

FÆGTNING

En håndbog for begyndere og tilskuere



DANSK FÆGTE-FORBUND

Forord	3
Fægtning	3
Våben	4
Fægtedragten	6
Pisten	7
Kampen	8
Gyldige touché	10
Konventionerne	10
Bedømmelsen	11
Konkurrencen	12
Begyndertræning	13
Ordlister	14
Mere information	16

Fægtning - en håndbog for begyndere og tilskuere. 2. udgave. 2009.
Udgivet af Dansk Fægte-Forbund - Breddeudvalget.

2. udgave bygger på hæftet:
Fægtning - en håndbog for begyndere og tilskuere. 1. udgave. 2006.

Redaktør: Annemette Goldberg og Martin Wiuff (2.udg.)
Layout: Lene Jensen og Grane Steinrud (2.udg.)
Fotos: Erling Steen og DJ Jensen

Forord

Dette hæfte er en håndbog. Det er ikke en egentlig lærebog eller en fuldstændig redegørelse for fægtingens principper, for slet ikke at tale om finesserne.

Formålet med hæftet er at fortælle begyndere og tilskuere om de mest grundlæggende sider af moderne sportsfægting. Vi håber, at læsningen af dette hæfte vil give dig endnu større udbytte af sporten.



Fægting

Fægting er en af verdens hurtigste sportsgrene. Meget foregår så hurtigt, at øjet næsten ikke kan følge med. Samtidig er fægting en teknisk sportsgren, der stiller krav til udøverens forberedelse og koncentration foruden grundtræningen.

Fægting kan dyrkes både som motion og konkurrenceidræt. Fægting kan dyrkes af alle uanset alder. Der er aktive fægtere fra under ti til over 80 år. På grund af omfattende sikkerhedsbestemmelser og omhu i oplæringen kender vi ikke til egentlige „fægteuheld“ i Danmark.

Træningen foregår i klubber på såkaldte fægtesale. Der afholdes året igennem konkurrencer, som fægtere på alle niveauer kan deltage i. Konkurrencefægting foregår efter et internationalt reglement, som ændres i takt med udviklingen i moderne sportsfægting.

På de følgende sider kommer vi kun ind på de grundlæggende sider af fægtesporten. Med viden om dem kan du følge med som tilskuer – og du kan selv begynde at fægte. Og husk, at det aldrig er for sent at komme i gang!

Våben

Sportsfægtning foregår på tre våben: Kårde, fleuret og sabel.

Kården

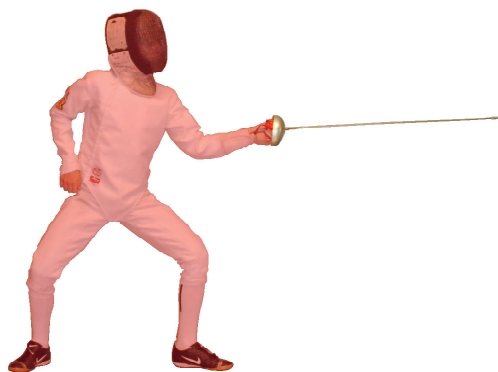
Er det tungeste våben (max. 770 gram) og har den stiveste klinge og største skål (max. 13,5 cm i diameter) til beskyttelse af hånden. I spidsen er kården forsynet med en fjederkontakt, som ved et tryk på 750 gram udløser et elektrisk signal. Det registreres på et apparat ved siden af fægtebanen, der kaldes pisten.

Kården er et såkaldt stødvåben, dvs. at gyldige træffere kun kan sættes med våbnets spids. Både kårde og fleuretspidsen er indrettet således, at de ved tryk mod modstanderens skål (parerplade) eller mod metalpisten ikke udløser noget signal. Træffefeltet er hele kroppen. Grebet (det fæste, man holder våbnet med) kan på fleuret og kårde enten være ligesom et ret håndtag (fransk greb) eller tilpasset håndens form, så det minder lidt om et pistolskæfte (pistolgreb). På sabel har man ikke specialgreb.



