afbrudt.

På sabel lyser meldeapparatet ikke, når man rammer uden for træffefeltet (overkroppen), dermed stoppes kampen ikke, når der rammes uden for træffefeltet.



Øv frasen:

Øv dig grundigt og længe i at udrede frasen for hver eneste træffer både verbalt og med håndtegn. Frasen udredes for alle træffere – uanset om der er 1 eller 2 lamper.

2 lamper: Hvide, farvede eller farvet og hvid. Hvem har prioritet?

Rammer begge fægtere samtidigt hinanden uden for gyldigt træffefelt på fleuret, så lyser begge hvide lamper. Keine Hexerei: Kampen afbrydes, toucherne er ugyldige, og dommeren starter kampen igen, fra hvor den blev afbrudt.

Udfordringen er, når begge fægtere samtidigt rammer i gyldigt træffefelt på fleuret og sabel (begge farvede lamper) eller på fleuret, når den ene rammer gyldigt (farvet lampe), mens den anden rammer udenfor træffefeltet (hvid lampe).

Så må dommeren vurdere, hvilken fægters aktion (handling), der har prioritet (forrang) over den andens. Hvis fx den træffer, som rammer uden for træffefeltet (hvid lampe), kommer fra den fægter, hvis aktion har prioritet, så regnes den anden fægters touché for ugyldigt, selv om han rammer i gyldigt træffefelt (farvet lampe), og ingen får point.

Så hvem har prioriteten – også kaldet angrebsretten? Dommeren må analysere og udrede **fægtefrasen**, d.v.s. i simple vendinger og med håndsignaler meddele fægterne om de aktioner (handling der lever op til konventionerne), som fægterne har foretaget, kort før de ramte hinanden. Derved når dommeren frem til sin konklusion af, hvis touché der har prioritet (forrang) og dermed er gyldigt.

Nogle grundlæggende konventioner

Attaque (angreb):

Helt basalt fastslår reglerne om angrebsret, at den fægter, der først har startet et angreb ved at true modstanderens træffefelt med sin våbenspids, erhverver prioritet (forrang) til en træffer (touché), hvis fægteren afslutter angrebet og rammer gyldigt træffefelt. Et angreb starter, når en fægter påbegynder udstrækning af armen og udføres derefter som en kontinuerlig trussel med spidsen af træffefeltet.

Parade-ripost

Ovenstående indebærer, at modstanderen er nødt til at forsvare sig selv og afværge et allerede påbegyndt angreb. Med andre ord får forsvareren ikke point for at begå selvmord ved at svare igen med at angribe ind i angriberens angreb, når først den angribende fægter har begyndt sit angreb. Forsvareren skal derimod forsvare sig ved at parere og derved afværge angrebet, inden han får ret i at udføre en (mod-) angrebsbevægelse. En

parade indebærer, at man med sin egen klinge fjerner modstanderens truende spids fra området foran eget træffefelt. I det øjeblik et angreb er pareret, har angriberen fortabt sin angrebsret, og prioriteten overgår til forsvareren, såfremt denne påbegynder et modangreb (ripost). En parade kan dog falde så sent eller være så ineffektiv, idet den slet ikke fjerner angriberens spids fra træffefeltet, at dommeren vælger at se bort fra den.

Den angribende part fortaber også sin angrebsret, hvis han tøver med at fuldende angrebet – eller selv afbryder det. Et touché, som sættes mod en angriber, der venter for længe, kan alt efter omstændighederne være et "angreb på modstanderens forberedelse" (**preparation**) eller et "standsningsskød" (**arrét**).



Pointe en ligne (linje)

Hvis et angreb begyndes, mens modstanderen har sit våben i linje (armen er strakt og spidsen truer træffefeltet), så skal angriberen altid først fjerne modstanderens klinge med et effektivt battement eller en binding (prise de fer). Den blotte berøring af klingens er ikke nok. Hvis det ikke lykkes for angriberen, overgår prioriteten til modstanderen.

Attaques simultanées (samtidige angreb)

Vurderer dommeren, at begge fægtere begynder og udfører deres angreb samtidigt, dømmes dommeren

"simultanées", hvorved begge træffere anses for ugyldige.



På **sabel** følges også reglerne om angrebsret. Dog er der nogle mindre forskelle. Som på fleuret er det den fægter, som først påbegynder et angreb, der har forrang og får touché, hvis modstanderen foretager modangreb, og der rammes på samme tid. Dog kan dommere på sabel have en tilbøjelighed til at være mindre tilgivende over for angribere, der tøver lidt med at afslutte et angreb eller undervejs trækker albuen lidt tilbage, så truslen fjernes lidt. Det er således ikke ualmindeligt at se, at en forsvarende sabelfægter, der udfører et stophug (standsningsskød) på sin angribende modstanders arm, i det korte øjeblik angriberen tøver, overtager angrebsretten og får tildelt et touché. Desuden er enhver fremadrettet bevægelse, hvorved den bagerste fod helt passerer den forreste, forbudt på sabel (fx, fleche). Fægteren får gult kort og toucheet annulleres.

Det kan være vanskeligt at afgøre, hvem der har prioritet. Hertil kommer, at selv om reglementets ord sort på hvidt beskriver, hvad et angreb er, og hvordan det skal udføres, så rækker det ikke helt for at forstå og dømme på de konventionelle våben. Reglementet beskriver ikke udtømmende, hvad der gælder, idet konventionerne suppleres og

fortolkes gennem en udbredt, almen **bedømmelsespraksis** for, hvad der kutymemæssigt bedømmes som et angreb, en parade og meget andet. For at forstå, hvordan konventionerne fungerer i praksis, bør man se en masse fleuret- og sabelkampe sammen med nogle erfarne fægtere eller dommere. Kampene, I ser, bør være på højt niveau, da der til sådanne dømmes mest korrekt. Kampene bør være af nyere dato, da både regler og praksis ændrer sig.



Dommerens kort - sanktioner

Fægtesportens system for advarsler og sanktioner anvender 3 kort: Gult, rødt, sort.

Gult kort signalerer en advarsel. Rødt udløser et point til modstanderen. Sort kort medfører bl.a. udelukkelse fra resten af konkurrencen.

Gult kort gives i mange tilfælde. De oftest forekommende er, at fægterne møder op på pisten med ulovligt udstyr, herunder udstyr som har fejl eller ikke fungerer. Fx at våbenspidsen ikke holder vægten. Andre typiske regelbrud, der udløser gult kort, kan fx være at vende ryggen til modstanderen eller på fleuret at dække træffefeltet (elvesten) med den ikke-våbenførende arm.

Det er vigtigt at forstå, at en fægter kun kan få et enkelt gult kort pr. kamp. Den næste og følgende forseelse, som efter reglementet skulle udløse et gult kort, giver, uanset anledningen, i stedet et rødt kort og dermed et point til modstanderen. B.la. derfor er det vigtigt, at dommeren udover at vise et kort, når der dømmes for en forseelse, også noterer

sanktionerne på dels kampschemaet, dels meldeapparatet, hvor det er muligt.

En række forseelser udløser **rødt kort** direkte. Fx at en fægter anvender den ikke-våbenførende arm i angreb eller forsvar – fx parerer med armen. Hvis fægteren med vilje stikker våbnet i gulvet.

Et gult og et rødt kort gælder for resten af kampen.

Sort kort, udvisning (diskvalifikation) fra hele konkurrencen, anvendes sjældent og er forbeholdt, hvad fægtesporten anser for, særdeles grove forseelser. Blandt disse hører blandt andet: At nægte at hilse på modstanderen, dommeren m.fl. før og efter kampen. Forsættelig voldelig adfærd – herunder også kasten med masken i ærgrelse over en tabt kamp.



Gives der sort kort, er det vigtigt, at dommeren indberetter dette til stævneledelsen, da fægteren dermed er udelukket fra resten af konkurrencen. Sort kort udløser også en karantæne for efterfølgende stævner, som fastsættes nærmere under i disciplinærsag efter stævnet mod fægteren.

Husk, at en fægter aldrig kan få et kort og et point på samme tid. Ved en sanktion annulleres et touché, som en fægter har sat.

Hvis modstanderen samtidigt har sat et touché, er træfferen gældende og skal bedømmes.

Anvendelse

Alle tilstedeværende, også tilskuere og

trænere, er underlagt fægtningsregler og kan idømmes sanktioner.

Reglementet rummer en meget lang række muligheder for at idømme sanktioner. Se oversigtskemaet s. 30-31.

Selvfølgelig er dommeren forpligtet til at følge reglerne og håndhæve reglementet overfor fægterne. Imidlertid er dommerens overordnede opgave, som tidligere nævnt, at sikre kampens sportslige og sikkerhedsmæssige afvikling, og dommeren bør anvende sanktionerne med dette for øje. Det betyder i praksis, at man i **ubetydelige situationer** kan afstå fra en sanktion, idet dommeren skønner, at fejlen på ingen måde påvirker kampen. Man skal ikke give kort for kortenes egen skyld, men på grundlag af en sportslig og sikker afvikling af kampen. Dermed er det også klart, at der altid skal gives kort for forhold, der netop spiller ind på det sportslige og sikkerheden: Fx en fægter, som dækker træffefelt, søger corps á corps for at undgå at blive ramt, et ulovligt våben, o.lign.

Det accepteres, at dommere indimellem **afstår** fra at sanktionere, idet de er tvivl om, hvilken fægter der egentlig forvolder en forseelse – fx hvem der på fleuret forårsager kropskontakten i en corps á corps-situation. En sådan afståelse er en nødløsning, som ikke bør bruges for ofte, da det netop er dommerens opgave at være observant, håndhæve reglerne og bruge sin dømmekraft.

Som dommer har man ganske stor magt, og den skal bruges, men ikke misbruges. Reglene er til for at blive fulgt. Men enkelte gange kan det være fornuftigt først at fortælle fægterne, hvordan man har tænkt sig at dømme i bestemte situationer, så man forklarer og løfter pegefingeren, før man løfter kort. Det gælder mest, når begge fægterne er

begyndere og uvante med konkurrencer, Dette kan være kutyme til klubstævner eller regionale cupper, så man kan lære, uden at modet tages ganske fra en. I mere begrænset omfang kan det også være fornuftigt i puljerunder til børneranglistestævner. Fx sådan at dommeren, allerede inden puljen starter, fortæller børnene, hvad de i hovedsagen skal agte sig efter.

Husk, at det er kampen mellem de to fægtere, der er hovedsagen. Som dommer skal man lede afviklingen, ikke dominere eller styre det, som foregår på pisten.

