

DEGEN-EDITION · SCHWEIZ

FECHTEN ganz einfach

Degen-Regeln, Technik und Turnierwissen für
Kinder, Jugendliche und ihre Eltern



8-20 JAHRE

Schwerpunkt: Degen

Stand: August 2026

Drei Waffen

Florett, Degen und Säbel gehören zum Sportfechten. Diese Broschüre konzentriert sich nach der Übersicht auf den Degen.

FLORETT

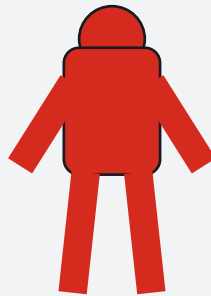


Stichwaffe

Rumpf inklusive leitendem Maskenlatz

Bei zwei Trefferanzeigen entscheidet die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter über das Angriffsrecht.

DEGEN



Stichwaffe

Ganzer Körper

Wer zuerst trifft, erhält den Punkt. Doppeltreffer sind möglich.

SÄBEL



Hieb- und Stichwaffe

Oberkörper inklusive Kopf und Arme

Bei zwei Trefferanzeigen entscheidet die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter über das Angriffsrecht.

Rot markiert = gültige Trefffläche

Treffervorrecht - kurz erklärt

Im Florett und Säbel zählt ein Treffer nicht automatisch. Ein korrekt begonnener Angriff hat Vorrang. Nach einer Parade geht das Vorrecht auf die verteidigende Person über, wenn sie sofort ripostiert (= Gegenstoss nach einer Parade).

Degen - das Tempo entscheidet

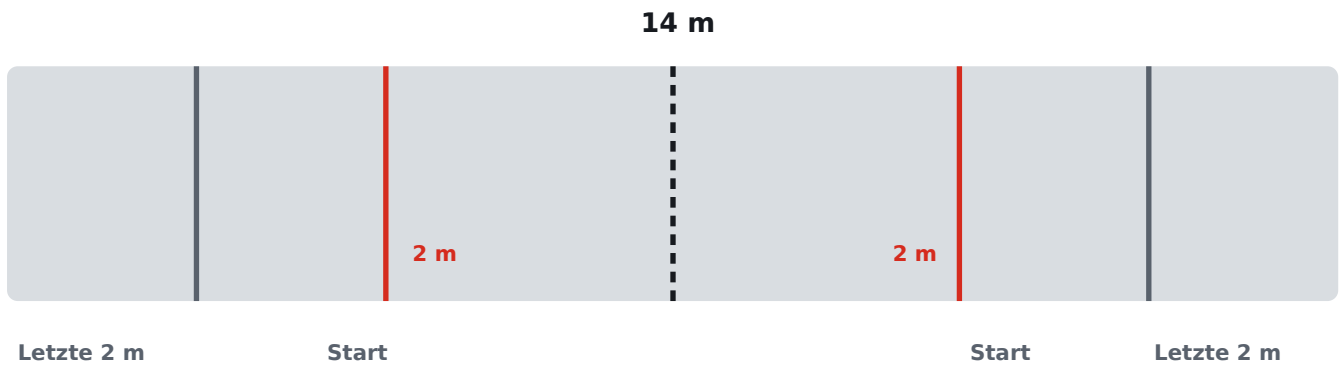
Im Degen gibt es kein Treffervorrecht. Leuchten beide Trefferanzeigen innerhalb der vorgesehenen Sperrzeit auf, erhalten beide Fechter*innen je einen Treffer.

Merke

Die Trefferanzeige zeigt nur, dass Kontakt registriert wurde. Ob der Treffer zählt, entscheidet die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter. Nach «Halt!» wird nicht weitergefochten.

So läuft ein Gefecht ab

Die wichtigsten Masse und Zeiten für den üblichen Wettkampf. Jugendformate können kürzer sein – die offizielle Ausschreibung für das Turnier gilt.



1

Grüssen

Gegner*in, Schiedsgericht und Publikum.

2

Maske auf

An der Startlinie korrekt in Stellung gehen.

3

«Prêt? Allez!»

Ab «Allez!» läuft Gefechtszeit.