Fleuretten

Vejer max. 500 gram og har en blødere, lettere klingende end kården. Den er også et stødvåben og har derfor en spids med fjederkontakt, som ved et tryk på 500 gram udløser et signal. Hvis spidsen rammer modstanderens elektriske vest dækkende torsoen, som er det gyldige træffefelt, udløses et signal med en farvet lampe (rød eller grøn) på meldeapparatet – et gyldigt stød. Rammer spidsen andre dele af kroppen, lyser en hvid lampe – et ugyldigt stød. Fleuretens beskyttelsesskål ved hånden er mindre end kårdens, nemlig 12 centimeter i diameter. I modsætning til kården er der for fleuretten en række regler for, hvornår fægteren får point. Disse regler kaldes konventioner og beskrives senere i dette hæfte. Træffefeltet er torsoen.



Det røde felt på fægteren angiver træffefeltet.

Sablen

Vejer det samme som fleuretten. Man kan støde og ramme med spidsen af sablen, men sablen er primært et hugvåben, hvor fægteren hugger og gyldigt kan træffe ved at berøre modstanderen med hele klingens.

På sabel gælder der også en række regler for, hvornår angreb er berettigede og dermed giver fægteren point. Træffefeltet er hele overkroppen.

Sablen har en skål (parerplade), som dækker for hele håndens yderside for at beskytte den våbenførende hånds fingre.

Fægtedragt

Fægterens dragt skal først og fremmest virke som beskyttelse. Der stilles strenge krav til dragt, maske og tilbehør, og ved turneringer kontrolleres udstyret før konkurrencens start.

En fægter bærer følgende:

Masken, som dækker hele hovedet med undtagelse baghovedet og nakken. Ansigtet beskyttes af et trådnæt. Masken går over i en kraftig kant (kaldet "skægget"), der beskytter halsen. Der er således ingen åbning mellem maske og jakke. Til konkurrencer kræves det, at masken er mærket "I 600 NW". D.v.s. at den skal kunne tåle et tryk på 1600 Newton, uden at våbnet gennembryder beskyttelsen.

Jakken dækker fægterens overkrop, og kraven er af beskyttelseshensyn forsynet med et dobbelt lag stof. Jakken dækker sammen med bukserne underlivet. Stiller en fægter op til konkurrence, er kravet, at jakken skal være 800 NW.

Til konkurrencer bæres normalt også en indervest – kaldet "sikkerhedsvest". Sikkerhedsvesten bæres på den våbenførende arm under jakken og dækker skulder, armhule og halvdelen af brystkassen. Sikker-

hedsvesten skal være 800 NW.

Handsken skal nå op over jakkens ærme. Også den skal være af et solidt materiale og uden huller (bortset fra eventuelt hul til at føre ledningen igennem ved elektrisk fægtning).

Bukserne skal nå fra over livet og ned over knæene og dække strømpernes øverste kant. I konkurrencer er kravet til bukserne også 800 NW. Strømperne skal være lange, dvs. de skal nå til lige over knæet.

Der stilles ikke særlige krav til skoene, men de fleste fægter med fægtesko – flade kondisko, som er forstærkede og afrundede på hælen og storetåsidens, fordi sliddet er særlig stort her.

Ved konkurrencer og elektrisk fægtning på salen bærer fægterne endvidere en kropsledning, der løber langs den våbenførende arm under armhulen og om på ryggen. Det ene stik sættes ind under våbnets skål i en kontakt, og det andet forbindes nederst ved fægterens ryg med en oprullerledning.

Oprulleren er placeret for enden af pisten.

Fleuret- og sabelfægttere bærer ved konkurrencer en såkaldt 'elvest' eller 'eljakke' med indvævede metaltråde, som bæres uden på fægtejakkens og dækker det gyldige træffefelt (hhv. torso eller overkrop), hvorved den elektriske markering kan skelne mellem stød i og udenfor gyldigt træffefelt. Sabelfægttere bærer desuden en speciel maske.

Pisten

Fægtning foregår på en pist (fægtebane) af metal. Den er 1,5-2 meter bred og 14 meter lang. Pisten er forbundet med det elektriske apparat, således at der ikke udløses noget signal, hvis våbnets spids trykkes mod pisten.

Hvis en fægter tvinger sin modstander til at træde ud over baglinjen med begge fødder, taber fægteren, der er trådt over baglinjen, et point. Fægterne må ikke træde ud over sidelinjerne.