En oversigt over sanktioner findes på s. 30-31.



Dommerens autoritet

Udtil skal en dommer altid virke sikker og bestemt. En dommer, som virker usikker, kan hurtigt miste sin autoritet og respekt fra fægterne.

Det betyder fx at dommeren altid bør påbegynde sin udredning af en fægtefrase med det samme og aldrig bør udstille **tvivl** om sin udredning. Både fægtere og publikum opfatter tøven og tvivlrådighed som usikkerhed. Dommeren er herefter i fare for at miste grebet om kampen.

Er man i tvivl, så kan den bedste løsning være at **stole på sit førsteindtryk**. Aktioner under en fægtekamp kan gå meget hurtigt, og dommeren skal hurtigt opfatte hændelserne, analysere dem og træffe en afgørelse. Man bør ikke gruble over, hvad der skete, men stole på førsteindtrykket og dømme derefter.

Hvis man ikke med det samme føler sig sikker på hændelsesforløbet, kan man undtagelsesvist afstå fra en kendelse. Dette er som tidligere nævnt en nødløsning, som ikke bør bruges ofte. Men løsningen er at foretrække fremfor en – ofte forkert – kendelse afsagt efter en tænkepause.



Alle dommere laver **fejl**. Men efterhånden som man får mere erfaring og rutine, så laver man færre og mindre alvorlige fejl.

Principielt er det sådan, at har man først dømt, så står det fast og er indiskutabelt. Lad være med at ændre standpunkt, ud fra hvad andre siger.

Hvis man i tilbageblikket bliver opmærksom på en fejl, så skal man heller **ikke kompensere** for dette ved senere at begunstige en fægter, når der opstår en ny tvivlsituation, og på den måde give trøstefordele. Sket er sket, man roder sig let ud i nye uretfærdigheder, og respekten skrider. I enhver situation skal man dømme korrekt ud fra den konkrete situation, uafhængigt af hvad der er sket tidligere. Man retter op på sine fejl ved efterfølgende at dømme korrekt.

Det er i visse situationer ingen skam straks at **indrømme fejl**. Hvis man fx. ved en fejl kommer til at sige "halte" lige før et touché, så står man sig bedst ved at holde fast i sin standsning af kampen, kende træfferen ugyldig, men samtidig beklage at man fejlagtigt sagde "halte". Bemærk, at man fastholder sin afgørelse, men undskylder. Fægterne har ofte mere respekt for dette, end at man siger, at man sagde holdt, fordi lampen lyste og tildeler point, når det faktisk ikke var tilfældet.

Det er suverænt dommeren, som afgør, hvad der er sket i kampen. Det indebærer, at dommeren altid dømmer ud fra de **fakta**, som han har set og opfattet, og sammenholder disse fakta med reglementets bestemmelser, om hvad der i så fald skal ske. Det er således altid alene dommerens opfattelse af fakta, der lægges til grund for afgørelser – ikke fægternes eller andres. Du bør derfor altid være observant og bruge din egen dømmekraft ud fra, hvad du mener, der er sket. Hvad er dine fakta, og hvad medfører dine fakta i forhold til reglerne? Redegør bl.a. gennem fægtefrasen for, hvad du mener, du ser, og døm alene efter dette.

I nogle sjældne tilfælde, hvor begge fægtere er fuldstændig enige om, hvad der er sket, og hvor man selv er lidt i tvivl,

så kan man som ny dommer måske godt forholde sig ydmygt til sin opfattelsesevne – fx hvis 2 kårdefægttere begge mener, at en træffer er sat uden for pisten.

Dommeren skal **ikke indlade sig på diskussioner** med fægtere, trænere og publikum. Hvis en fægter beder (høfligt) derom, så har fægteren ret til at få frasen og grundlaget for en beslutning forklaret. Efter man har givet en forklaring, skal man ikke lade situationen udvikle sig til en diskussion om afgørelsen. Hvis fægteren er uenig i afgørelsen, så må denne indlevere en formel protest. Ellers beder dommeren blot fægterne om at stille sig engarde, så kampen kan genoptages, og giver gult kort, hvis en fægter fortsætter med at diskutere, klart brokker sig eller ikke stiller sig engarde.



Hvad kunne i forhold til reglerne være galt her?

Vær opmærksom på, at det er fægteren, der har ret til at spørge, som skal have din forklaring og som kan nedlægge protest. Det er ikke træneren og publikum. Husk også i sådanne situationer, at fægteren har pligt til at forblive på pisten, og således ikke må løbe hen til dig for at diskutere. Ligeså skal træneren opholde sig uden for selve kampområdet. Dette er til store stævner indhegnet. Er det ikke tilfældet, bør man forestille sig det område, man har behov for at benytte for at kunne dømme kampen uden forstyrrelse. Nærmer en træner eller publikum sig inden for dette område, kan der sanktioneres. Men oftest

kan en venlig, men bestemt anmodning om at forlade kampområdet klare situationen, uden at kortene kommer i brug.

FOKUSOMRÅDER – et par nedslag på dommeropgaver



Hvornår skal kampen stoppes?

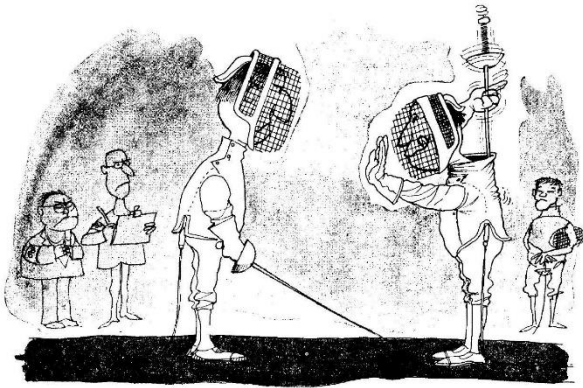
Dommeren skal stoppe kampen i en række tilfælde. Blandt andet når:

- 1) meldeapparatet signalerer en træffer
- 2) reglementet overtrædes
- 3) baglinjen overtrædes – begge fødder
- 4) sidelinjer overtrædes – en fod
- 5) en fægter afvæbnes, taber våben
- 6) corps á corps
- 7) fortsat kamp medfører farlig eller ukontrollabel fægtning
- 8) en klinge knækker
- 9) en fægter passerer modstanderen eller begge passerer hinanden
- 10) tiden løber ud.

Dommeren kommanderer "halte" for at standse kampen, bruger håndsignalet for

dette og husker at stoppe stopuret – undtagen ved træffere.

Hvis en fægter ønsker kampen standset, så signaleres dette til dommeren ved at fægteren rækker den ikke-våbenførende hånd i vejret. Det er vigtigt at forstå, at kampen ikke er afbrudt, før dommeren siger "halte".



Konsekvenser af "halte"

Hvis situationen kræver en afgørelse af dommeren, træffer dommeren den.

Er der point, stiller fægterne op ved engardelinjerne.

Tildeles der ikke point, placeres fægterne i fægteafstand fra hinanden med udgangspunkt i begge fægteres placering ved dommerens afbrydelse af kampen (se nedenfor). Ved corps á corps eller passage i et fleche-angreb etableres fægteafstanden dog alene ud fra den placering, som fægteren, som udsattes for disse, indtog, så denne fægter ikke taber terræn. Det er dommeren, der suverænt bestemmer fægternes placering på pisten.

Dommeren genstarter kampen og tiden.

At stoppe kampen er på sin vis mere kompliceret end at starte den. Det handler bl.a. om dommerens observationer og timing af sin kommando: Hvornår blev der overtrådt, hvornår tabtes våbnet, hvornår opstod corps á corps, hvornår passerede modstanderen? Og

hvad foretog fægterne sig i ellers, idet forholdet, der begrundede standsning, fandt sted?

Afbrydelsen af kampen regnes fra dommerens kommando: Halte! Fra ordren er givet, må fægterne ikke udføre nye aktioner, mens en bevægelse, der allerede er påbegyndt, forbliver gyldig. Alt hvad der derefter sker absolut ugyldigt.

Siger man "halte" for tidligt og ubegrundet, kan man komme til at fratage en fægter en mulighed for et ellers lovligt touché. Siger man "halte" for sent, kan det også være ødelæggende.

Du bør have øjnene med dig, og være klar og tydelig i din kommando – begynd ikke at tøve undervejs. Endvidere bør du, om nødvendigt være klar og konsekvent i din tilkendegivelse af, om en aktion begyndte før eller efter dit "Halte". Yderligere begrundelse for din afgørelse af, om et afgivet touché er ugyldigt eller gyldigt, er ikke påkrævet – og fører ligesom tøven med at træffe en beslutning ofte til diskussion.

Din fornemmelse for timingen af et "halte" vil øges med din praktiske erfaring og ved at observere dygtige dommere.

Etablering af fægteafstand efter "halte"

Bortset fra kampstart, 1-minutspauserne i udslagningskampe, og points, hvor kampen startes ved engardelinjerne, så findes den korrekte fægteafstand ved at lade fægterne i engardestilling strække den våbenførende arm, så spidserne peger mod hinanden. Der må der ikke være overlap.

Du kan vise fægterne, hvor du ønsker, de skal placere sig ved at strække din arm ud og lade dem placere deres spids (med strakt arm og i engarde) på hver side af din hånd.

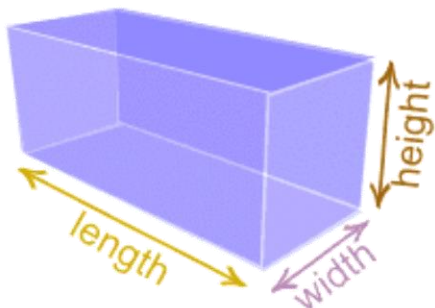
En fægter kan ikke rykkes over baglinjen som følge af denne procedure. Dette kan til gengæld forekomme, hvis en fægter

har overtrådt sidelinjen tæt på sin baglinje.

Baglinjer og sidelinjer

Pisten skal ikke opfattes som en flade, men som et rum. Pisten er dermed 3-dimensionel, hvilket indebærer at bag- og sidelinjerne også gælder i højden. Hvis en fægter svæver i luften over pisten, er fægteren dermed fortsat indenfor pistens linjer.

Overtrædelser af linjerne efter passage af modstanderen har ingen konsekvenser.



Sidelinjerne

Hvis en fægter overtræder sidelinjerne med en eller begge fødder helt ude over sidelinjerne, skal dommeren stoppe kampen:

- 1) Hvis den overskrides med **begge fødder**, er alle aktioner fra den pågældende fægter ugyldige – inkl. coups doubles på kårde. Toucheres den overtrædende fægter, er træfferen alene gyldig,

såfremt modstanderens aktion allerede var påbegyndt før "halte".