4

«Halte!»

Sofort stoppen; Entscheidung abwarten.

Runde / Poule

Meist auf 5 Treffer,
höchstens 3 Minuten
Nettozeit.

Direktausscheidung

Meist auf 15 Treffer: 3 × 3
Minuten, dazwischen je 1
Minute Pause.

Bei Gleichstand

1 Zusatzminute mit
ausgelostem Vorteil. Der
nächste Treffer entscheidet.

Mannschaft: drei Fechter*innen, jede*r gegen jede*n, normalerweise bis 45 Treffer.

Vom Anmelden bis ins Finale

Der genaue Modus steht in der Ausschreibung. Viele Schweizer Jugendturniere folgen diesem Grundprinzip.

1

Anmelden und Material prüfen

Rechtzeitig erscheinen, Start bestätigen und allfällige Materialkontrolle erledigen.

2

Poule / Runde

Meist 6 oder 7 Personen pro Gruppe. Jede Person ficht einmal gegen jede andere – normalerweise auf 5 Treffer.

3

Rangliste nach der Poule

Alle Ergebnisse werden über Siegindex, Trefferdifferenz und gegebene Treffer zu einer Setzliste (= Rangliste) zusammengeführt.

4

Direktausscheidung

Die Gefechte werden nach der Rangliste der Poulerunde gesetzt: Im 32er-Tableau ficht 1 gegen 32, 2 gegen 31 usw. Wer verliert, scheidet aus.

5

Finalrunden

Achtel-, Viertel- und Halbfinal sowie Finale. Meist gibt es kein Gefecht um Platz 3.

SCHWEIZER RANGLISTE

Ergebnisse wichtiger Turniere können Punkte für einen Rangplatz in der Schweizer Rangliste ergeben.

Hinweis: Je nach Altersklasse und Turnier sind verkürzte Gefechte oder alternative Formate möglich.

So werden Treffer eingetragen

Im Feld steht das Ergebnis aus Sicht der Person in der Zeile. V bedeutet Sieg – die Zahl zeigt die eigenen Treffer.

Name	1	2	3	4	5	6	V	GT	ET	Diff.	Rang
1 Ari	-	V	4	V	V3	2	3	19	15	+4	3
2 Bea	2	-	V	V	2	1	2	15	22	-7	5
3 Cem	V	4	-	V	V	3	3	22	18	+4	2
4 Dina	1	3	2	-	V	3	1	14	24	-10	6
5 Elin	2	V	3	4	-	V	2	19	19	+0	4
6 Finn	V	V	V4	V	4	-	4	23	14	+9	1

Beispiel: Ari gewinnt gegen Elin bei Zeitablauf mit 3:2. Deshalb steht bei Ari «V3», bei Elin «2».

1 • Siegindex V/M

Siege geteilt durch gefochtene Gefechte. Zum Beispiel Finn: $4/5 = 0,80$. Höchster Wert zuerst.

2 • Differenz

Bei gleichem V/M zählt GT minus ET. Cem und Ari haben je +4.

3 • Gegebene Treffer

Bei gleicher Differenz steht höher, wer mehr Treffer gegeben hat: Cem 22, Ari 19.

GT = gegebene Treffer • ET = erhaltene Treffer • Diff. = GT – ET

V ohne Zahl bedeutet normalerweise einen Sieg mit der Zieltrefferzahl. V3 oder V4 zeigt einen Sieg mit weniger Treffern, etwa nach Zeitablauf oder Prioritätsminute.

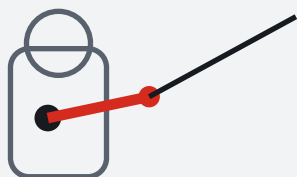
Bei vollständiger Gleichheit entscheidet das Los oder es gelten besondere Regeln.

Vier wichtige Paraden

Gezeigt für Rechtshänder*innen aus eigener Sicht. Bei Linkshänder*innen sind innen und aussen spiegelverkehrt.

Sixt

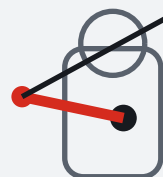
OBEN AUSSEN



Die gegnerische Klinge wird nach aussen abgelenkt. Häufige Grundparade gegen hohe Stösse.

Quart

OBEN INNEN



Die Klinge wird nach innen abgelenkt. Hand und Spitze bleiben kontrolliert vor dem Körper.

Oktav

UNTEN AUSSEN



Parade gegen tiefe Angriffe zur Waffenarmseite. Die Spitze bleibt möglichst bedrohlich.

Septim

UNTEN INNEN



Parade gegen tiefe Angriffe zur Innenseite. Danach kann eine direkte Riposte folgen.

Technik-Merksatz: kleine Bewegung · Klinge finden · Spitze kontrollieren · sofort ripostieren.

Die Zeichnungen zeigen Bewegungsrichtungen, keine exakten Handwinkel. Trainer*innen zeigen, wie man Griff, Distanz und Paradeweg an die jeweilige Kampfsituation anpasst.

Was bedeuten die Karten?

Die Karte richtet sich nach Art und Wiederholung des Verstosses – nicht danach, wie «schlimm» er sich gerade anfühlt.

GELB

Verwarnung

Noch kein Straftreffer. Die Verwarnung gilt im Gefecht bzw. im ganzen Mannschaftskampf.

ROT

Straftreffer

Der Gegner erhält einen Treffer. Rot kann ein Gefecht unmittelbar entscheiden.

SCHWARZ

Ausschluss

Ausschluss vom Wettbewerb; nach FIE grundsätzlich auch Ausschluss vom Rest des Turniers sowie 60 Tage der aktiven Saison.

DIE VIER GRUPPEN

1

1. Verstoss: Gelb · danach: Rot

z. B. Piste ohne Erlaubnis verlassen, Rücken drehen, gültige Fläche bedecken, Material/Reserve fehlt

2

Sofort Rot

z. B. unbewaffnete Hand einsetzen, Kontrollmarke zur Materialqualität fehlt, absichtlich Waffe fallen lassen, gefährliche Aktion

3

1. Verstoss: Rot · danach: Schwarz

z. B. Ordnung auf der Piste stören, unloyales Fechten, unsportliches Verhalten

4

Sofort Schwarz

z. B. manipuliertes Material, Kommunikationsgerät im Gefecht, verweigerter Gruss, Kollusion (Absprachen zwischen den Gegner*innen) oder Brutalität

Wichtig: Diese Übersicht ersetzt bei Streitfällen nicht den vollständigen Artikel t.170 der FIE-Regeln.

Aktiv, fair und sicher fechten

Für junge Fechter*innen und ihre Eltern zählt zuerst die sichere Technik – erst danach das Tempo.

PASSIVITÄT: EIGENE P-KARTEN

1 Minute ohne Treffer

In der Direktausscheidung gilt ab Saison 2026/27:
Beim ersten Fall erhalten beide Seiten P-Rot – also je einen Straftreffer.

Beim zweiten Fall

P-Schwarz beendet das Gefecht. Bei ungleichem Stand verliert die zurückliegende Seite; bei Gleichstand die tiefer gesetzte.

Keine P-Karte bei 14:14 bzw. 44:44. P-Karten werden getrennt von normalen Karten geführt.

SICHER STARTEN - 8 BIS 20 JAHRE

- Nur mit vollständiger, passender Schutzausrüstung und unter Anleitung fechten.
- Maske und Handschuh vor jeder Einheit prüfen; lose Teile sofort melden.
- Waffe nie auf unmaskierte Personen richten. Spitze beim Warten zum Boden.
- Bei Schmerz, Schwindel oder beschädigtem Material sofort «Halt!» sagen.
- Lange Haare sicher unter Maske und Jacke verstauen; Schmuck ablegen.



U8 · U10 · U12 · U14 · U17 · U20

Kategorie und Materialstufe richten sich nach Saison, Ausschreibung und Swiss-Fencing-Vorgaben.

Die Kurz-Checkliste

Für junge Fechter*innen und Eltern: Ein ruhiger Materialcheck verhindert die meisten Probleme vor dem ersten «Allez!».

Ausrüstung

Maske · Jacke · Unterziehplastron · Hose · lange Socken · Handschuh · Brustschutz, wenn vorgeschrieben

Elektrik

Passende Waffe · Körperkabel · bei Florett/Säbel leitende Weste; Ersatzwaffe und Ersatzkabel an der Bahn

Vor dem Start

Material prüfen · korrekt anschliessen · Fechtergruss · Maske auf · an der Startlinie warten

Im Gefecht

Auf «Allez!» starten · auf «Halt!» stoppen · Entscheidung ruhig abwarten · fair bleiben

FAIRNESS IST TEIL DES FECHTENS

**Grüsse respektvoll. Höre zu. Akzeptiere Entscheidungen.
Hilf mit, dass alle sicher trainieren und Freude am Fechten haben.**

Aktuelle Regeln und Hinweise

FIE Technical Rules · Ausgabe August 2026 · insbesondere t.124 und t.158–170

FIE Organisation Rules · Ausgabe August 2026 · insbesondere o.67–82

Swiss Fencing · Turnierorganisation und Materialvorschriften

fie.org/documents/rules

swiss-fencing.ch/statuten-und-reglemente

Hinweis: Vereinfachte Lernunterlage, kein Ersatz für Reglement, Ausschreibung oder Anweisung des Schiedsgerichts.

Fechtddeutsch – kurz erklärt

Viele Kommandos und Fachwörter stammen aus dem Französischen. Diese Auswahl hilft beim Training und am Turnier.

En garde / Stellung

In Grundstellung gehen und auf das Startkommando warten.

Prêt? / Bereit?

Frage der Schiedsrichterin oder des Schiedsrichters. Ohne Einwand folgt das Startkommando.

Allez!

Startkommando. Ab jetzt darf gefochten werden und die Zeit läuft.

Halte!

Sofort stoppen. Eine bereits begonnene Aktion kann noch beurteilt werden.

Assaut

Übungsgefecht, bei dem das Ergebnis nicht für einen Wettbewerb zählt.

Match / Gefecht

Ein gewertetes Einzelgefecht; im Team bezeichnet Match den gesamten Mannschaftskampf.

Poule / Runde

Gruppe, in der jede Person gegen jede andere ficht.

Direktausscheidung

K.-o.-Phase: Wer verliert, scheidet aus dem Tableau aus.

Setzliste

Rangfolge nach der Poule; sie bestimmt die Paarungen im K.-o.

V / V4 / V3

V bedeutet einen Sieg mit 5 Treffern. V4 oder V3 bezeichnet einen Sieg mit weniger Treffern.

V/M

Siegindex: Zahl der Siege geteilt durch Zahl der gefochtenen Gefechte.

Piste

Die 14 Meter lange Fechtbahn.

Mensur

Abstand zwischen den Fechter*innen; er bestimmt, welche Aktion möglich ist.

Parade

Abwehr mit der eigenen Klinge, die den gegnerischen Angriff verhindert.

Riposte

Unmittelbarer Gegenstoss nach einer gelungenen Parade.

Remise

Erneuter Stoss ohne Zurückziehen des Arms nach dem ersten Angriff.

Gegenangriff

Eigene Angriffsaktion während des gegnerischen Angriffs.

Flèche

Schneller Laufangriff, bei dem die hintere Schulter nach vorn kommt.

Doppeltreffer

Beide Degenanzeigen leuchten innerhalb der Sperrzeit; grundsätzlich erhalten beide einen Treffer.

Vorteil / Priorität

Bei Gleichstand nach Ablauf der Zeit wird vor der Zusatzminute ein Vorteil ausgelöst.

Glocke

Metallschutz vor der Waffenhand; im Degen ist auch sie gültige Trefferfläche.

Körperkabel

Verbindet Waffe und Meldeanlage über die Fechtkleidung.

Melder

Elektronisches Gerät, das Trefferanzeigen und häufig auch Zeit und Stand zeigt.

Straftreffer

Treffer, der dem Gegner nach einer roten Karte zugesprochen wird.

Tipp: Begriffe lernt man am schnellsten, wenn man sie bei einer konkreten Aktion zeigt und sofort ausprobiert – im Training und am Turnier.