På tværs af pisten angiver nogle streger midterlinjen og de linjer, bag hvilke fægterne skal stå, når kampen begynder, og hver gang der er afgivet gyldigt touché.

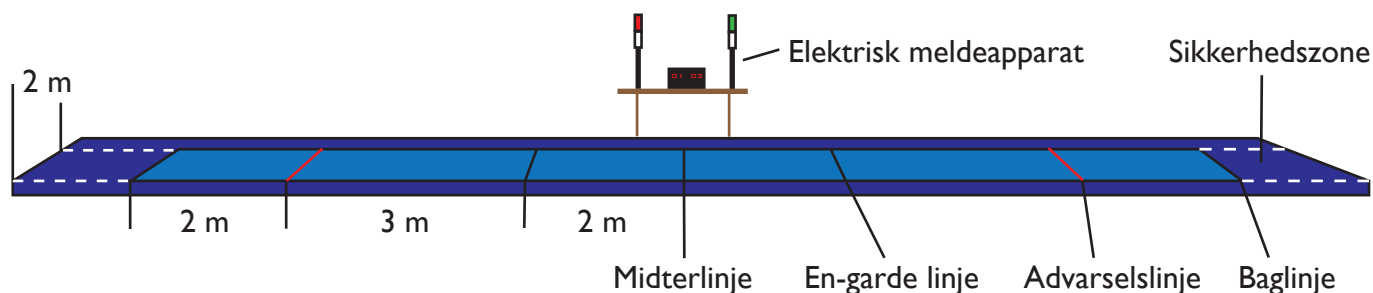
Kvindelige fægtere bruger brystbeskyttere, enten i form af to skåle, der anbringes i lommer på inder-siden af jakken, eller i form af et brystpanser.



På tværs af pisten angiver nogle streger midterlinjen og de linjer, bag hvilke fægterne skal stå, når kampen begynder, og hver gang der er afgivet gyldigt touché.

Ved siden af pisten står der et elektrisk meldeapparat. Her sidder de lamper, som lyser ved udløsning af signaler fra spidskontakten. På kårde benyttes en grøn og en rød lampe. På fleuret og sabel benyttes desuden en hvid lampe pr. fægter. Den angiver, at stødet har ramt ugyldigt træffefelt.

Ledningerne er sluttet til apparatet, så lampen i fægterens egen side af pisten lyser, når fægteren rammer modstanderen.



Kampen

Før kampens start kontrolleres fægternes udstyr. For eksempel undersøger dommeren med et lod, om kårde- og fleuretspidserne opfylder reglementets krav. Gør de ikke det, kasseres våbnet, og fægteren får en advarsel. Herefter hilser fægterne på hinanden og på dommeren ved at hæve deres klinger op foran ansigtet.

Nu begynder den egentlige kamp. Fægterne tager opstilling bag startlinjerne på dommerens besked „en garde“. Derefter spørger dommeren fægterne, om de er klar – „prêts“. Svarer ingen af dem be-

nægtende, sætter dommeren kampen i gang med beskeden „allez“. Samtidig sættes et stopur i gang.

Nu forsøger fægterne gennem benarbejde og våbenbevægelser at skabe muligheder for at ramme modstanderen og undgå selv at blive ramt.

Under visse omstændigheder afbryder dommeren kampen med ordet „halte“ (holdt) og standser stopuret. Det gør han for eksempel i følgende tilfælde:

- Når en fægter sætter et gyldigt touché.
- Når en fægter sætter et ugyldigt touché.
- Hvis en fægter træder ud over pistens linjer.
- Hvis fægterne passerer hinanden på pisten.
- Hvis en signallampe på meldeapparatet tændes.
- Hvis fægterne støder ind i hinanden (kropskontakt er forbudt).

Hvis situationen kræver en afslutning af dommeren, træffer han den og sætter kampen og stopuret i gang igen.

Fægterne tager opstilling der, hvor kampen blev afbrudt, hvis der ikke er sat et gyldigt, godkendt touché. Er der touché, stiller fægterne op ved startlinjerne. Når en fægter har sat 5 gyldige, godkendte træffere/touchés på sin modstander, har han eller hun vundet kampen.