- 2) Hvis sidelinjen overskrides med kun **en fod**, kan begge fægteres træffere dømmes gyldige, forudsat deres aktion allerede var påbegyndt før "halte".
- 3) Ved kampens genoptagelse uden point skal den overtrædende fægter rykkes 1 meter tilbage fra det punkt, hvor han overtrådte, uanset om overtrædelser var med 1 eller 2 fødder.
- 4) Hvis den overtrædende fægter imidlertid var i færd med et angreb, skal han dog placeres der, hvor angrebet startede (maksimalt marché-udfald/tre skridt baglæns) og derefter rykkes 1 meter tilbage.
- 5) Hvis overskridelsen sker under nærkamp, placeres begge fægtere ud fra fægteafstand, hvorefter den overskridende fægter rykkes 1 meter tilbage, og den anden fægter rykker frem til fægteafstand.
- 6) Hvis udførelse af ovenstående i noget tilfælde fører til, at fægteren genplaceres bag baglinjen med begge fødder, tildes modstanderen et point.
- 7) Sker en overtrædelse med begge fødder med den hensigt at undgå at blive ramt, tildes fægteren desuden et gult kort.

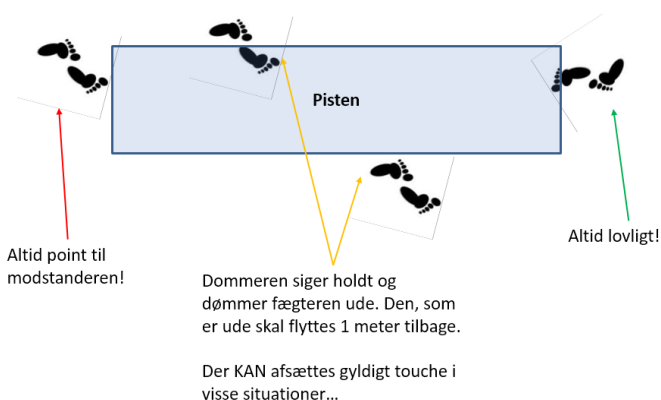
Det kan være ret vanskeligt både at holde øje med sidelinjerne og analysere fægternes aktioner. Sidstnævnte er jo særdeles væsentligt for at kunne udrede frasen og i øvrigt vurdere om touchér er gyldige. Derfor er det accepteret, at dommeren kan stoppe kampen, hvis

fægterne er tilbøjelige til ofte at fægte på sidelinjen, og placere dem på midten af pistens bredde. Imidlertid bør man af hensyn til den sportslige afvikling næppe afbryde kampen, mens fægterne er i færd med aktioner, og ej heller gøre sådant for ofte, da der jo ikke er noget i reglementet, der forbyder fægterne at udnytte pisten i hele dens bredde.

Baglinjen

Baglinjen skal, modsat sidelinjerne, overtrædes helt med begge fødder, før dommeren stopper kampen. Modstanderen tildeles point.

Kigger man på billedet på s. 22, kan man se, at sidelinjerne er forlænget ud over baglinjen. Hvis en fægters bageste fod er uden for sidelinjen bag baglinjen (mens den forreste fod fortsat er foran baglinjen), har denne overtrådt sidelinjen og skal genplaceres som beskrevet i afsnittet om sidelinjen (nr. 6 – point til modstanderen).

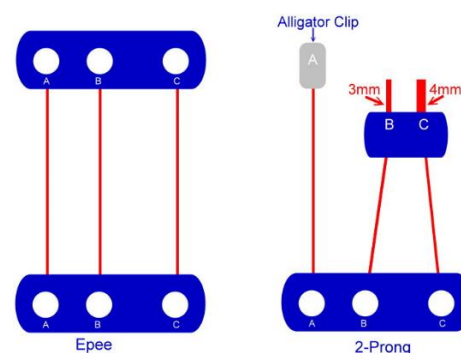


Corps á corps

På alle våben betyder kropskontakt (corps á corps), at kampen skal stoppes af dommeren.

Corps á corps sanktioneres med gult kort, hvis en fægter med vilje forårsager corps á corps for at undgå at blive ramt eller hvis den forvoldes med voldsom kropskontakt. Dog kan dommeren, hvis der hersker usikkerhed om ansvaret for corps á corps, afstå fra at dømme dette som en fejl.

Ved corps á corps skal kampen genoptages ud fra den placering, som den fægter, der udsattes herfor, indtog før kampens afbrydelse, så denne ikke taber terræn. Det samme gælder i øvrigt, når kampen stoppes ved passage p.g.a. et fleche-angreb.



Fejl på udstyr i løbet af kampen

Under kampens afvikling hænder det, at der opstår fejl på materiellet, og det er umiddelbart dommerens opgave at undersøge, hvilken fejl der er tale om, og tage skridt til at løse problemet.

Ved simple problemer skal dommeren tage hånd om hele proceduren. Hvis du ikke kan finde fejlen og afhjælpe problemet, så skal du kalde på teknisk assistance hos stævneledelsen. Venter du for længe med at træffe beslutning her

om, så bliver både din pulje og sikkert også hele stævnet forsinket.

De fleste materielproblemer er dog enkle at løse – navnlig på kårde.

På side 27 findes en skematisk oversigt for løsning af en række problemer. Der er dog kun tale om et uddrag for at give en idé om emnet – for yderligere må I arbejde med fejlfinding på kursus eller til træning.

Kampskemaet - Puljeskema

Inden kampene i en pulje begynder, tjekker dommeren, at alle fægtere, der ifølge puljeskemaet skal fægte i puljen, er fremmødt. Kamprækkefølgen fremgår af skemaet, og dommeren kalder fægterne, hvis tur det er til at fægte, frem til pisten. Det er ligeledes godt at annoncere, hvem der skal fægte næstfølgende kamp, så de kan holde sig klar. Det sparer tid.

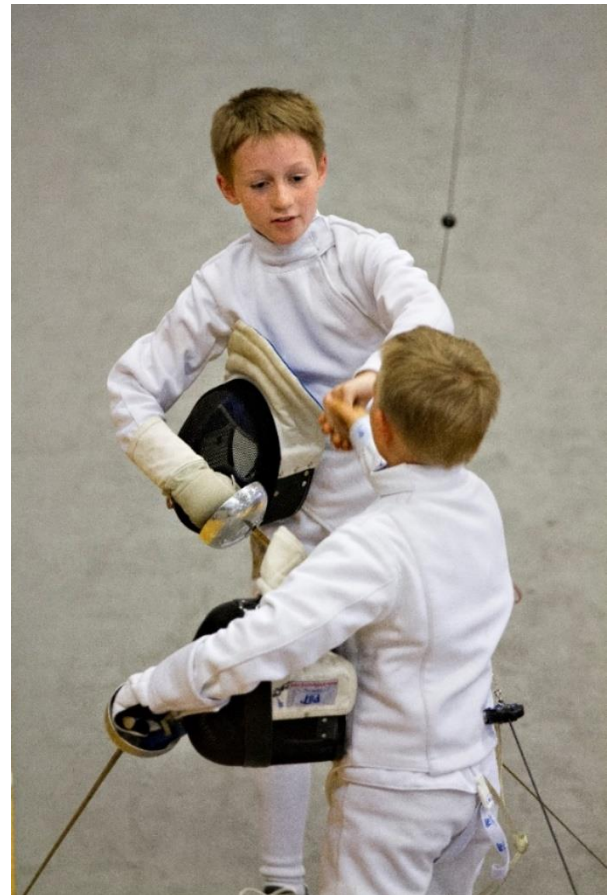
Dommeren noterer løbende kampresultater i puljeskemaet. Når alle kampe i en pulje er fægtet, tjekker dommeren skemaet en sidste gang. Fægterne har lov til at kontrollere deres resultater. Dernæst afleverer dommeren puljeskemaet til stævnekontoret, så stævneledelsen hurtigst muligt kan regne ud, hvem der skal møde hinanden i konkurrencens videre forløb.

Nedenfor finder du et typisk puljeskema: Vær grundig med at notere hvert kampresultat i skemaet. Skemaet fungerer som en slags koordinatsystem: For hver normal sejr (5 touches) skrives "V" ud for den vindende fægter, mens det under den tabende fægter noteres, hvor mange træffere taberen fik sat.

Fægterens placering (PL) er først og fremmest bestemt af antal af sejre (S), dernæst af indeks (IND), som er de

samlede afgivne touchés (AT) minus de touchés, man har modtaget (MT).

Hvordan du nærmere udfylder skemaet, kan du lære på kurset.



Konkurrence: _____
 Dato: _____
 Runde: _____ Pulje: _____ Piste: _____
 Dommer: _____

Klub	Navn	#	1	2	3	4	S	AT	MT	IND	PL
	1	1	■								
	8	2		■							
	9	3			■						
	16	4				■					

4-mandspulje	
1-4	2-4
2-3	3-4
1-3	1-2

Eksempel på puljeskema til 4 fægtere
 Kamprækkefølge-6
 kampe i alt

Videreuddannelse

Praktik

Hold til stadighed dine færdigheder som dommer vedlige og få bedre erfaring ved at dømme til træning og ved mindre konkurrencer. Udover at kende reglerne så er dommergerningen i meget høj grad et håndværk, hvor man lærer ved at gøre sig erfaringer med at: Se, analysere, træffe beslutninger, bruge håndtegn og kommandoer.

Læs reglementet

Læs reglementet grundigt og følg til stadighed med i udviklingen af reglerne, som findes på www.fie.ch, hvor nye regler bekendtgøres.

Erfaringsudveksling

Tal med andre dommere og erfarne fægtere i din klub.

Inspiration

Find videoer på fx Youtube, følg med i livestreaming fra store stævner, og kig på gode dommerkolleger til danske stævner.

Kurser

DFF tilbyder årligt, at man kan gå op til National dommerprøve. Du kan finde tilbud herom på:

<http://www.faegtning.dk/aktiviteter/>

Deltagelse til prøven, forudsætter, selvom den også indbefatter en kort kursusdel, at du har læst reglementet grundigt og har gjort dig en del erfaringer på forhånd med at dømme. Går man op til prøven uden grundig forberedelse, dumper man højst sandsynligt! Men du er altid velkommen til at forsøge sig igen senere.

Spørg din klub, hvordan den kan hjælpe dig via fx klubkurser til at bestå den nationale dommerprøve.

