

0.1	Bei Weltmeisterschaften, Mannschaftsweltcups oder wenn von Veranstalter vorgeschrieben: Fehlen des Namens auf dem Rücken und der Nationalkleidung . – (4) <u>t.45.4 a) b) i und iii</u>	(4)		
0.2	Bei Weltmeisterschaften, Mannschaftsweltcups oder wenn von Veranstalter vorgeschrieben: Fehlen des Namens auf dem Rücken nach dem Wechseln einer nicht regelgerechten Metallweste. – (4) <u>t.45.5</u>	(4)		
0.3	In der Direktausscheidung und bei Mannschaftsgefechten: Fechter oder Mannschaften , die sich nicht beim ersten Aufruf des Kampfrichters 10 Minuten vor dem Einlauf auf die Bahn zu der für das Gefecht angegebenen Uhrzeit vollständig einfinden . (Wenn von Turnierorganisation entsprechend angeordnet) – (4) <u>t.86.5</u>	(4)		
0.4	Nicht fechtbereites Antreten auf der Bahn bei drei Aufrufen des Kampfrichters (die im Abstand von je einer Minute erfolgen) – (4) <u>t.86.6</u>	1. Aufruf G	2. Aufruf R	3. Aufruf (4)

Gruppe 1

1.1	Unerlaubtes Verlassen der Bahn. <u>t.18.6 t.86.7</u>	G	R	R
1.2	Absichtliches Körper an Körper um einem Treffer zu entgehen oder um den Gegner zu rempeln . * <u>t.20.3 t.63.2</u>	* G	* R	* R
1.3	Zudrehen des Rückens zum Gegner während des Kampfes. * <u>t.21.2</u>	* G	* R	* R
1.4	Im Florett und Säbel Verdecken oder Ersetzen der gültigen Trefffläche mit einem anderen Körperteil. * <u>t.22.2 t.49.1 t.72.2</u>	* G	* R	* R
1.5	Anfassen/Ergreifen eines Teils der elektrischen Ausrüstung mit der unbewaffneten Hand während des Kampfes. * <u>t.22.3</u>	* G	* R	* R
1.6	Seitliches Verlassen der Bahn, um einem Treffer zu entgehen . * <u>t.28.3</u>	* G	* R	* R
1.7	Missbräuchliches Herbeiführen oder Verlängern einer Kampfunterbrechung . <u>t.31.2</u>	G	R	R
1.8	Antreten auf der Bahn mit nur einer Waffe oder nur einem Körperkabel oder ohne Unterziehweste oder mit nicht vorschriftsmäßigem Material / Kleidung bzw. fehlerhaftem Material / Kleidung. – (1) <u>t.45.1 t.45.3.b t.86.4</u>	G	R	R
	Fechtbares Aufstellen bei Aufnahme oder im Verlauf des Gefechtes obwohl die Klinge eine nicht den Regeln entsprechende Biegung aufweist. <u>t.45.2</u>	G	R	R
1.9	Biegen der Klinge auf der Fechtbahn . <u>t.46.2 t.61.2 t.70.5</u>	G	R	R
1.10	Im Florett und Degen Stoßen / Schlagen / Schleifen der Waffenspitze auf der leitenden Fechtbahn während des Kampfes. <u>t.46.2/3 t.61.2/3</u>	G	R	R
1.11	Berühren der Metallweste mit einem unisolierten Teil der Waffe * <u>t.53.3</u>	* G	* R	* R
1.12	Im Säbel: Treffer , die mit der Glocke erzielt wurden. * <u>t.70.3</u>	* G	* R	* R
	Im Säbel: Kreuzschritt, Sturzangriff (Flèche) oder jegliche Vorwärtsbewegung , bei der sich Beine oder Füße kreuzen . * <u>t.75.5</u>	* G	* R	* R
1.13	Weigerung , den Anweisungen des Kampfrichters Folge zu leisten . <u>t.84 (t.82.2)</u>	G	R	R
1.14	Nicht vollständig fechtbares Antreten auf der Bahn (vorschriftsmäßige Kleidung, Jacke/Weste geschlossen, Haare unter der Maske fixiert, so dass keine Trefffläche verdeckt wird , Handschuh und Waffe an der Waffenhand getragen, Körperkabel angeschlossen). <u>t.86.2</u>	G	R	R
	ungeordnetes Klingenspiel, brutal gesetzte Treffer <u>t.87.2</u>	G	R	R
	Heben der Maske vor dem Kommando „Halt“ <u>t.87.7</u>	G	R	R
	An- und Entkleiden in der Öffentlichkeit oder auf der Bahn. <u>t.86.3 t.87.8</u>	G	R	R
1.16	Jegliche anomale Aktion (Flèche, der mit Rempeln des Gegners endet, anomale Bewegungen, im oder nach dem Fallen gesetzte Treffer). * <u>t.87.2</u>	* G	* R	* R
1.17	Einwirken auf den Kampfrichter vor seiner Entscheidung , Anzweifeln einer Tatsachenentscheidung des Kampfrichters, ungerechtfertigter Einspruch / ungerechtfertigte Reklamation . <u>t.87.7 t.122.1/2 t.122.4</u>	G	R	R
1.18	Im Mannschaftskampf: Betreten des Bahnbereichs ohne Erlaubnis des Kampfrichters * <u>t.92.6 (gültig für den kompletten Mannschaftskampf)</u>	G	R	R