En kamp varer max. 3 minutter. Herefter standser dommeren kampen, og hvis den ene fægter ikke har opnået 5 touchés, vinder den fægter, der fører, når tiden er udløbet.

På kårde kan begge fægtere nå 5 touchés samtidig. Så fægtes der videre, indtil kun den ene fægter scorer et gyldigt touché.

Er stillingen i en fægtekamp lige efter de tre minutter, trækkes der lod mellem fægterne. Herefter fægtes der yderligere et minut, og hvis der ikke sættes et touché i løbet af dette minut, vinder den fægter, der vandt fordel i lodtrækningen. Sættes der et touché inden for minuttet, vinder fægteren, der afgiver dette touché.

Normalt fægtes der til konkurrencer et antal indledende runder med kampe til 5 touchés, hvorefter et antal fægtere går videre til finalerunden kaldet "direkte udslagning". I direkte udslagning fægtes der til 15 touchés eller max. 3 x 3 minutter. Taber man en udslagingskamp, er man ude af turneringen.



Gyldigt touché

På kårde får en fægter point, dvs. der tælles et touché i hans favør, når han har ramt modstanderen et hvilket som helst sted på kroppen med sin våbenspids. Dog erklæres en træffer for ugyldig under visse omstændigheder, f.eks. hvis fægteren under kampen er løbet forbi sin modstander og derefter har ramt ham bagfra, eller hvis fægteren står med et ben uden for pistens sidelinier og rammer sin modstander. På kårde kan begge fægtere ramme hinanden samtidig og begge få tilkendt et gyldigt touché (dobbelstød).

På fleuret og sabel kan en fægter kun få tilkendt gyldigt touché, hvis han har overholdt angrebsreglerne, de såkaldte konventioner. Desuden skal modstanderen rammes i det gyldige træffefelt. På fleuret er det torsoen, der dækkes af den elektriske vest. På sabel er det hele overkroppen fra hoftebenene og op, inklusive hovedet og armene.

Konventionerne

Konventionerne er reglerne for angrebsret på fleuret og sabel. Den vigtigste siger, at den fægter, der først begynder et angreb, får ret, hvis begge fægtere bliver ramt samtidigt - m.a.o. tilkendes alene fægteren med angrebsretten et point ved dobbeltstød. Han mister dog angrebsretten, hvis han tøver i eller afbryder sit angreb undervejs – eller hvis hans modstander har pareret angrebet.

En parade betyder, at man med sin egen klinge fjerner modstanderens truende spids fra området foran eget træffelt.

Det kan være vanskeligt at afgøre, om en fægter har overholdt konventionerne. Nogle gange angriber fægterne for eksempel samtidig, eller en parade kan falde så sent, at dommeren vælger at se bort fra den.

Bedømmelsen

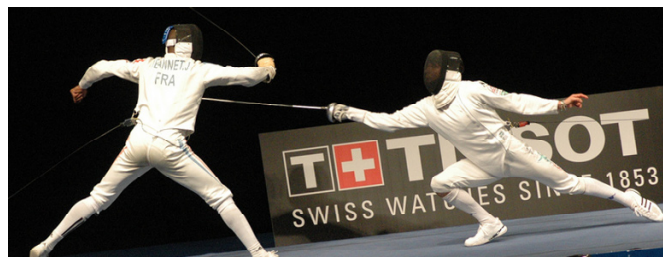
Fælles for alle tre våben er dommeren. Han starter og standser fægtningen med ordrerne „en garde“ (fægterne stiller sig op ved startlinjen) – „prets“ (fægterne gør sig klar) – „allez“ (kampen begynder) – og „halte“ (dommeren standser kampen).

Dommeren er – bortset fra ved officielle protester – den øverste myndighed, som afgør, om en fægter skal have tilkendt et gyldigt touché.

Hvis en fægter forlanger det, eller dommeren skønner, at det er nødvendigt, kan han udpege to side-dommere. De holder for eksempel øje med, om en fægter dækker for træffefeltet med sin våbenløse hånd (på fleuret), eller om fægteren forsøger at få point ved at støde i gulvet uden for pisten (på kårde).

På sabel og fleuret afgør dommeren, hvilken fægter der har angrebsret i en given situation. Hvis fægteren med angrebsret har ramt sin modstander i det gyldige træffefelt, får han tilkendt et gyldigt touché.