GOD FORNØJELSE MED DØMMERIET!

Kom i gang! Nogle tjekpunkter:

- ✓ Annoncér tillige den kommende kamp, så det næste par fægtere holder sig klar. Det sparer tid.
- ✓ Tjek fægternes udstyr: Jakke, bukser, sikkerhedsvest, maske, handske, strømper og våben.
- ✓ Placér dig, så du har både fægtere, apparat og bag/sidelinje i syne.
- ✓ Klar, tydelig stemmeføring og rolige håndsignaler.
- ✓ Læg puljeskemaet fra dig, så du kan give ordentlige håndsignaler.
- ✓ Vær varsom med at sige "HALTE!" for tidligt.
- ✓ Vær konsekvent med sanktioner, men overvej nøje, om de har sportslige konsekvenser.
- ✓ Hav styr på, hvordan fjernbetjeningen virker, og husk tidtagning og points på meldeapparatet.
- ✓ Notér givne advarsler, straks efter disse er uddelt. En forglemmelse kan være kritisk.
- ✓ Notér resultatet af hver kamp i puljeskemaet, straks kampen er slut.

Udstyrskontrol FØR kamp - oversigt

FLEURET

Sikkerhedstjek jakke, sikkerhedsvest, bukser, handske, strømper, elvest, maske.

Spidshus og de første 15 cm. af klingens er dækket med gaffatape.

Spids og spidshus sidder fast.

Spidsen holder lod på 500g.

Klingeledning er ubeskadiget og stikker ikke op af blodrille.

Klingens bøjning er ikke over 1 cm.

Klingeledningen er på indersiden af skålen isoleret i hele sin længde.

Stik til kropsledning skal være fastlåst i skålsticket.

Kropsledningens krokodillenæb skal sidde ordentlig fast i elvestens ryg i samme side som den våbenførende arm.

Maskeledningens krokodillenæb skal sidde ordentlig fast i maskeskæggets lamé og i den særskilte flap eller kraven på fægterens ryg.

Kropsledning skal være låst med klemmen på oprullersticket.

Test våben på elvest – farvede lamper skal tænde.

KÅRDE

Sikkerhedstjek jakke, sikkerhedsvest, bukser, handske, strømper, maske.

Spidshus sidder fast og begge skruer er i spids.

Spidsen holder lod på 750g.

Spidsen klarer begge prøver med spidsmål.

Klingeledning er ubeskadiget og stikker ikke op af blodrille.

Klingens bøjning er ikke over 1 cm.

Begge dele af klingeledningen er isolerede i hele deres længde og befinder sig under skålpuden.

Kropsledningen er fastgjort med klemmen i skålsticket.

Kropsledning skal være låst med klemmen på oprullersticket.

Test af våbenspidser mod våbenskål – ingen registrering af træffere.

SABEL

Sikkerhedstjek af jakke, sikkerhedsvest, bukser, handske, strømper, eljakke, maske.

Klingens "bøjning" er ikke over 4 cm.

Stik til kropsledning skal være fastlåst i skålsticket.

Kropsledningens krokodillenæb skal sidde ordentlig fast i elvestens ryg i samme side som den våbenførende arm.

Maskeledningens krokodillenæb skal sidde ordentlig fast i maskeskæggets lamé og i den særskilte flap eller kraven på fægterens ryg.

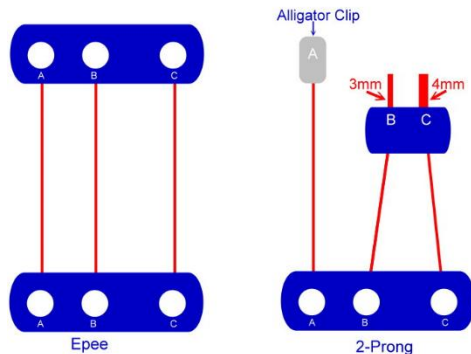
Kropsledning skal være låst med klemmen på oprullersticket.

Fejlfinding UNDER kamp - eksempler

VÅBEN - KÅRDE

Hvis fægterens kårde ikke registrerer touché, når spidsen trykkes ind:

- 1) Tjek, at alle stik til kropsledning, opruller og apparat er sat i og sikrede.
- 2) Tag stikket til kropsledningen ud af skålstikket. Brug en metalgenstand (spidsmål, nøgle, mønt e.lign.) til at kortslutte stikbenene A og B. Hvis lampen lyser, er der fejl på våbnet. Ellers fortsæt:
- 3) Træk stikket i den anden ende af kropsledningen delvist ud (med fortsat kontakt) af oprullerstikket. Kortslut ben A og B som ovenfor. Hvis lampen lyser, er der fejl på kropsledningen. Ellers fortsæt:
- 4) Træk gulvledningens stik ud af oprulleren. Kortslut stikben A og B som ovenfor. Hvis lampen lyser, er der fejl på oprulleren. Ellers fortsæt:
- 5) Træk gulvledningens stik delvist ud (med fortsat kontakt) af meldeapparatet. Kortslut ben A og B. Hvis lampen lyser, er der fejl på gulvledningen. Ellers fortsæt:
- 6) Kald på teknisk assistance.



SKÅL – KÅRDE

Hvis fægterens våben registrerer touché mod skålen.

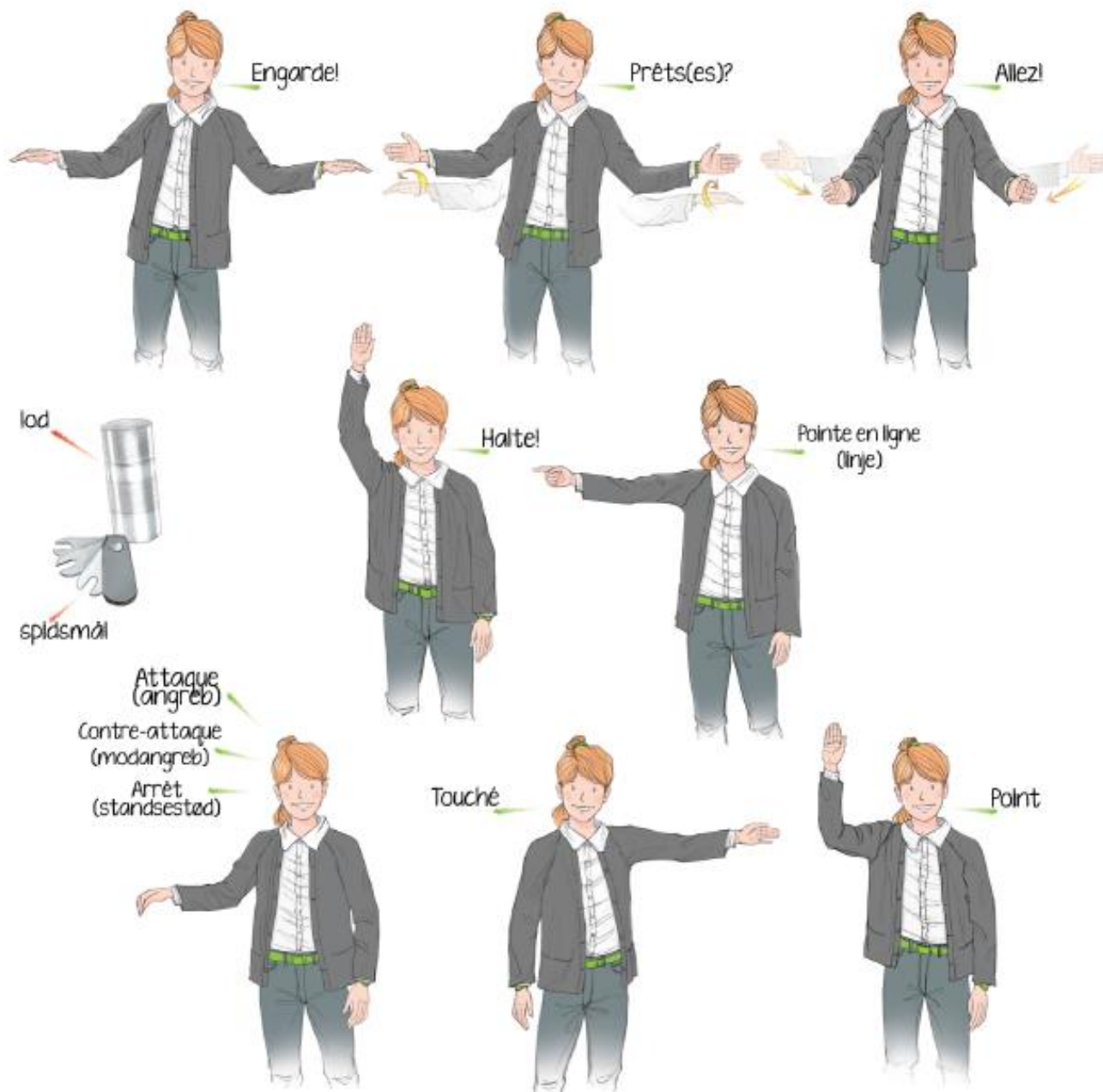
- 1) Tjek, at alle stik til kropsledning, opruller og apparat er sat i og sikrede.
- 2) Rengør modstanders spids. Tryk spidsen mod skålen. Hvis lampen fortsat lyser, så:
- 3) Tag stikket til kropsledningen ud af våbnet. Tryk modstanders spids mod stikben C. Tændes lampen ikke, så er der fejl på våbnet. Tændes lampen fortsat, så:
- 4) Træk stikket i den anden ende af kropsledningen delvist ud (med fortsat kontakt) af oprullerstikket. Tryk modstanders spids mod stikben C. Tændes lampen ikke, så er der fejl på kropsledningen. Tændes lampen fortsat, så:
- 5) Træk gulvledningens stik ud af oprulleren. Tryk modstanders spids mod stikben C. Hvis lampen ikke lyser, er der fejl på oprulleren. Ellers fortsæt:
- 6) Træk gulvledningens stik delvist ud (med fortsat kontakt) af meldeapparatet. Tryk modstanders spids mod stikben C. Tændes lampen ikke, så er der fejl på gulvledningen. Tændes lampen fortsat, så:
- 7) Kald på teknisk assistance.