Gruppe 2				
2.1	Benutzen der unbewaffneten Hand / des unbewaffneten Armes zum Ausführen einer Angriffs- oder Verteidigungsaktion. * t.22.1	* R	* R	* R
2.2	Ungerechtfertigte Kampfunterbrechung durch Vortäuschung einer Verletzung oder eines Krampfes . Muss vom Turnierarzt bestätigt werden. t.33	R	R	R
2.3	Fehlende Kontrollmarken beim Antreten auf der Bahn oder im Verlauf eines Gefechtes. – (3) t.45.3.a.i	R	R	R
2.4	Antreten auf der Bahn oder im Verlauf eines Gefechtes ohne aufgedruckten Namen und Nationalität auf dem Rücken. Bei Einzelweltmeisterschaften und Kontinentalmeisterschaften: Fehlen der Nationalkleidung. t.45.4		R	
2.5	Absichtlicher Treffer außerhalb des Gegners . (Florett / Degen) t.53.2 t.66.2	R	R	R
2.6	Brutale/gefährliche Stöße/Hiebe, Vergeltungsakte , Stöße/Hiebe mit Glocke oder Knauf . * t.87.2 t.103 t.105.1	* R	* R	* R

Gruppe 3				
3.1	Störung der Ordnung auf der Bahn durch einen Fechter . – (4) oder (7) t.82.3 t.83 t.96.2	R		S
3.2	Unfaire Kampfweise . * t.87.1	* R		S
3.3	Verstoß gegen die Werbevorschriften . – (4) (8) <i>Werbevorschriften</i>	R		S
3.4	Störung der Ordnung an der Bahn durch jedwede Person . – (6) oder (7) t.82.3/4 t.83 t.96.3 t.118.3/4		G	S
3.5	Aufwärmen/Trainieren ohne den Ausrüstungsvorschriften entsprechender Kleidung t.15.2		G	S
3.6	Unsportliches Verhalten t.87.2		G	S