Afgørelsen af, hvem der har angrebsret på fleuret og sabel, er det, der gør det sværest at iagttage og forstå fægtning. Kampen foregår som regel så hurtigt,



at det for den udenforstående kan være vanskeligt at se, hvem der startede et angreb.

Den bedste måde at forstå det enkelte touché på er at følge dommerens udredning af aktionen eller frasen. Ved forskellige håndsignaler viser han eller hun, hvor angrebet starter, om det er pareret, og hvem der har fået tilkendt et touché. Ud over at dømme skal dommeren også påse, at reglerne for optræden på pisten bliver overholdt. Hvis fægterne optræder i strid med reglementet, kan dommeren idømme advarsler eller et straftouché. Mange typer forseelser kan straffes - i værste fald med sort kort, som sender fægteren ud af turneringen.

At dømme stiller store krav til dommerens koncentration og kendskab til fægtning. Internationale dommere udnævnes da også kun efter egentlige eksaminationer.

Konkurrencen

Ved starten på praktisk talt alle individuelle konkurrencer inddeles fægterne i puljer på 5-7 deltagere. Dette antal kan variere lidt, afhængigt af hvor mange deltagere der er i konkurrencen.



I hver pulje fægter alle deltagerne mod hinanden. Kampene varer tre minutter (effektiv tid), og den fægter, der først har opnået fem point, har vundet.

Efter en eller to indledende puljerunder seedes fægterne efter deres resultater, og man går over til 'direkte udslagning' (kvald - eller faldkampe). Man kan, alt efter antal, starte den direkte udslagning med for eksempel 16, 32, 64 eller 128 fægtere.

I den direkte udslagning varer kampene 3 x 3 minutter med et minuts pause mellem hver runde. Kampen går til 15 point. Taberen forlader turneringen, og vinderen går videre til den næste udslagningskamp.

Holdkonkurrencer fægtes med hold på 3 og (eventuelt) 1 reserve. Der fægtes til i alt 45 point. Første kamp varer tre minutter og fægtes, til en af fægterne har nået 5 point, eller tiden er gået.. Næste kamp går til 10 point, eller indtil tiden er gået, osv. Indtil alle fægterne fra de to hold har mødt hinanden (9 kampe).

Begyndertræning

Børn begynder som oftest med at fægte fleuret eller kårde, mens voksne begyndere enten får undervisning på fleuret, kårde eller sabel alt efter eget ønske og klubbens undervisningstilbud. Undervisningen udføres af uddannede fægtemestre eller fægteinstruktører, som forestår træningen og giver fægterne gruppeundervisning og individuelle lektioner.

Som regel kan begynderen låne udstyr på salen den første tid og behøver således blot at møde op i træningsdragt og kondisko med flad, rundet hæl (for eksempel badmintonsko).

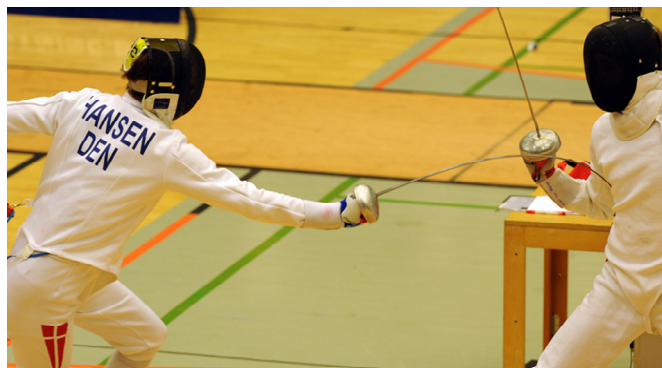
En begynder skal lære det grundlæggende bearbejde og den grundlæggende våbentechnik.

Til bearbejdet hører udgangsstillingen – en gardestillingen. Den våbenførende arm holdes omtrent vandret, således at våbnet peger mod modstanderens træffefelt, og den anden arm, således at den ikke dækker gyldigt træffefelt. Benene er bøjede i knæene, og fødderne holdes i en vinkel på cirka 90 grader, sådan at foden i samme side som den våbenførende arm peger fremad mod modstanderen. Der er cirka to fods afstand mellem fødderne.