ELVEST - ELJAKKE

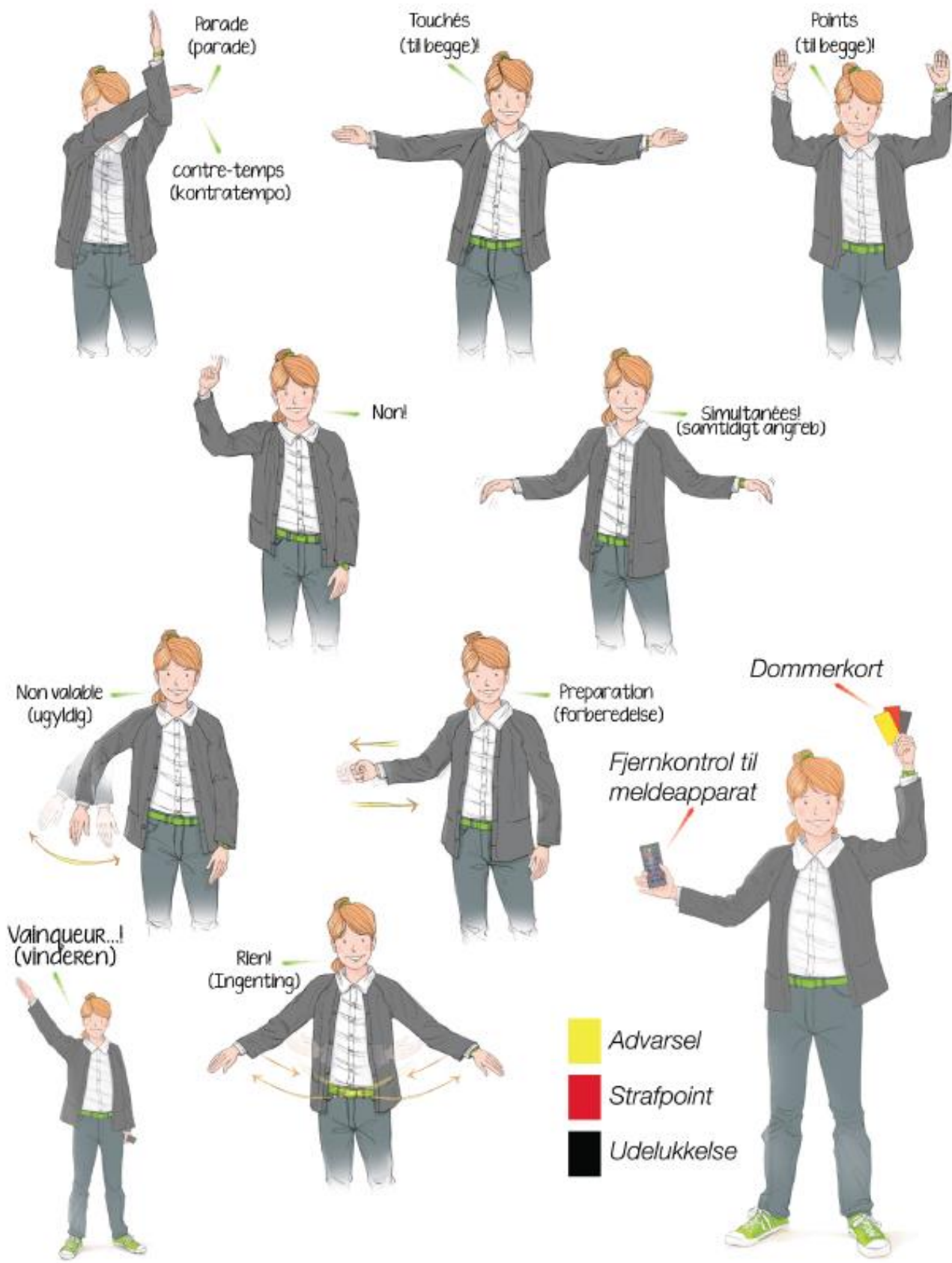
Hvis der registreres ugyldigt stød på vesten, så:

- 1) Rengør modstanders spids, og tryk den mod skålen. Hvis lampen ikke tændes, så:
- 2) Tag krokodillenæbbet af elvesten, og tryk modstanders spids direkte mod klemmen. Tændes lampen for gyldig træffer, så er der fejl på elvesten. Ellers fortsæt:
- 3) Træk stikket i bagenden af kropsledningen delvist ud (med fortsat kontakt) af oprullerstikket. Tryk modstanders spids mod stikben A. Tændes lampen for gyldig træffer, så er der fejl på kropsledningen. Eller så:
- 4) Træk gulvledningens stik ud af oprulleren. Tryk modstanders spids mod stikben A. Hvis lampen for gyldig træffer lyser, er der fejl på oprulleren. Ellers fortsæt:
- 5) Træk gulvledningens stik delvist ud (med fortsat kontakt) af meldeapparatet. Tryk modstanders spids mod stikben A. Hvis lampen for gyldig træffer lyser, er der fejl på gulvledningen. Ellers så:
- 6) Kald på teknisk assistance

Håndtegn - billeder



Når en lampe på meldeapparatet viser, at der er ramt, så stopper dommeren kampen. Dommeren forklarer ved hjælp af håndtegn, hvordan hun ser og bedømmer fægternes handlinger. Hun deler handlingerne op i små øjeblikke, ligesom enkelte billeder af en samlet film, og bedømmer hver af dem en for en, før hun kommer frem til en endelig afgørelse.



Sanktioner – skema

t.120. Table of Offences and Penalties

This table is intended to be a convenient summary: it is not a substitute for the full texts of the articles concerned which should be consulted in any case of doubt.

	OFFENCE	ARTICLES	PENALTIES		
0.1	Absence of name and nationality on the back, absence of national uniform or logo when compulsory, at World Championships, Senior Team World Cup competitions and at team Zonal Championships	t.45.4 a), b) i and iii	Elimination from the competition		
0.2	Absence of name on back due to changing a non-conforming conductive jacket	t.45.5			
0.3	Non presentation when first called by Referee ten minutes before time indicated for start of pool/team match/bouts of direct elimination	t.86.5			
0.4	Non presentation on the piste ready to fence when ordered by the Referee, after three calls at one-minute intervals	t.86.6	1st call	2nd call	3rd call Elimination

	1st group		1st offence	2nd offence	3rd offence and subseq.
1.1	Leaving piste without permission	t.18.6	YELLOW	RED	RED
1.2	Corps à corps to avoid being hit *	t.20.2 ; t.63.2			
1.3	Turning back on opponent *	t.21.2			
1.4	Covering/substitution of valid target *	t.22.2 ; t. 49.1 ; t.72.2			
1.5	Touching/taking hold of electrical equipment *	t.22.3			
1.6	Crossing lateral boundary of the piste to avoid being hit *	t.28.3			
1.7	Interruption of bout without valid reason	t.31.2			
1.8	Clothing/equipment not conforming. Curve of blade exceeding that permitted. Absence of regulation/spare weapon or bodywire	t.45.1/2/3.a)ii ; t.86.4			
1.9	Placing weapon on the conductive piste to straighten it	t.46.2 ; t.61.2 ; t.70.5			
1.10	At foil and épée, bending, dragging weapon point on conductive piste	t.46.2 ; t.61.2			
1.11	Bringing weapon into contact with conductive jacket *	t.53.3			
1.12	At sabre, hit made with the guard *, any forward movement crossing the legs or feet *	t.70.3 ; t.75.5			
1.13	Refusal to obey the Referee	t.82.2 ; t.84			
1.14	Hair not conforming to the Rules	t.86.2			
1.15	Jostling, disorderly fencing * ; taking off mask before the Referee calls 'Halt!'; dressing or undressing on the piste	t.86.3 ; t.87.2/7/8			
1.16	Irregular movements on the piste * ; hits made with violence or during or after falling *	t.87.2			
1.17	Unjustified appeal	t.122.2/4			
1.18	Entering the Piste enclosure without the Referee's permission +	t.92.6			
1.19	Reversing the line of the shoulders at foil * Application: starting season 2016-2017	t.18.5			

	2nd group		1st offence	2nd offence	3rd offence and subseq.
2.1	Use of non-sword arm/hand *	t.22.1	RED	RED	RED
2.2	Demanding a break for claimed injury/cramp deemed unjustified by doctor	t.33.3			
2.3	Absence of weapon control marks *	t.45.3.a)i			
2.4	Absence of name and nationality on the back, absence of national colours when compulsory, at individual Senior World Cup competitions and individual Senior Zonal Championships	t.45.4 a), b) ii			
2.5	Deliberate hit not on opponent *	t.53.2 ; t.66.2			
2.6	Dangerous, violent or vindictive action, blow with guard or pommel *	t.87.2 ; t.103 ; t.105.1			

OFFENCE	ARTICLES	PENALTIES (Cards)	
3rd group		1st time	2nd time
3.1	Fencer disturbing order when on piste. In the most serious cases, the Referee may award a black card immediately (t.118.4).	RED	BLACK
3.2	Dishonest fencing *	RED	
3.3	Offence against Publicity Code	Publicity Code	
3.4	Any person not on piste disturbing good order. In the most serious cases, the Referee may award a black card immediately (t.118.4).	t.82.3/4 ; t.83 ; t.96.3 ; t.118.3 ; t.118.4	BLACK
3.5	Warming up or training without wearing fencing clothing or equipment that conforms to the FIE regulations.	t.15.2	
3.6	Anti-sporting behaviour	t.87.2	

4th group		PENALTIES (Cards)	
4.1	Fencer equipped with electronic communication equipment permitting him to receive communications during bout	t. 43.1.f ; t.44.2 ; t.45.3.a).vii	BLACK
4.2	Fraudulent equipment, control marks that are imitated or transferred	t.45.3.a) iii) iv) v)	
4.3	Equipment altered to allow the recording of hits or the non-functioning of the apparatus at will	t.45.3.a) v)	
4.4	Refusal of a fencer to fence another competitor (individual or team) properly entered	t.85.1	
4.5	Offence against sportsmanship	t.87.2 ; t.105.1	
4.6	Refusal of a fencer to salute his opponent, the referee and the spectators before the beginning of the bout or after the last hit	t.87.3	
4.7	Profiting from collusion, favouring an opponent	t.88 ; t.105.1	
4.8	Deliberate brutality	t.105.1	
4.9	Doping	t.127	

EXPLANATIONS	
*	Annulment of any hit scored by the fencer at fault
+	Special YELLOW CARD for the whole team and valid for the whole team match. If, during the same team match, a fencer commits an offence of the 1 st group the Referee penalises with a RED CARD each time.
YELLOW CARD	Warning valid for the bout (whether one or several encounters). If a fencer commits an offence of the 1st group after having been penalised with a RED CARD, for whatever reason, he receives a further RED CARD.
RED CARD	Penalty hit
BLACK CARD	Exclusion from the competition, suspension from the remainder of the tournament and for the following 2 months of the active season (1st October – World Championships for

Ordbog – for dommere

A

Advarsel: Se Avertissement.

Allez: Dommerens ordre til fægterne om at begynde kampen.

Angreb: Se Attaque.

Angrebsret: På sabel og fleuret den fortrinsret til at score point, som tilkommer den fægter, der enten har taget initiativ først eller har afværget et angreb fra modstanderen.

Arbitre: Dommer.

Attaque: Den offensive handling, der udføres under udstrækning af armen, mens klingen truer modstanderens gyldige træffefelt.

Attaque au fer: Angreb der indledes mod modstanderens klinge – f.eks. battement eller binding.

Attaque passé: Angreb, der rammer forbi modstanderen.

Attaque plaqué: Angreb hvor klingens rammer med siden og ikke med spidsen.

Avertissement: Advarsel. Straf for overtrædelser af reglementet. I konkurrencer gives gult kort, som er en advarsel, et rødt kort, som giver modstanderen point, og i sjældne tilfælde et sort kort, som betyder, at fægteren bliver bortvist fra turneringen.

B

Baglinje: Pistens bageste linje. Overtræder fægteren denne med begge ben, tildeles modstanderen et point.

Battement: Hurtigt slag på modstanders klinge som forberedelse på et angreb, hvor modstanders spids fjernes, eller for blot at fremkalde en reaktion.

Binding: Bevægelse med våbnet, hvorved fægteren låser modstanderens klinge.

C

Contre-attaque: Kontraangreb. Modangreb. Angreb på en modstander, der allerede har indledt et angreb, uden at modstanderens angreb pareres.

Contre-temps: Parade udført på et tempostød eller tempoangreb samt den efterfølgende ripost.

Corps á corps: Kroppskontakt mellem fægterne (ikke tilladt).

Coups doubles: Samtidige træffere fra begge fægtere.

D

Direkte udslagning: Turneringsform, hvor den tabende fægter udgår af turneringen.

Droit: Højre.

E

Eljakke: Jakke vævet af metaltråde. Jakken dækker det gyldige træffefelt på sabel.

Elvest: Vest vævet af metaltråde. Vesten dækker det gyldige træffefelt på fleuret.

Engarde: Udgangstilling - dækstilling.
Se billede.



F

FIE: Det internationale fægtforbund.
Fédération Internationale d'Escrime.

Finte: En trussel om et angreb mod modstanderens træffefelt, som ikke udføres. Et falsk angreb, som udføres med intentionen om at modstanderen reagerer med en defensiv aktion, som skaber vejen for det reelle angreb – f.eks. finte – degagement.

Fleche: Løbende angreb, hvor det bageste ben krydser frem forbi det forreste (ikke tilladt på sabel).

Frase: Periode under kamp, hvor fægterne udveksler angreb og parader.

G

Gauche: Venstre.

H

Halte: Dommerens ordre til fægterne om at stoppe kampen.

K

Kampskema: Skema til registrering af kampresultater i direkte udslagningskampe.

Kontraangreb: Se Contre-attaque.

Kontraripost: Svarangreb på en modstander, hvis ripost (se nedenfor) er afværget.

Kontratempo: Se Contre-temps

L

Lamé: Stof indvævet med tråde. Materialet som bl.a. elektriske veste til sabel og fleuret er lavet af.

M

Meldeapparat: Elektrisk apparat til registrering af træffere.

Modangreb: Se kontraangreb.

N

Non-valable: Ugyldigt touché

O

Opruller: Del af det elektriske apparatur. Forbinder kropsledningen og meldeapparatet.

P

Parade: Defensiv bevægelse med våbnet, hvorved en trussel eller et angreb fra modstanderen afværges ved at

modstanderens spids fjernes fra træffefeltet.

Passage: Fægteres bevægelse forbi hinanden på pisten.

Passé: Se Attaque passé.

Piste: Fægtebanen.

Plastron: Sikkerhedsvest.

Plaqué: Se Attaque plaqué.

Preparation: Forberedelse til angreb.

Prêts eller Prêtes: Klar.

Prise de fer: Angreb, hvor modstanders klinge kontrolleres ved kontakt med angriberens våben. Se Binding. Se Attaque au fer.

Pulje: Turneringsform.

Puljeskema: Skema til registrering af kampresultater i puljer.

R

Remise: Genoptagelse af et angreb efter at første angreb enten ikke har ramt eller er afværget, og uden at en eventuel ripost er blevet pareret.

Ripost: Svarangreb på modstanderen, efter at dennes angreb er afværget (pareret).

S

Salut: Hilsen og dommerens ordre til fægterne om at hilse før og efter kampen på modstander, dommer og publikum.

Sammensat angreb: Angreb i flere bevægelser eller tempi.

Sammensat parade: Parade i flere bevægelser.

Sejrsindex: Antallet af sejre i en pulje divideret med antallet af fægtede kampe.

Sikkerhedsvest: Vest til beskyttelse af den våbenførende arm og kroppen i dens side.

Simultanées: Samtidig (attaques simultanées = samtidige angreb)

Standsningsstød: Også kaldet arrêt eller standsestød. Simpelt modangreb. Fægteren strækker sin arm under modstanderens angreb uden at lave parade. Meget hyppig forsvarsaktion på kårde. På fleuret og sabel har stødet umiddelbart ikke fortrinsret, hvis modstanderen rammer.

Straftouché: Straf for visse overtrædelser af reglementet. Idømmes bl.a. for gentagen forseelse efter advarsel.

T

Touché: Træffer. Gyldigt touché er en træffer i modstanderens gyldige træffefelt, der giver point.

Touchéindex: Forskellen mellem antallet af en fægters afgivne og modtagne touchés i en pulje.

Træffefelt: På kårde er det gyldige træffefelt hele kroppen. På fleuret er det torsoen. På sabel er det hele overkroppen (fra bæltstedet og op, minus hænder og nakke).

Egne noter

2. del

KLUBVEJLEDNING

HVAD er Dommer for dummies?

Dommer for dummies-kursus

Dommer for dummies er et introduktionskursus for nye dommere.

Kurset er tænkt som en smagsprøve på dommergerningen, der skal give kursisterne en basal teoretisk og praktisk indsigt i dommerens arbejde. Meningen er endvidere at kurset skal opmuntre kursisterne til selv at udøve dommerfunktionen til klubtræningen og til stævner for derved at opbygge viden og færdigheder gennem praktik, selvstudium og udvidelse af eget erfaringsgrundlag.

Hvis man ikke selv ønsker at blive dommer, kan kurset bruges til bedre at forstå sin egen eller sit barns fægtning og dommeres vurderinger af fægternes adfærd på pisten.

Mål: At give kursisterne en basal viden og basale praktiske færdigheder til dommergerningen.

Materialets formål

Formålet med kursusmaterialet er at støtte kursisterne og klubben i forbindelse med afholdelsen af kurset "Dommer for dummies".

Husk, at materialet på ingen måde er udtømmende. Materialet forsøger at give indblik i nogle basale forhold, så enkelt som muligt. Vil man gå mere i dybden med noget, så må man ty til selve reglementets detaljerede bestemmelser.

Materialet er ment som en støtte til kurset. Således er indholdet udvalgt ud fra, hvad DFF mener er relevant at introducere kursisterne til. Materialet kan bekræfte kursisterne i, hvad de lærer på kursus, I kan henvise til materialet, og gennem jeres kursus kan I fremhæve og uddybe det indhold, I synes er det væsentligste og mest relevant for jeres kursister.

Derved kan kursusdeltagelsen og materialet understøtte hinanden – og dermed burde det også være klart, at materialet ikke skal erstatte, men støtte kurset.

Varighed

3-4 timer.

Specielt på fleuret og sabel anbefaler vi, at I bruger fulde 4 timer, da der er et større indlæringsområde vedrørende konventioner, fægtefrase og tilhørende håndtegn, som I bør præsentere.



HVEM holdes kurset for?

Målgruppe: Forældre, unge og voksne fægttere.

Find ud af, hvem jeres målgruppe er, og hvad er deres **forudsætninger** er. Deres forhåndsviden om dommergerningen og sporten generelt er af betydning for, hvor langt I kan gå ind i stoffet. Hensigten er, dels at give mere viden, dels at motivere.

- Er det for let, tilegner man sig ikke noget nyt, og det er ikke så motiverende.
- Er det for vanskeligt, så står man af.

Alt efter jeres målgruppe kan I skrue op eller ned for niveauet - og mængden af indhold, I vil gennemgå.

En yderligere overvejelse bør foretages ud fra, hvilket **våben** deltagerne fægter:

Specielt på fleuret og sabel anbefaler vi, at I lægger vægt på at gennemgå konventioner, fægtefrasen og tilhørende håndtegn på en facon, der tager højde for deltagerens forudsætninger. Brug mindst 1-1,5 time på dette stof.

Er der en gruppe kårdefægttere i blandt, så kan man evt. dele holdet op, så kårdefægterne arbejder med andre emner.

Kårdefægttere kan dog også have glæde af at arbejde lidt med at udrede fægtefrasen, da det mere generelt kan gøre dem bedre i stand til at observere og analysere, hvad der sker på pisten, hvilket er afgørende for at kunne træffe afgørelser som dommer. Hvis målgruppen udelukkende består af kårdefægttere, kan I også vælge i stedet at gå mere i dybden med andre vigtige emner i dommerarbejdet – fx kapitlet om "FOKUSOMRÅDER" eller "Dommerens kort – sanktioner".

Specifikt i forhold til **kursusmaterialet** er overvejelser om målgruppen også relevant:

- Skal materialet være læst på forhånd eller læses bagefter?
- Skal kurset kunne stå helt alene, uden læsning af materialet?
- Eller skal materialet alene anvendes delvist?



HVEM holdes kurset af?

DFF har i en årrække afholdt Dommer for dummies-kurser, men sigtet har hele tiden været, at klubberne selv skal gennemføre kurserne, hvilket flere klubber også er begyndt på. Dette Dommer for dummies-hæfte bygger på erfaringer med kursusafholdelse i forbundet og klubberne.

I forbundet er vi sikre på, at klubberne fuldt ud har evnerne til at gennemføre Dommer for dummies-kurser og andre uddannelses tiltag, der kan lede frem mod, at dommere gennemfører DFF's Nationale dommerprøve.

Både trænere, eksisterende dommere og sikkert også erfarne fægtere i jeres klub vil kunne undervise på et Dommer for dummies-kursus. Hvis de er i tvivl, så lad dem se dette materiale, så de kan vurdere, om de synes, de ved nok.

En anden mulighed er, at spørge personer fra andre klubber, om de vil køre kursus for jeres klub, eller at I holder kursus på tværs af klubber.

HVORFOR?

Dommer for dummies-kurser kan være første skridt på vejen til at få uddannet dommere i klubben. Dommeruddannelse er af flere grunde **en vigtig og løbende klubopgave**:

- Klubben har brug for dommere til konkurrencer i og udenfor klubben.
- Har klubben ikke nok dommere, så er stævnedeltagelse sværere.
- Medlemmerne har brug for at kende reglementet for at udvikle sig som fægtere.
- Dommergerningen giver mulighed for at medlemmerne kan hjælpe klubben.
- For nogle medlemmer kan dommerhvervet være det, som fastholder dem i sporten.
- Selvom klubben uddanner folk, så er det ikke alle, der kommer til at fungere som dommere, og der vil altid være medlemmer, som stopper.

Det lange, seje træk med at finde og uddanne dommere ligger der, hvor fægterne findes, hvor der fægtes mange kampe, som kan dømmes, og hvor eksisterende dommere og fægtere kan lære af hinanden. Altså i forbindelse med fægteklubben og dens træning.



HVORNÅR kan kurset holdes?

Da kurset kun er på 3-4 timer, kan I afholde kurset på flere tidspunkter. Det kan være over nogle træningsaftener, til en særlig klubaften eller klubdag, på en træningslejr, forældredag e.lign.

HVORDAN kan kurset holdes?

Både viden om reglerne og en række færdigheder er vigtige for at kunne fungere godt som dommer. Det er værd,

at holde sig begge dele for øje, når I planlægger, hvordan I holder kursus. Vælg et indhold og en form, der tager udgangspunkt i både:

- **Reglerne!** Det er dommerens opgave at kende reglementet.

OG

- **Praksis!** Dommeren skal lede kampen og skal kunne anvende reglerne i forhold til, hvad der sker i kampen.

Derfor kan det være en god idé, at kurset så vidt muligt veksler mellem teori og praksis. Nogle andre grunde til at veksle mellem teori og praksis er, at det gør indholdet mere levende og konkret for deltagerne.

Husk:

Så mange konkrete eksempler som muligt.

Det skal være praktisk. Mange praktiske øvelser.

Lad kursisterne være aktive og prøv tingene af.

Giv feedback til deltagerne, når de øver sig.

Keep it simple.

KISS – keep it simple, stupid.

Reglementet er omfattende og kompliceret. Det kan blive for meget for deltagerne – og underviserne. Hold jer til det basale og grundlæggende. Mere kan altid læres senere.

Som underviser ved man ikke altid alt. Der kan komme spørgsmål på et kursus, som man ikke kan svare på. Det kan være en god idé at erkende og så foreslå, at det undersøger vi og taler om en anden gang.



Konkrete eksempler og tips

I dette HVORDAN-kapitel giver vi nogle eksempler på, hvordan teori og praksis kan kobles, så kursusindholdet bliver mere konkret samt nogle forskellige tips:

Meldeapparatet og pisten

Gennemgå apparat og pisten, mens I står på pisten. Vis og forklar.

Vis, hvilke knapper der skal trykkes på. Måske ligger der noget udstyr på pisten, som dommeren bør fjerne? Hvordan placerer dommeren sig? Tilskuere? Vis, hvor fægterne skal stå og hvornår og hvordan man er udenfor pisten. Hvad sker der, når man er ude? Vis og forklar.

Sikkerhed – kontrol af udstyr

Nogle fægtere iklædes fægtetøj. Fx 1 hvor alt er lovligt, den eksemplariske model. De øvrige er ulovlige. Gennemgå krav forud, eller gennemgå ud fra fægterne, og/eller lad kursisterne finde fejlene, og saml op på, hvad de overser:

Eksempler:

- Jakke eller bukser ikke lynet op.
- Handske ikke lukket.
- Ikke FIE-udstyr i fht. aldersklasse.
- Mangler sikkerhedsvest
- Strømpe nedrullet.

Diskuter baggrund for sikkerhedsregler. Hvornår anvendes sanktioner?

Det samme kan gøres med kontrol af våben ect. – udstyr fægterne med ulovlige våben, ledninger ect. Diskuter baggrunde for krav. Hvornår anvendes sanktioner?

Fejlfinding på udstyr under kamp

Her kan stoffet gøres konkret ved enten at koble våben (og vest og maske) på i hver sin ende af pisten med nogle defekte dele, eller iklæde alle kursisterne med forskellige defekte genstande.

Kursisterne kan i forskelligt omfang selv være detektiver, som finder fejl, afhjælper og dømmer.

Eksempler:

- Våben uden spids
- Maskeledning, der er faldet ud.
- Kropsledning, der er faldet ud.
- Knækket klinge.

Nogle yderligere "benspænd" undervejs, kan være, at underviseren, fifler med gulvledning, opruller og jordstik.

Se video på kursus:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mk72R8t3Fpo> – eller gennemgå nogle af tipsene.

Dommerens kort og sanktioner

Tip: Lad være med at gennemgå alle sanktionerne. Det bliver man helt rundtosset af, og det er umuligt at huske i første hug. Vælg dem, I finder vigtigst, og gør kursisterne opmærksomme på oversigten (s. 30-31). Ved brug af oversigten, er det værd at gøre opmærksom på, at det ikke er oversigtens tekst, men ordlyden i de reglementsbestemmelser, som oversigten refererer til, samt bedømmelsespraksis, der er afgørende for, om reglementet er overtrådt.



Røveropvisning:

Find 2 garvede fægtere, og fortæl dem, at de må lave alle de overtrædelser, som sikkerheden tillader, i en opvisningskamp. Kursisterne udstyres med oversigt over forseelser (s.30-31) og må til enhver tid råbe "halte", fortælle hvad en overtrædelse består i, og hvad sanktionen er. Efter opvisningen kan fægterne fortælle, hvilke forseelser kursisterne evt. overså.

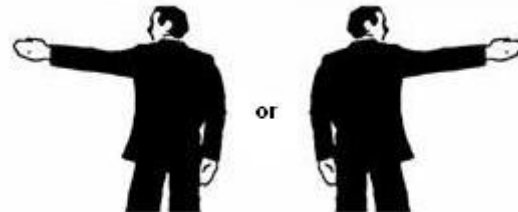
Røverfægtning:

a) Kursisterne fægter selv, mens en tredje er dommer. Fægterne skiftes til at lave en forseelse, som de to andre skal dels gætte og dømme. Man rækker hånden i vejret, når man vil gætte. Der kan eventuelt gives points for at gætte (og sanktionere) korrekt – og minuspoints.
b) Underviseren giver fægterne nogle hemmelige kort med forseelser, som fægterne på skift udfører. Dommeren skal gætte forseelse, alle giver bud på sanktion.

Træk en forseelse og giv kort:

Klip en eller flere oversigter over forseelser (s. 30-31) i små bidder, så sanktionen og kortfarven mangler. Del evt. kursisterne i mindre grupper. Læg papirlapperne i nogle masker, som grupperne får. Kursisterne trækker på skift en lap og skal idømme en sanktion (kortfarve). Den, der trækker, svarer først, de øvrige kan supplere, erklære sig

enige/uenige. Dernæst kan de tjekke facit på listen.



Håndtegn

Tips: Gennemgå grundigt og giv lejlighed til, at deltagerne kan øve sig med feedback fra underviseren. Mind deltagerne om, at de kan og bør øve videre til træning og mindre stævner.

Øves i par (to-og-to) – evt. med s. 28-29 oplået:

- Den ene siger kommandoen/kendelsen, den anden viser håndtegn. Byt undervejs.
- Den ene viser håndtegnet. Den anden forklarer, hvad det hedder og betyder. Byt undervejs.

Frasen og konventioner

Tips: Gennemgå grundigt, men begræns jer til nogle basale områder. Giv lejlighed til, at kursisterne kan øve sig med feedback fra underviseren og eventuelt deltagende fægtere. Mind deltagerne om, at de kan og bør øve videre til træning og mindre stævner.

På fleuret og sabel bør I sætte mindst 1-1,5 time af til håndtegn, frase og konventioner. Keep it simple, og acceptér, at alt ikke kan læres på kort tid.

Husk, at kardedommere også kan have glæde af at kunne udrede fægtefraser, jf. tidligere.

Slowmotion opvisning eller slowmo' gruppearbejde:

Få to gæstefægtere til at lave på forhånd aftalte aktioner, som I viser i slowmotion

eller gentager i slowmotion. Ud fra disse kan fraser og konventioner gennemgås. I kan også lade deltagerne fægte i grupper, hvor to fægter i slowmotion eller gentager dele af deres fægtning i slowmotion, mens den tredje er dommer, udreder frase, bruger håndtegn, ect. Underviseren kan på forhånd have lavet sedler med fraser, som kan rotere mellem grupperne. Underviser går rundt og giver feedback undervejs.

Træk en frase - gruppearbejde:

Konstruér med udgangspunkt i reglementet en række fraser og skriv dem på papirlapper:

Eksempler:

- Touché efter passage ved fleche: Af angriber; af forsvarer, coups doubles.
- Touché efter corps á corps: Af forurettede fægter, af ansvarlige fægter.
- Touché under fald.
- Touché før / efter en fægter har passeret sidelinjen.

a) I kan lave øvelserne som gruppediskussion, hvor der trækkes på skift, og i fællesskab træffes afgørelser – evt. med håndtegn.

b) I kan lave det på i piste, hvor hver enkelt frase opføres og vises flere gange af to i gruppen, mens en tredje dømmes. Diskutér undervejs.

c) I kan lave det som opgavefægtning, hvor en fægter trækker et kort, som ikke vises til modstander og dommer. Dommeren er en medkursist, som så skal udrede frase, bruge håndtegn m.m. Hele gruppen kan efterfølgende diskutere, om det var korrekt set, og om regel anvendelsen var korrekt.

Træk en paragraf - gruppeøvelse

Reglementet er opbygget af paragrafer indenfor de specifikke våben og generelt. Find nogle bestemmelser, som I synes, er vigtige at gennemgå med kursisterne.

Klip disse ud, og del kursisterne i mindre grupper. Hver deltager i gruppen trækker en paragraf, som skal forklares til resten af gruppen. De øvrige kan stille spørgsmål og for hver bestemmelse kan det evt. diskuteres, hvorfor reglen findes, og om andre regler kunne anvendes i denne sammenhæng.



Når alle kort er trukket, kan der byttes kort med en anden gruppe til en ny runde, eller hver gruppe kan præsentere deres paragraffer i plenum.

FOKUSOMRÅDER

Tips: Brug emnerne i kapitlet "FOKUSOMRÅDER..." sidst i kursistmaterialet, hvis der er tid til overs, hvis I vurderer, deltagerne allerede ved og kan en del, eller hvis der på kurset er kårdommere, hvor gennemgangen af konventioner ikke er nødvendig.

Hold jer fortsat til det basale – det kan let blive indviklet. Teksten i hæftets sidste kapitel er på ingen måde udtømmende. Før det første er alle reglerne heller ikke med her i alle detaljer i forbindelse med beskrivelser. For det andet er I velkomne til at vælge andre områder at gennemgå.

Andre arbejds måder for gennemgang af kapitlet om Fokusområder kunne være:

- Træk en frase
- Træk en paragraf
- Slowmotionopvisning eller slowmo' gruppearbejde

som beskrevet tidligere i vejledningen.

Puljeskema

Det kan virke banalt, men det kan godt koks for nye dommere at udfylde et puljeskema. Brug noget tid på at

gennemgå, hvordan det gøres, og hvad forskelligt i skemaet betyder. En lille opgave kan være, at man rømser en række resultater op, som kursisterne skal notere korrekt i skemaet.



Videoer

Måske laver I selv nogle undervisningsvideoer til dele af kursusindholdet? Hvis I fx mangler nogle erfarne fægtere til at komme og vise ting på dagen, så kan I måske filme dem forud i forbindelse med noget træning?

Man kan også finde en del videoer på internettet:

Nedenfor nogle links som eksempler: Videoerne stammer fra det franske fægteforbund. De er lavet til undervisningsbrug og præsenterer en række forseelser:

http://www.dailymotion.com/video/xkinkb_td3-tourner-le-dos-eppee-mpg_sport

http://www.dailymotion.com/video/xkijis_bousculade-droite-eppee1-mpg_sport

http://www.dailymotion.com/video/xkingg_gifle-masque-cartonnoir_sport

http://www.dailymotion.com/video/xkinca_cc-coup-de-coquille-eppee-mpg_sport

Træk en video og døm den!

I kan eventuelt også diskutere, om de viste situationer kan forekomme i mere eller mindre entydige former. Konsultér

reglementet - hvad kan I finde om de enkelte situationer?

Uddannelse - før og efter kursus?

Et Dommer for dummies-kursus behøver ikke være det første klubben tilbyder af dommeruddannelse og er forhåbentlig

Husk:

Det lange, seje træk med at finde og uddanne dommere ligger der, hvor fægterne findes, hvor der fægtes mange kampe, som kan dømmes, og hvor eksisterende dommere og fægtere kan lære af hinanden. Altså i forbindelse med fægteklubben og dens træning.

heller ikke det sidste!

Før kursus – den almindelige træning

Det er væsentligt, at nye fægtere i alle aldre stille og roligt lærer fægtesportens regler.

Som trænere eller klubledere bør I tidligt i medlemmernes fægtekarriere introducere kendskabet til helt basale fægteregler.

På alle 3 våben er kendskabet til reglerne relevante for, at fægterne får det bedste ud af kamptræning i klubben og deltagelse i stævner. Særligt på fleuret og sabel er viden om reglerne for tildeling af points desuden vigtige for fægterens helhedsforståelse af elementerne i både teknik - og kamptræningen.

Samtidigt med at I bygger medlemmernes viden om reglerne op, bør I også skabe en forståelse for reglerne (sikkerhed, fairplay, sportens værdier, ect.), og fægterne bør gradvist lære at anvende reglerne i praksis til træning både som fægtere og dommere.

Regler læres nemlig bedst ved at blive både forstået og brugt. Den praktiske

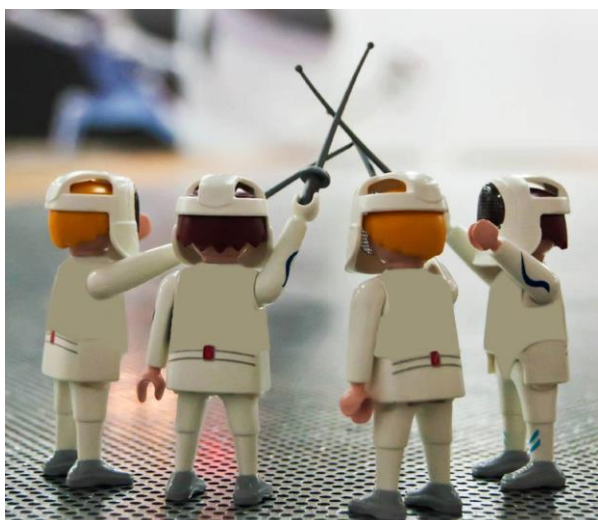
brug til træningen styrker hukommelsen, skaber erfaringer og forståelse omkring regelansvaret, motiverer og løser konflikter.

Fx. kan I som en fast rutine introducere en ny regel til træningen: "Ugens regel". Reglen forklares og anvendes under kamptræningen.

Med til en god praksis for uddannelse i regelsættet hører også et godt **træningsmiljø**, hvor:

- Det er o.k. at spørge.
- Der gives muligheder for at dømme.
- Der gives ros og anerkendelse til dem, der dømmer.
- Det er o.k. at lave fejl som dommer.
- Det giver status at hjælpe som dommer.
- Der gives feedback til dommere og fægttere om regelansvaret.
- Mere erfarne deler deres erfaringer venligt ud.

Det er svært at komme med bud på, hvornår man bør sætte ind et Dummies-kursus. Forudsat at der allerede er arbejdet med reglerne til træning, og man har været til nogle stævner, så kunne efter lidt over et års fægtning på kårde være tilstrækkeligt, mens 2 års fægtning nok er nødvendigt på fleuret og sabel.



Efter kursus

Hvordan klubben følger op på kursusindholdet efter afholdelsen, og hvordan kommer kursisterne videre med dommergerningen, er væsentlige spørgsmål at overveje, hvis klubben vil have flere dommere?

Praktik til træning og stævner

Øvelse gør mester. Det er derfor meget vigtigt, at I får kursisterne til at dømme under træning og til stævner – startende med klubkonkurrencer, de regionale cupper og dernæst de almindelige ranglistestævner.

Mange af de nuværende DFF-dommere startede deres virke til de daglige træninger. Praktisk erfaring er en forudsætning for at kunne fungere som dommer, så udgangspunktet er at få så megen erfaring som muligt – først og fremmest på salen, hvor konsekvenserne i værste fald er en sur mund i en times tid.

Det er derfor meget vigtigt, at I som klub løbende får opfordret folk til at dømme og skaber rammerne i træningsmiljøet – se ovenfor.

Uddannelses tilbud i klubben?

Der er et større spring i sværhedsgrad fra et dummies-kursus til at gå op til DFF's Nationale dommerprøve og blive certificeret dommer – hvis man vil det. Til den nationale dommerprøve forventes det nemlig, at man gennem en tid har gjort sig praktiske erfaringer med at dømme, samt at man har læst og kender reglementet ganske grundigt. DFF's uddannelsesbeskrivelse findes her:

<http://www.faegtning.dk/aktive/dommere/uddannelsesbeskrivelse/>

Tilbyd en dommeruddannelse til jeres medlemmer, som kan forberede dem til DFF's nationale dommerprøve, og som kan aktivere og videreudvikle dem som dommere.

Det kan være træls og svært at trevle reglementet igennem alene. Mange læser ikke op eller får ikke nok praktisk erfaring – og dumper til DFF's prøve. Måske kan en struktureret tilgang med klubbens hjælp gøre en forskel? Det kunne være, at klubben alene eller sammen med naboklubber kunne arrangere små **offenkurser eller studiegrupper**, som kunne støtte forberedelsen? Det kan sikkert lade sig gøre ved lidt hjælp af dommere i klubben, der er nationale dommere eller med hjælp fra dommere udefra.

Arbejdsformerne kan være nogle af de samme som beskrevet tidligere i kapitlet. Der kan også arbejdes videre med de arbejdsformer, der er beskrevet i kapitlet "HVORDAN....", mens man skruer op for sværhedsgraden af stoffet.

Til brug for arbejdet med national dommerprøve kan vi anbefale følgende **forberedelsesmaterier**:

Videotestmateriale udarbejdet af DFF – download:
<http://www.faegtning.dk/aktive/dommere/est-dig-selv-videooplevelser/>
 Læsevejledning til FIE-reglement, DFF – download:
<http://www.faegtning.dk/aktive/dommere/læsevejledning-fie-reglement/>

Handbok för Fäktdommarer, SvFF, pris 300 Skr.:
<http://faktforbundet.sporrongshop.com/Product/ProductList.aspx?MenuID=4239&Path=Produkter>

The Fencing Referee You-Tube-Channel:
<https://www.youtube.com/watch?v=xMOYvD9YxcM&list=PLR4iUbORIZYk6ytUSknRu-Wxe-7khDgNI>

God fornøjelse med jeres dommerkurser



Husk:

Keep it simple og find på spændende måder at konkretisere stoffet på.

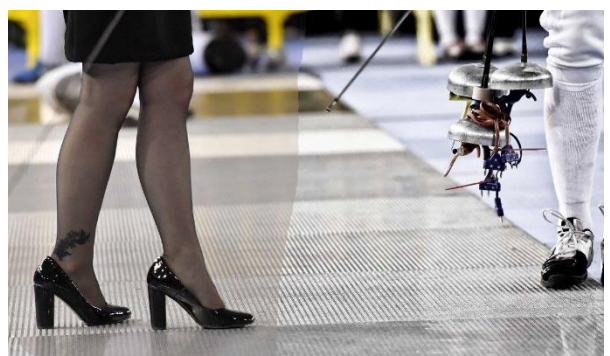
Bak jeres dommere og kommende dommere op, værdsæt dem, giv dem status og tilbyd uddannelse.

Hvis dommere har ambitioner, så er der både herhjemme og internationalt muligheder for nye fægteoplevelser som dommere.

Det er givende, spændende og sjovt at være dommer.

Vær løbende opmærksomme på at lede efter nye dommeremner blandt jeres medlemmer.

Dommere er guld værd for klubben, men guld er sjældent noget man bare falder over.





DANSK FÆGTE-FORBUND



Dansk Fægte-Forbund
Idrættens Hus
DK 2605 Brøndby

E-post:
dff@faegtning.dk
Tlf.: 43262097

Medlem af Danmarks
Idræts-Forbund
og Federation
Internationale D'escrime