Gruppe 4				
4.1	Ausstattung einer außen stehenden Person mit einem elektronischen Gerät , das es ermöglicht, während des Kampfes mit dem Fechter zu kommunizieren . – (1) (2) t.43.1.f t.44.2 t.25.3.a.vi			S
4.2	Betrug , Material mit nachgemachten oder übertragenen Kontrollmarken . * – (1) (4) t.45.3.a.ii/iv			S
4.3	Veränderung des Materials , so dass die Trefferanzeige vorsätzlich ausgelöst oder verhindert werden kann. – (1) (5) t.45.3.a.v			S
4.4	Weigerung eines Fechters (Einzel oder Mannschaft), gegen einen ordnungsgemäß eingeschriebenen Fechter anzutreten . – (4) t.85.1			S
4.5	Verstoß gegen den sportlichen Geist . – (4) oder (5) t.82.3b t.87.3 t.105.1			S
4.6	Weigerung, den gegnerischen Fechter, den Kampfrichter und das Publikum vor Beginn des Gefechts und nach dem letzten Treffer zu grüßen, Verweigerung des Handschlags – t.87.3			S
4.7	Begünstigung des Gegners, Nutzen aus betrügerischer Absprache ziehen. – (4) t.88 t.105.1			S
4.8	Absichtliche Brutalität : Gewalt und Racheakte. – (4) oder (5) t.105.1			S
4.9	Doping – (5) t.127			S

* Annullierung des Treffers, der durch den den Regelverstoß begehenden Fechter gesetzt wurde.

G – Gelbe Karte: Verwarnung, gültig für die Dauer des Gefechts.

Wenn ein Fechter ein Vergehen der ersten Gruppe begeht, nachdem er eine rote Karte erhalten hat, erhält erneut eine rote Karte.

- (1) Der Kampfrichter muss das vorschriftswidrige Material konfiszieren
- (2) Bei Verwarnung einer Mannschaft: Wenn einer der Fechter während der gesamten Mannschaftsbegegnung einen Verstoß der ersten Gruppe begeht, bestraft der Obmann dies mit einer roten Karte.

R – Rote Karte: Straftreffer

- (3) Annullierung des letzten, eventuell gesetzten Treffers.

S – Schwarze Karte:

Ein Fechter erhält bei einem Vergehen aus der 3. Gruppe nur dann eine schwarze Karte, wenn er vorher ein Vergehen aus gleicher Gruppe begangen hat (und dafür eine rote Karte erhielt). Ausnahmen sind Fälle besonders schwerwiegender Vergehen.

- (4) **Ausschluss** vom Wettbewerb
- (5) **Ausschluss** vom Turnier
- (6) **Verweis** vom Ort der Veranstaltung, nach vorhergegangener Verwarnung (gelber Karte)
- (7) In besonders schwerwiegenden Fällen kann der Kampfrichter sofort einen **Ausschluss oder Verweis** aussprechen. Er kann dem Technischen Direktorium den Verweis von Personen aus dem Zuschauerraum vorschlagen, ebenso weitere Maßnahmen, die er als notwendig erachtet. t.96.3/4
- (8) Betreffendes Material muss gewechselt werden.

Anmerkungen

Definitionen einiger Begriffe, so wie sie in diesem Dokument zu verstehen sind:

Gefecht:	Zeitraum zwischen dem ersten „Los“ und dem letzten „Halt“ bei einer Begegnung zweier Fechter. Beinhaltet also den effektiven Kampf, Kampfunterbrechungen und Pausen.
Gefechtsabschnitt:	In Gefechten der Direktausscheidung die einzelnen Drittel des Gefechts.
Kampfunterbrechung:	Zeiten zwischen „Halt“ und „Los“ – immer wenn die Uhr nicht läuft – mit Ausnahme der Gefechtspausen. Während der Unterbrechungen hat der Fechter NICHT das Recht, mit seinem Trainer oder anderen Personen zu sprechen. (Mißbräuchliches Verlängern einer Kampfunterbrechung (1.7) <u>t.31.2</u>)
Gefechtspausen:	Einminütige Pause zwischen den Gefechtsabschnitten.
Kampf:	Zeitraum zwischen „Los“ und „Halt“ – immer wenn die Uhr läuft (bzw. laufen sollte).
Mannschaftskampf:	Gesamtheit aller Gefechte zwischen den Fechtern zweier Mannschaften.
Wettbewerb:	Gesamtheit aller Gefechte (Einzelwettbewerb) oder Mannschaftsbegegnungen (Mannschaftswettbewerb), die zur Ermittlung der Platzierungen der an der Veranstaltung teilnehmenden Fechter / Mannschaften erforderlich sind. Wettbewerbe unterscheiden sich hinsichtlich der Waffen, des Geschlechts der Teilnehmer, des Alters und nach Einzel- und Mannschaftswettbewerben.
Turnier:	Gesamtheit der Wettbewerbe, die am selben Ort, innerhalb eines bestimmten Zeitraums und zum gleichen Anlass stattfinden.
Ausschluss:	Kann vom Wettbewerb oder vom Turnier erfolgen. Der Fechter verliert das Anrecht auf seine Platzierung. Es ist, als wäre der Fechter nie angetreten. Die in der Gesamtwertung folgenden Fechter rücken einen Platz auf.
Verweis:	Anwesenheitsverbot; betreten des Veranstaltungsortes für die Dauer des Wettkampfes ist untersagt.
Sperre:	Bei Fechtern Verbot der Teilnahme an Wettkämpfen (im Sinne des FIE-Reglement: FIE-Wettkämpfe) für die Dauer der Sperre.

Anwendung der Regeln:

Die Karten sind kumulativ, auch gruppenübergreifend. D.h. dass nach verhängter gelber Karte wegen nicht fechtbarem Antreten nach erstem Aufruf **(0.4)** ein Vergehen der ersten Gruppe sofort mit einer roten Karte zu ahnden ist.

Dem den Regelverstoß begehenden Fechter ist in folgenden Fällen:



die entsprechende Karte deutlich und unter Begründung (angewandte Regel) zu zeigen, der Fechter ist über die Konsequenzen zu informieren. Die Karte (zusammen mit der Gruppe und Nummer) ist auf dem Rundenzettel zu notieren. Im Falle einer schwarzen Karte ist umgehend das TD zu unterrichten. Einen Sonderfall bildet die gelbe Karte für Störung der Ordnung an der Bahn durch jedwede Person. Da diese Karte für den ganzen Wettbewerb gültig ist, muss sie dem TD gesondert mitgeteilt werden.

⚠ Begeht ein Fechter mehrere Verstöße gleichzeitig, (z.B. beim Antreten auf der Bahn „fehlende Kontrollmarken“ und „defekte Waffe“) ist das **weniger schwerere** Vergehen zuerst zu ahnden (im Beispiel, gelb für defekte Waffe, dann rot für fehlende Kontrollmarken = 1 Straftreffer) (t.114.1 seit Dezember 2005)

In den folgenden Fällen:

(4)	(5)	(6)	(7)
-----	-----	-----	-----

wird dem Fechter keine Karte gezeigt. Er wird über die Konsequenzen unter Begründung (angewandte Regel) unterrichtet, das TD wird umgehend informiert.

Ungruppierte Vergehen:

- (0.4) Für Definition „fechtbereit“ siehe (1.8). Die reine Anwesenheit genügt also nicht.

Der Ablauf ist wie folgt: 1. Aufruf, eine Minute warten, gelbe Karte und sofort 2. Aufruf, eine Minute warten, usw. Anweisung des TD sind zu beachten; so ist oft gewünscht, dass spätestens der dritte Aufruf über das Hallenmikrofon erfolgt.

Nichterscheinen nach dem dritten Aufruf wurde im Dezember 2005 geändert: „Ausschluss vom Wettbewerb“ statt schwarzer Karte (t.86.6) (Der Fechter ist ja nicht da, deshalb kann man ihn nicht die Karte zeigen.)

Gruppe 1

- (1.1) Der Kampfrichter darf die Erlaubnis zum Verlassen der Bahn nur in Ausnahmefällen geben (t.18.6). Eine unbegründete Anfrage des Fechters muss verweigert werden.

- (1.2) ⚠ Die Wiederaufnahme des Kampfes erfolgt so, dass der nicht das Körper an Körper verschuldende Fechter sich dort aufstellt, wo er zum Zeitpunkt des Körper an Körper stand. Der gegnerische Fechter muss sich so aufstellen, dass sich die Waffenspitzen bei ausgestrecktem Arm nicht berühren können (t.17.4). Der Fechter darf hierbei nicht über die Endlinie gedrängt werden.

Einfaches Körper an Körper wird in allen Waffen nicht mehr geahndet. Im Degen führt dies auch nicht zu einer Gefechtsunterbrechung.

- (1.3) Entscheidend ist die Position in Bezug zum Gegner, nicht in Bezug zur Fichtbahn. Angesetzte Treffer des Gegners werden gewertet.

- (1.4) ⚠ Dies gilt nicht nur für den unbewaffneten Arm! Jeder Körperteil, der nicht zur Trefffläche zählt, darf diese nicht verdecken, also auch nicht durch Kopf, Beine etc. (t.22.2, t72.2).

Ein Kampfrichter kann in so einem Fall zwei Seitenrichter zur Beurteilung verlangen (t.23.1/2, t.36.1) (diese haben nur beratende Funktion (t.23.2, t.40.1, t.49.2)), ebenso kann der die Fechter zur besseren Beurteilung die Seiten wechseln lassen (t.23.3).

Laut Reglement kann nur der Kampfrichter Seitenrichter verlangen, es ist jedoch gängige Praxis der FIE im Verdachtsfall auch auf Wunsch der Fechter Seitenrichter zu stellen.

⚠ Im Florett kann der Kampfrichter Treffer, die auf Grund einer Verdeckung gültiger Trefffläche ungültig angezeigt wurden, als gültig erklären (t.49.1)

- (1.6) Der Kampfrichter hat bei seitlichem Verlassen der Fichtbahn das Gefecht sofort zu unterbrechen.

Seitliches Verlassen der Bahn mit **einem Fuß**:

Angesetzte Treffer (beider Fechter) werden gewertet. Der Fechter wird von der Position, an der er die Bahn verlassen hat, einen Meter zurückgestellt. Verlässt er in/nach einem Angriff die Bahn, so wird er von der Position, an der er den Angriff begonnen hat, zurückgestellt. Verlässt er dabei die Bahn mit beiden Beinen nach hinten, gilt er als getroffen (t.28.1/2, t.17.4).

Seitliches Verlassen der Bahn mit **beiden Füßen** (nicht um einen Treffer zu entgehen):

Angesetzte Treffer des Gegners werden gewertet, während alle Aktionen des Fechters nach Verlassen der Bahn annulliert werden. Der Fechter wird von der Position, an der er die Bahn verlassen hat, einen Meter zurückgestellt. Verlässt er in/nach einem Angriff die Bahn, so wird er von der Position, an der er den Angriff begonnen hat, zurückgestellt. Verlässt er dabei die Bahn mit beiden Beinen nach hinten, gilt er als getroffen (t.28.1/2, t.17.4).

Seitliches verlassen der Bahn mit **beiden** Füßen um einem Treffer zu entgehen:

Zusätzlich erhält der schuldige Fechter eine **Gelbe Karte** gem. t.28.3. Weiteres Vorgehen s.o.

Unverschuldetes seitliches Verlassen (in Folge von Rempeln), seitliches Verlassen nach passieren des Gegners oder seitliches Verlassen der Bahn um einen Zusammenstoß mit dem Gegner zu vermeiden (z.B. nach Flèche) bleiben ungeahndet.

- (1.8) Jedes Vergehen ist einzeln zu ahnden (d.h. keine Unterziehweste + keine zweite Waffe bedeutet 1x gelb und 1x rot – wenn vorher noch keine Karten erhalten).

Gleichmäßige Biegung; im Florett und Degen max. 1cm (jeweils nach unten), im Säbel max. 4 cm

(nach innen). (siehe [m.8.6](#), [m.16.2](#), [m.23.4](#)). ⚠ Dies gilt auch dann, wenn die Biegung durch das Gefecht herrührt. Mit anderen Worten, der Fechter hat die Pflicht, bei jeder Gefechtsunterbrechung eine vorschriftsmäßige Biegung der Klinge sicherzustellen, bevor er sich als fechtbereit aus gibt.

- (1.14) Einzige Ausnahme: Maske muss nicht auf dem Kopf sitzen, sondern sollte in der unbewaffneten Hand getragen werden ([t.86.2](#)).

„Haare korrekt“ bedeutet gemäß [t.86.2](#), dass die Haare weder die gültige Trefffläche so verdecken dürfen, dass keine Treffer anzeigen noch dass der Name und die Nationalität auf dem Rücken nicht gelesen werden können. Die Haare müssen so fixiert sein, dass sie sich nicht während des Gefechts lösen können. D.h.: Muss der Kampfrichter das Gefecht unterbrechen, da die Haare nicht den oben beschriebenen Anforderungen genügen, so verhängt er gegen den schuldigen Fechter eine Bestrafung der ersten Gruppe, selbst wenn das Lösen der Haare aus dem Gefecht herrührt.

- (1.15) Nach dem Kommando „Halt“ ist es den Fechtern erlaubt, die Maske zu heben. Man beachte aber (1.7).

Das „Entkleidungsverbot“ gilt auch zum Wechseln des Körperkabels ([t.87.8](#)). Ausnahmen sind bei durch den Turnierarzt festgestellten Unfällen ([t.86.3](#)) zulässig.

- (1.16) Der Begriff „anomale Aktion“ bietet dem Kampfrichter einige Freiheiten (siehe auch „ungeordnetes Klingenspiel“ (1.15)), soll aber nach Entscheidung der FIE-Regelkommission in Zukunft nicht genauer definiert werden.

Fallen alleine ist nach der neuen Fassung des Reglements nicht mehr strafbar (der Kampfrichter unterbricht lediglich das Gefecht). Setzt der Fechter aber im Fall einen Treffer, so wird dieser annulliert und mit einer gelben Karte geahndet. Ein Treffer des Gegners, soweit vor „Halt“ angesetzt, bleibt bestehen.

Fallen nach einem Treffer bleibt ungeahndet, auch der Treffer bleibt bestehen.

Fallen, um einem Treffer zu entgehen, wird mit einer gelben Karte und Annullierung des vom schuldigen Fechter gesetzten Treffers bestraft.

Ein Berühren der Fechtbahn mit der hinteren Hand oder dem Knie des hinteren Beins wird nicht geahndet und führt auch nicht zu einer Gefechtsunterbrechung.

- (1.17) Eine Tatsachenentscheidung kann auch vom TD nicht rückgängig gemacht oder verändert werden ([t.96.2](#)). Einsprüche dagegen enden also immer in einer gelben Karte für den Fechter. Einsprüche gegen formale Entscheidungen können nur vom Fechter selbst oder, bei Mannschaftsgefechten, vom Mannschaftsführer erhoben werden.

Gruppe 2

- (2.1) Das Benutzen der unbewaffneten Hand / des unbewaffneten Armes ist seit der Regelanpassung im Juni 2007 wieder Bestandteil der zweiten Gruppe und wird entsprechend schon beim ersten Vergehen mit rot geahndet. Dadurch können Situationen entstehen, in dem einem Fechter zwei Treffer zugesprochen werden: Einmal der (korrekt) gesetzte Treffer auf der gültigen Trefffläche des Gegners und zum anderen ein Straftreffer gemäß Gruppe II.

- (2.2) Der Turnierarzt muss immer hinzugezogen werden ([t.33.1](#)).

Im Falle einer tatsächlichen Verletzung darf einem Fechter wegen derselben Verletzung nur eine einzige Pause von max. 10 Minuten pro Turniertag zugestanden werden ([t.33.1/2](#)).

Dementsprechend ist die Verletzung und die Dauer der Pause auf dem Tableau zu notieren.

- (2.4) Der DFB schreibt seit dem 01. Januar 2006 Name und Nationalität auf dem Rücken bei allen DFB-Qu-Turnieren der Altersklassen Junioren und Aktive vor.

Gruppe 3

Ein Fechter erhält bei einem Vergehen aus der 3. Gruppe nur dann eine schwarze Karte, wenn er vorher ein Vergehen aus gleicher Gruppe begangen hat (und dafür eine rote Karte erhielt). **Eine rote Karte der ersten oder zweiten Gruppe führt nicht zu einer schwarzen Karte beim ersten Vergehen aus der dritten Gruppe.** Ausnahmen sind Fälle besonders schwerwiegender Vergehen.

- (3.1) Die Begründung der schwarzen Karte beim Schmeißen der Maske fällt unter diesen Punkt. (Schwerwiegender Fall der Störung der Ordnung auf der Bahn).
- (3.4) Die gelbe Karte bleibt für die Dauer des Turniers bestehen und muss auf dem Rundenzettel vermerkt und dem TD mitgeteilt werden (t.118.3.a). Hiervon können durchaus auch Fechter betroffen sein (nicht nur Betreuer und Zuschauer), solange sie nicht auf der Bahn des Kampfrichters fechten (sonst (3.1)).
- (3.5) Diese Karte kann nur vom TD verhängt werden, Kampfrichter sind aber angehalten, Vorfälle beim TD zu melden. Für Übungsgefechte gelten die gleichen Ausrüstungsvorschriften wie für Turniergefechte. Für Lektionen sind für den Trainer mindestens eine Maske, ein Handschuh und eine Lektionierjacke, für den Schüler mindestens Handschuh und Maske vorgeschrieben.

Gruppe 4

- (4.2) „Übertragen“ in diesem Zusammenhang bedeutet z.B. die Kontrollmarke von einem geprüften Gegenstand zu entfernen und an einem anderen anzubringen. (beispielsweise die Fähnchen am Körperkabel)
- (4.5) Darunter fallen auch Beleidigungen oder Bedrohungen von Offiziellen (Kampfrichter, TD etc.)

Folgende „Vergehen“, für die früher Karten vergeben wurden, werden mittlerweile nicht mehr bestraft.

Falsche Reihenfolge bei Mannschaftsbegegnungen

Die Änderung der Gefechtsreihenfolge bei einer Mannschaftsbegegnung (falsches Antreten) wird nicht mehr bestraft. Es ist Sache des Kampfrichters, sich der korrekten Aufstellung zu vergewissern. Sollte trotzdem ein Fechter falsch angetreten sein, werden alle Treffer ab dessen Antreten annulliert und die Begegnung wird in korrekter Reihenfolge wieder aufgenommen (o.44).

Passivität

Für Passivität (Kampfunwille) werden keine Karten mehr vergeben. Es wird ohne Pause zum nächsten Abschnitt des Gefechts (Einzel) bzw. zum nächsten Gefecht (Mannschaft) übergegangen. Bei Passivität im letzten Gefechtsabschnitt bzw. bei Mannschaft im letzten Gefecht wird der Kampf noch für genau eine Minute fortgeführt (anders als bei der Verlängerung nach Treffergleichstand bei Zeitablauf wird nicht nach dem ersten gegebenen Treffer beendet).

Passivität (Kampfunwille) liegt dann vor, wenn entweder

- eine Minute kein Treffer fällt
- für 15 Sekunden der Abstand der Fechter weiter ist als die weite Mensur (kein Treffer mit Schritt-vor-Ausfall möglich).

Ist im Gefecht jedoch eine deutliche, offensive oder defensive Aktivität der Fechter zu erkennen, wird auch bei Vorliegen der oben genannten Kriterien nicht auf Passivität entschieden.

Wenn die Fechter ihren klaren Kampfwillen zum Ausdruck bringen (z.B. Senken der Waffen, beide treten zurück) wird auch ohne die genannten Kriterien auf Passivität erkannt.