Overkroppen holdes lodret eller eventuelt svagt foroverbøjet.

Grundbevægelserne i bearbejdet er skridt fremad (marché), skridt bagud (rompé) og udfald. I udfaldet er den våbenførende arm strakt fremad og benet ved denne arm stærkt bøjet med knæet lige over hælen, mens det andet ben er strakt bagud.

Under lektionerne trænes fægterne i våbentechnik. Begynderen skal lære at strække armen og angribe samt at forsvare sig med parader. De forskellige parader og angreb indlæres i stadig mere komplicerede mønstre, og samtidig får fægteren lejlighed til at afprøve sin teknik i fri kamp – assault – med andre fægtere på salen.



Ordliste

A

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.

Allez: Dommerens ordre til fægterne om at begynde kampen.

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

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.

Assault: Fri fægtning.

Attaque: Angreb.

Avertissement: Advarsel (se ovenfor).

B

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

Balestra: Spring fremad med samtidig landing på begge ben.

Batterment: Slag på modstanderens klinge.

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

C

Contre-attaque: Modangreb.

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

Coups doubles: Samtidige træffere fra begge fægtere.

D

Degagement: Fægteren skifter linje med sin spids.

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

Droit: Højre.

E

EI-vest: Vest vævet af metaltråde. Vesten dækker det gyldige træffefelt på fleuret og sabel.

En garde: Udgangstilling.

F

FIE: Det internationale fægteforbund. Fédération Internationale d'Esgrime.

Finte: En trussel om et angreb mod modstanderens træffefelt, som ikke udføres.

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

Fleuret: Et af de tre våben.

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

Fægtemester: Fægtræner, der har gennemgået den længste fægtræneruddannelse.

G

Gauche: Venstre.

H

Halte: Dommerens ordre til fægterne om at stoppe kampen.

I

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

K

Kontraangreb: Modangreb; angreb på en modstander, der allerede har indledt et angreb, uden at modstanderens angreb pareres.

Kontrakvart: Parade.

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

Kontrasixte: Parade.

Kvart: Parade.

Kvint: Parade. Kvint: Parade.

Kårde: Et af de tre våben.

L

Lektion: Træningsform, hvor fægteren får individuel undervisning af en fægtemester eller instruktør.

M

Marché: Skridt fremad.

Meldeapparat: Elektrisk apparat til registrering af træffere.

Modangreb: Se kontraangreb.

O

Oktav: Parade.

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.

Passage: Fægteres bevægelse forbi hinanden på pisten.

Passé: Angreb, der rammer forbi modstanderen.

Piste: Fægtebanen.

Plastron: Sikkerhedsvest.

Plaqué: Stød, der ikke rammer med spidsen, men med siden af klingens.

Preparation: Forberedelse til angreb.

Prêts: Klar.

Prim: Parade.

Prise de fer: Binding af modstanders våben.

Pulje: Turneringsform.

Puljeskema: Skema til registrering af kampresultater.

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).

Rompé: Skridt bagud.

S

Sabel: Et af de tre våben.

Sammensat angreb: Angreb i flere bevægelser eller tempi.

Sammensat parade: Parade i flere bevægelser.

Sekund: Parade.

Septim: Parade.

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

Simultané: Samtidig (attaque simultané = samtidigt angreb)

Sixte: Parade.

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

T

Terts: Parade.

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

Trop bas: For dyb. Bruges om træffere, der sidder under det gyldige træffefelt på sabel og fleuret.

Træffefelt: På kårde er det gyldige træffefelt hele kroppen. På fleuret er det torsoen. På sabel er det hele overkroppen (fra bæltestedet og op, inkl. hovedet).

U

Udfald: Benbevægelse, som bruges i et angreb.

Ønsker du mere information?

Så kontakt:

Dansk Fægte-Forbund

Idrættens Hus
Brøndby Stadion 20
2605 Brøndby
4326 2097
dff@faegtning.dk
www.faegtning.dk

Til yderligere læsning kan anbefales:
Rolf Lillebæk „Fægtning“(Komma Sport).

Bogen kan lånes på biblioteker og købes
hos antikvariater.

Denne DFF-udgivelse er sponsoreret af:

