

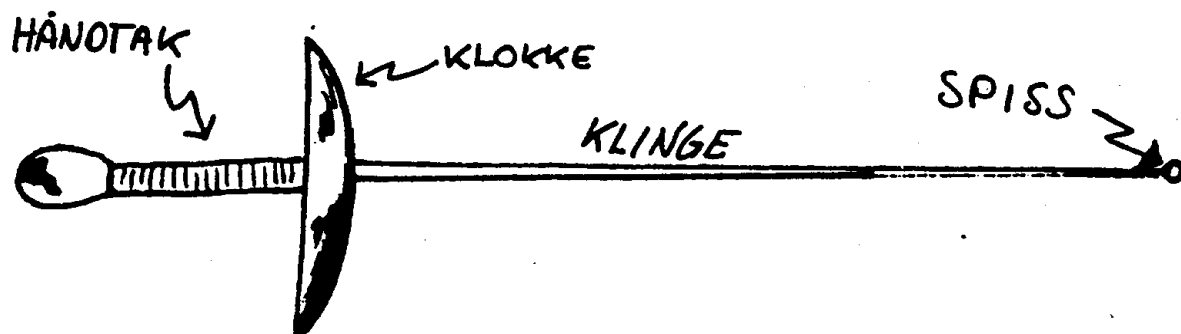
Kunsten å treffe andre

eller

en kort innføring i fekting

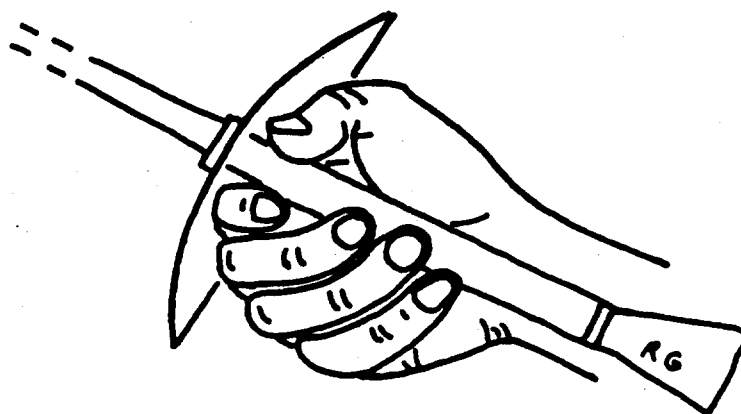


*Frederico Luini™© Tilrettelagt for EDB av Anders Haavie*



## Innhold:

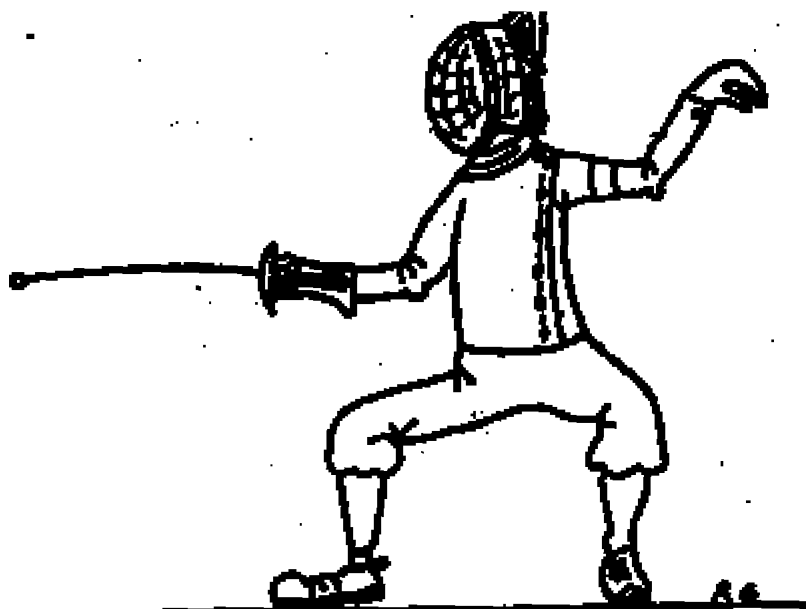
Grepet	Battement
Garde-stilling	Coupé
Marsj	Degagement
Parader	Finte
L'engagement	Kontra-angrep
Kontraparader	Sammensatte angrep
Utfall	Konkurranser
Direkte angrep	Puljer
Riposte	Feilsøking



## Grepet

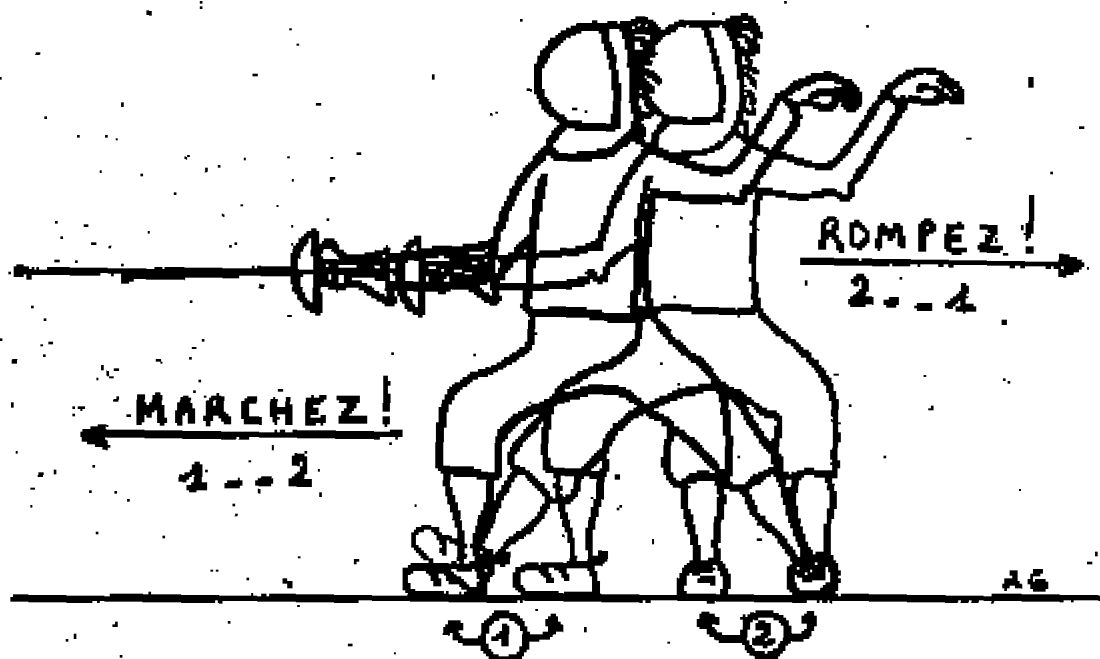
Våpenet holdes med tommelfinger og pekefinger, de tre andre fingrene brukes som støtte for ikke å miste våpenet ved slag, bindinger etc.

# Gard stilling



**EN GARDE!!**

Dette er utgangsposisjonen man alltid starter fra og går tilbake til etter et angrep. Gard-stillingen skal gi best mulig balanse. Vektfordelingen skal være lik på beina. Bakre arm skal brukes som hjelp for å holde balansen samt for å avlaste våpenarmen.



Marsj fremover gjøres ved å legge all tyngden på bakre fot og bruke den til å skyve forreste fot et lite stykke fremover. Legg så all tyngden på forreste fot og flytt bakre fot inn under deg og fordel tyngden jevnt igjen.

Marsj bakover gjøres på motsatt måte.

# Parader

Når man blir angrepet er det flere måter å reagere på, enten trekke seg tilbake, forsøke på stoppestøt eller å parere angrepet. Å parere et angrep vil si, ved bruk av egen klinge, å bringe motstanders klinge/spiss bort fra egen trefflate.

Det eksisterer mange forskjellige parader, men på kårde bruker man vanligvis bare 4, sikst, kvart, oktav og septime.

Hvilke parade man skal bruke avhenger av hvor på kroppen motstanderens angrep er rettet.

På figuren nedenfor er kroppen delt inn i fire områder. Hver av disse har sin tilhørende parade:

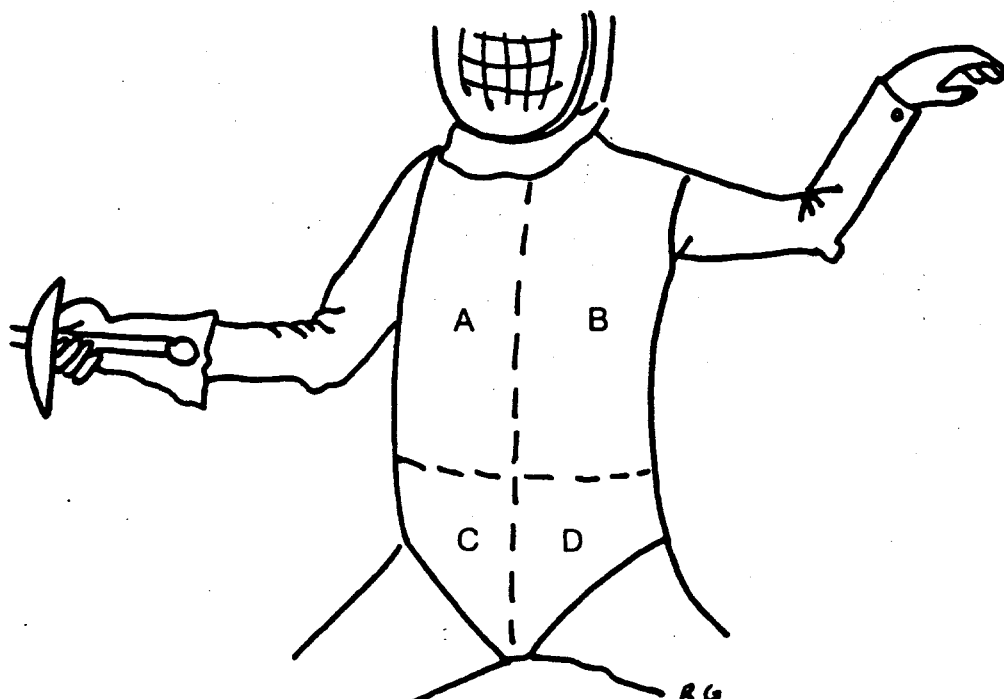
A: Sixte

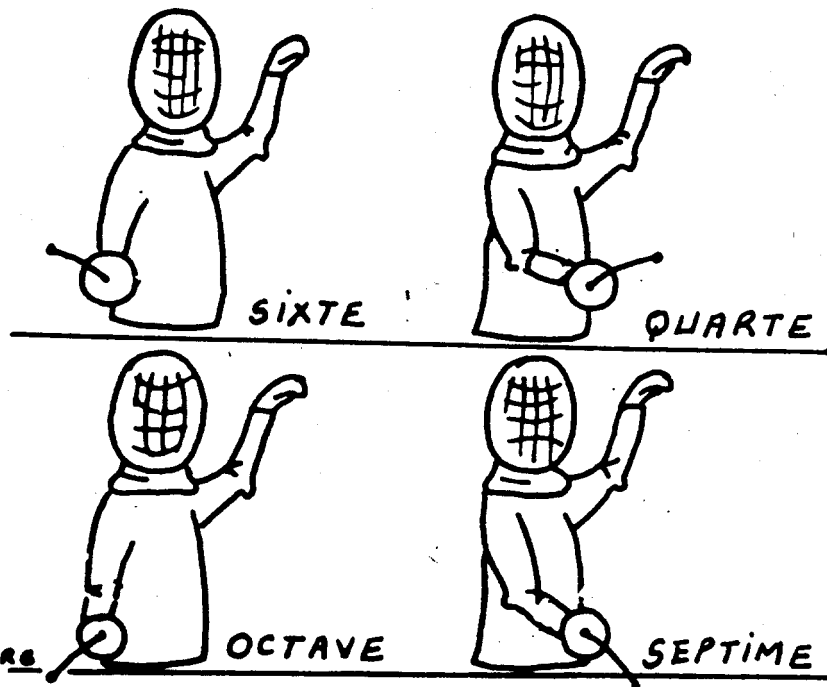
B: Quarte

C: Octave

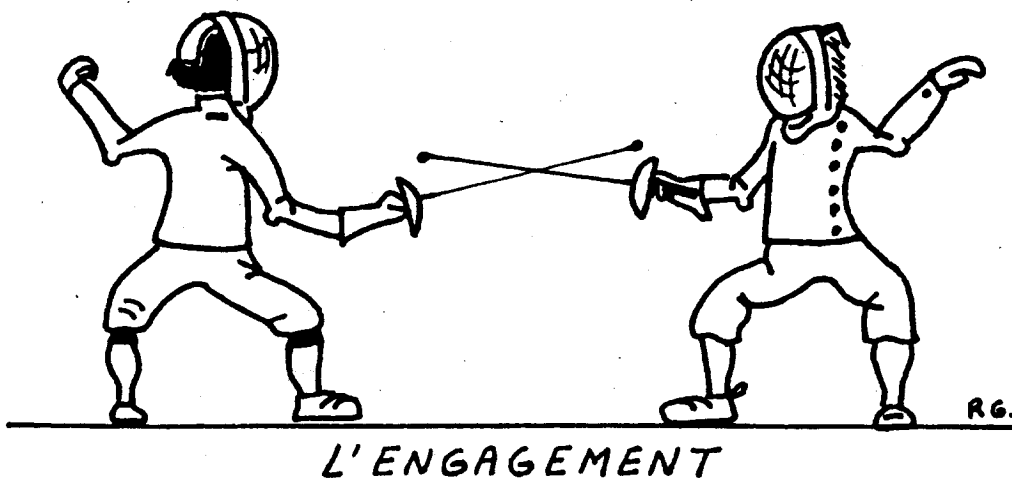
D: Septime

I gard-stillingen har man alltid våpenet i sixte posisjon (klassisk stil), kommer så motstanderens angrep mot et annet område en det som dekkes av sixte, beveger man så våpenet fra sixte-posisjon over i den aktuelle paraden.

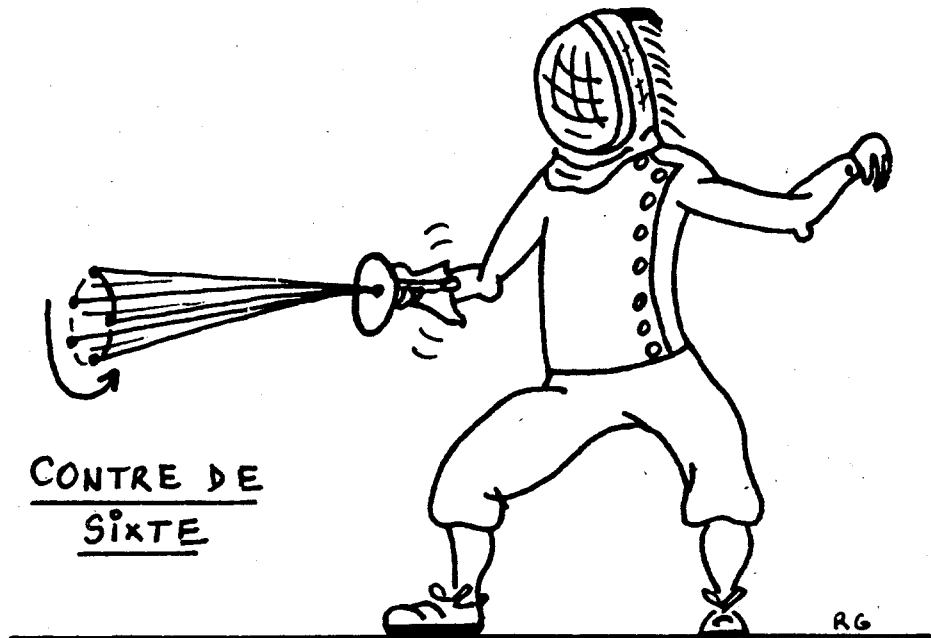




## L'engagement

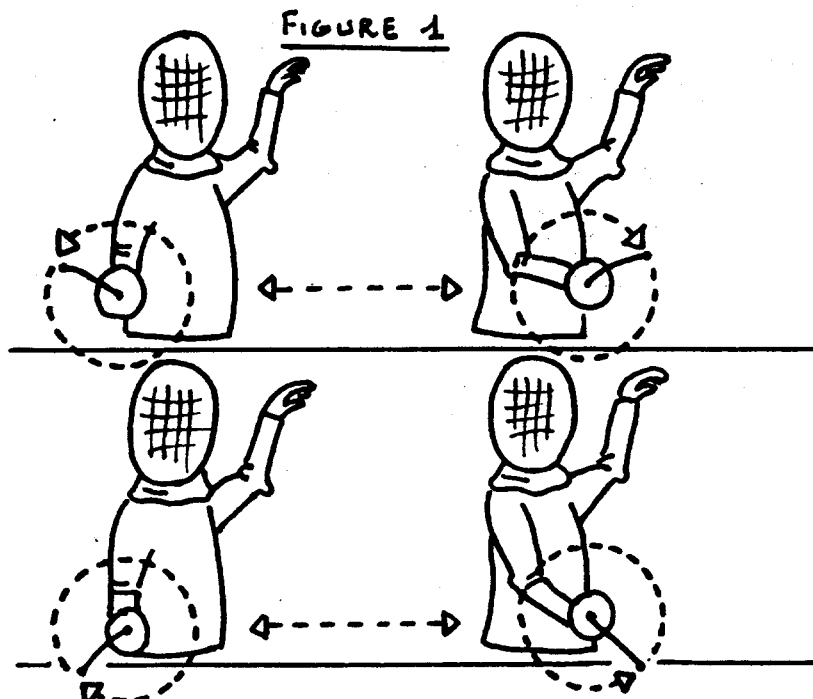


L'engagement er situasjonen når begge fekterne står ovenfor hverandre i garde-stilling med klinge kontakt.

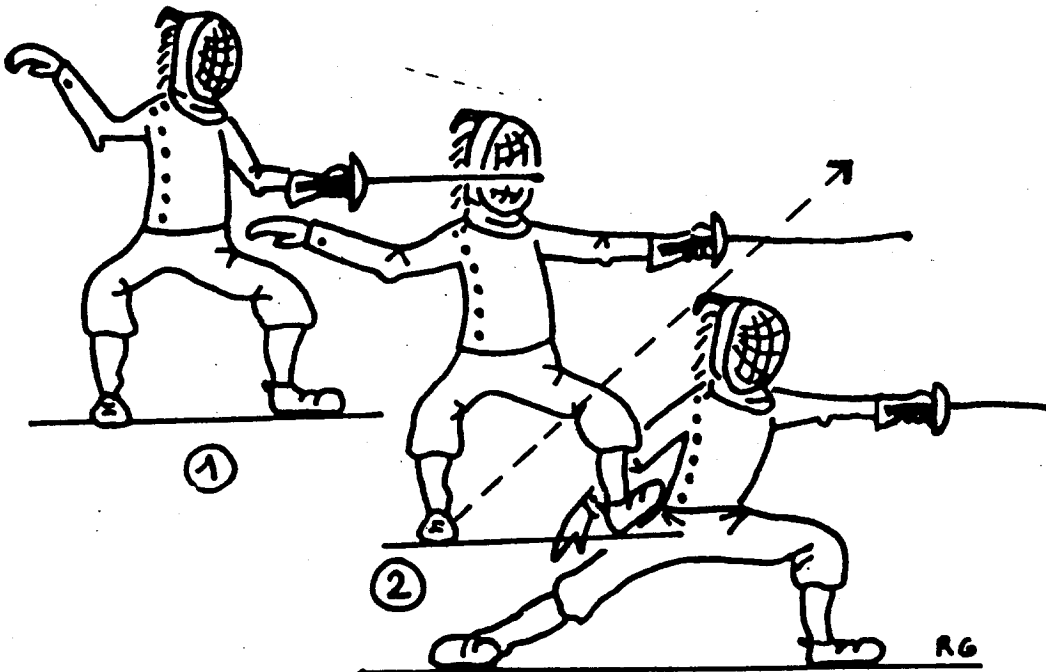


## Kontra-parader.

En kontra-parade er en fornying av den opprinnelige paraden. Har man f.eks. parert med en sixte og motstanderen unngår paraden (og fremdeles angriper mot sixteområdet) kan man parere på nytt ved å gjøre en sirkel bevegelse med spissen. (som vist på figuren over) Alle de fire paradene kan "fornyes" på denne måten (figur under)



# Utfall



Et utfall brukes når man skal angripe motsanderen og avstanden er større enn at man kan treffe ved kun å strekke armen.

Et utfall gjøres slik som på figuren:

- 1) Start fra garde-stilling
- 2) På samme måte som marsj fremover legger man tyngden på bakre fot, men istedenfor å flytte forreste fot litt frem, skal forreste fot skyves langt frem. Forreste arm skal allerede strekkes tidlig i utfallet. Bakre arm skal gjennom hele utfallet belastes slik at bakre hofter presses nedover, og slik at forreste arm blir avlastet.
- 3) Utfallet skal utføres slik at forreste fot er under forreste kne, overkroppen skal ikke være lent over forreste kne, og ansiktet skal være rettet mot motstanderen.

Utfallet er en samlebetegnelse for mange varianter av utfall. Utfall kan variere i lengde og hastighet/akselerasjon. Lengden på utfallet avhenger av hvor langt unna trefflaten man er. Deler vi opp utfallene på en skala fra 0 til 1, vil et halvt utfall bety halvparten av ditt lengste utfall.

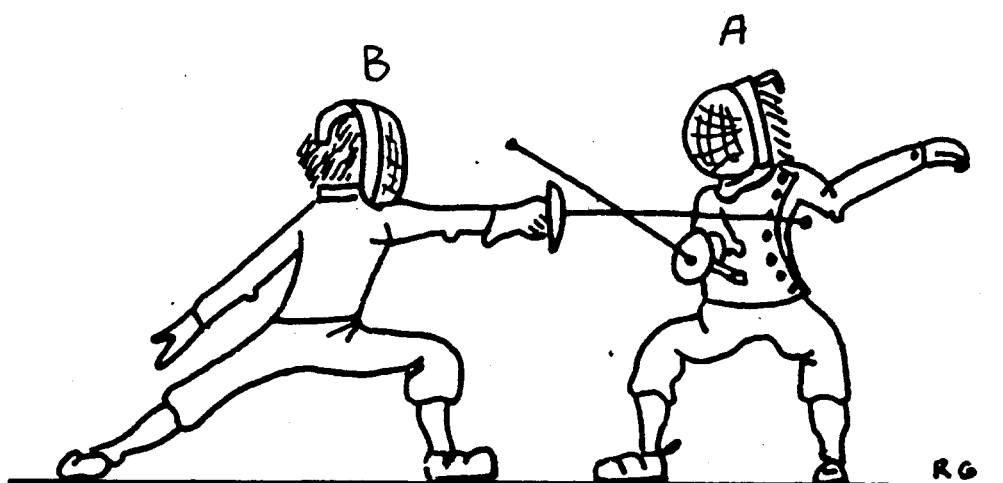
# Riposte.

Riposte er betegnelsen på det angrep man gjør etter først å ha parert motstanderens angrep. Figurene viser en kvart-riposte:

- 1) A parerer B sitt angret med en kvart,
- 2) så setter A inn en riposte på B.

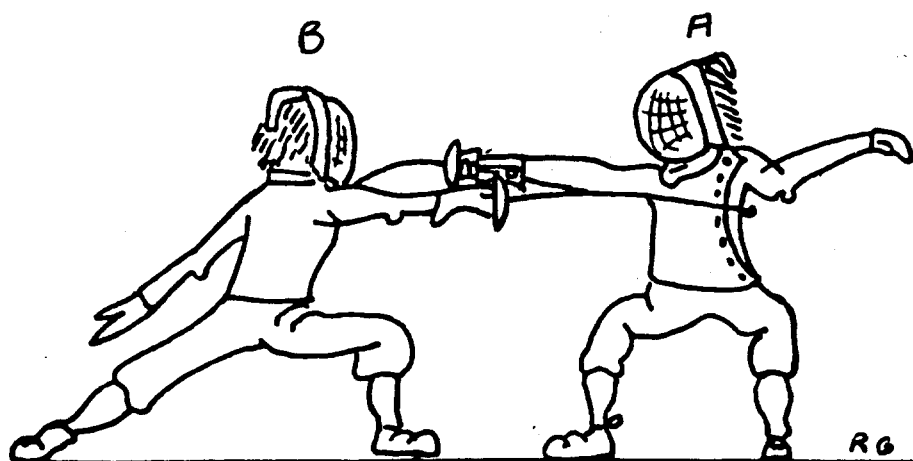
①

L'ATTAQUE EST PARÉE

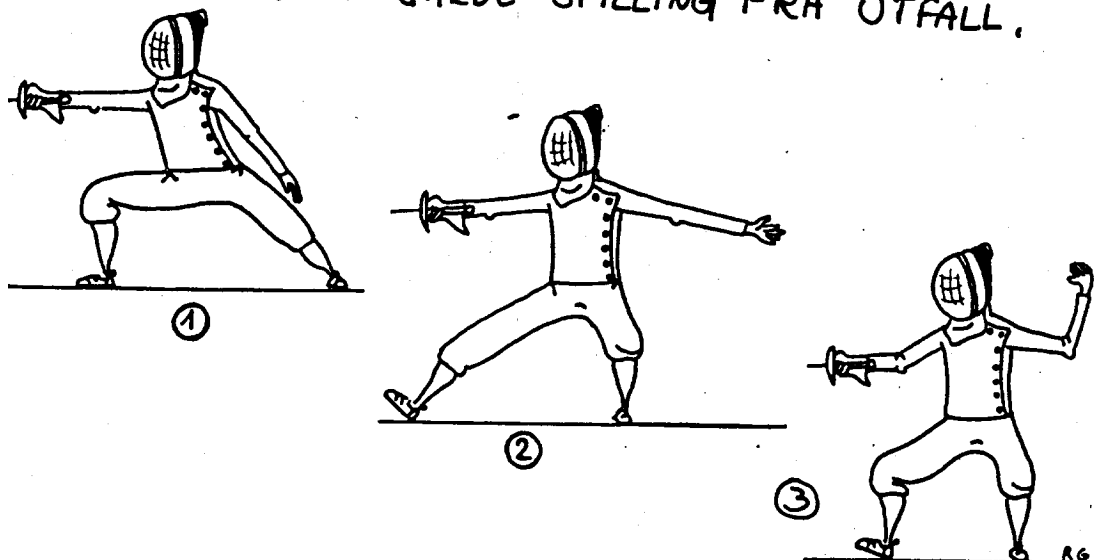


②

LA RIPOSTE TOUCHE



## TILBAKE I GARDE-STILLING FRA UTFALL.

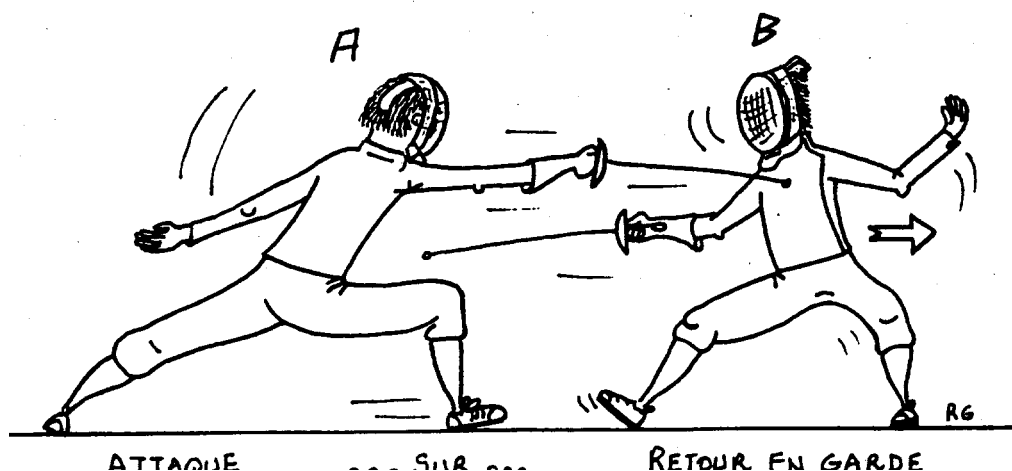


Tilbake fra utfall gjøres ved at man sparker fra med forreste ben og «knekker» med bakre kne. Bakre arm brukes igjen for å holde balansen.

## Direkte angrep & riposte

Direkte angrep/riposte er en aksjon som fra start går direkte mot målet uten å skifte linje, bruk av finte eller andre forbreddelser.

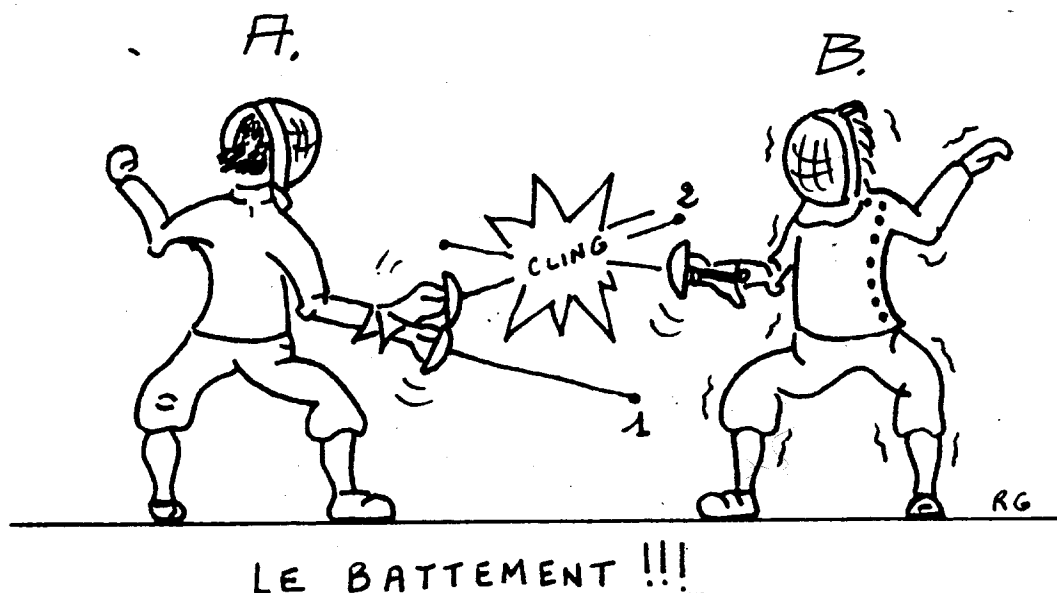
Figuren viser et direkte angrep fra A mot B, (som forsøker å returnere til garde-stilling etter utfall.)



Figuren kan også illustrere en direkte riposte, hvis A først har parert B sitt angrep for så å angripe direkte/ sette inn en direkte riposte.

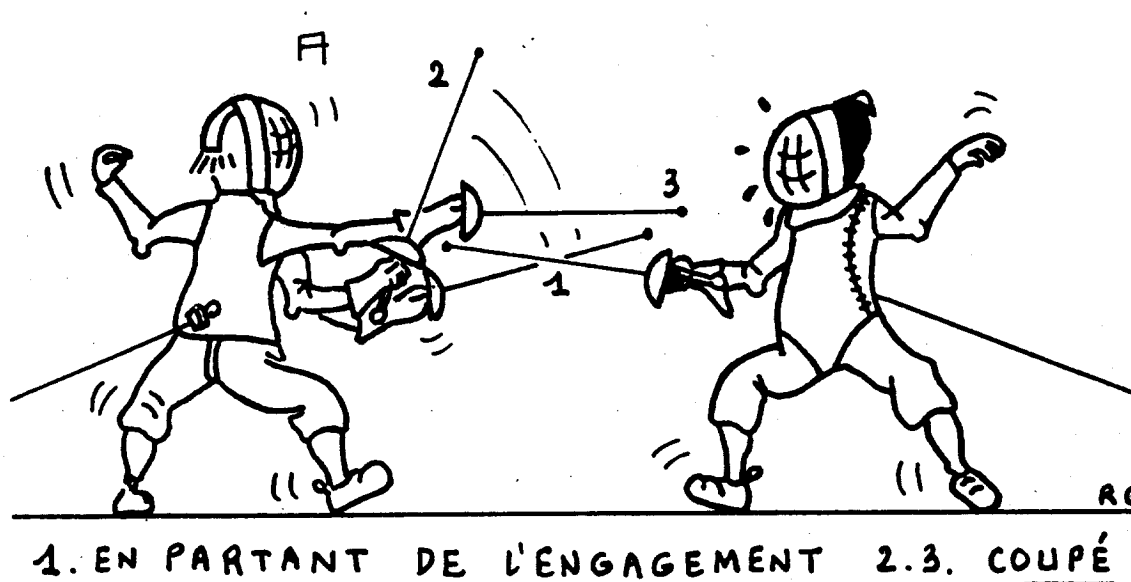
# Battement

Battement er et slag mot motstanders (B's) klinge for å forvirre eller for å bringe B's våpen ut av posisjon. Battement utføres med fingrene (og håndledd), og ikke med armen da det er en bevegelse som lett avsløres av motstanderen.

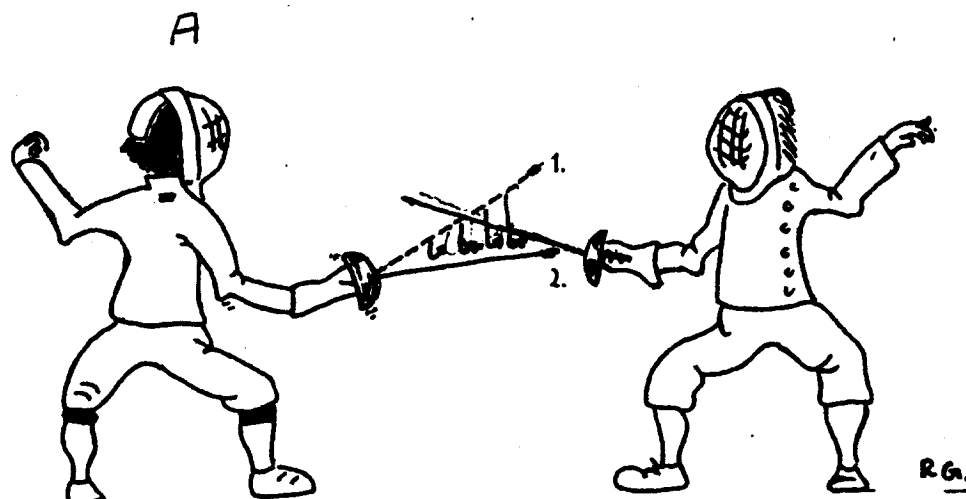


# Coupé

Målet med en coupé er det samme som med degagement. Forskjellen ligger i utførelsen av aksjonen. Begge fekterne i figuren starter i engagement, men fekter A begynner forsiktig å presse mot motstanders klinge. B vil presse imot, da gjør A en bevegelse med spissen som vist i figuren. Gjøres en coupé riktig vil B's klinge bli skjøvet bort fra A's klinge, siden B presset imot noe som plutselig ble fjernet.



# Dégagement.



Målet med et dégagement er å bringe spissen slik at den direkte rettes mot motstanderen. På figuren står fekterne i engagement. Fekter A gjør så en bue (eller en "v" bevegelse) med spissen, og bringer på den måten spissen i posisjon. Når man unngår en parade gjør man et dégagement.

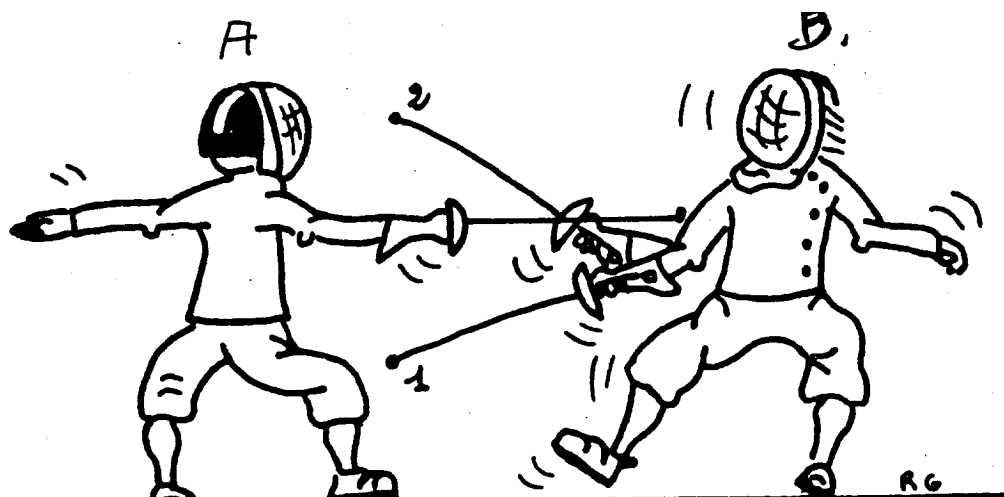
# Finte

Finten brukes for å tvinge frem en reaksjon hos motstanderen. En finte er en trussel som man må forholde seg til, for ikke å bli truffet. For motstanderen skal finten virke et startende angrep. Hvis man ikke får en reaksjon på finten kan man fortsette over i et direkte angrep, og på den måten tvinge motstanderen til å reagere. På figuren vises to forskjellige finter. B finger lavt i pkt. 1 og høyt i pkt 2. I begge tilfeller må A reagere på en av tre måter:

- 1.) Parere
- 2.) Strekke imot (som A gjør i figuren)
- 3.) Marsje bakover.

Hvis A parerer har B muligheten til å degasjere paraden dvs unngå paraden.

Hvis A strekker imot kan B forsøke å binde klingene. Hvis A går tilbake kan B gå frem og opprettholde sin finte, og A tvinges på nytt å ta stilling til finten.



# Kontra Angrep

Med Kontra angrep menes et motangrep utført i startfasen til motstanders angrep. På figur 1 gjør A et raskt direkte kontra angrep når B starter sitt angrep. På figur 2. kontra angriper A når B har strukket armen i en høy finte. A kontra angriper ved først å «fjerne» spissen til B med et battement, samtidig som han gjør et utfall mot B.

FIG. 1.

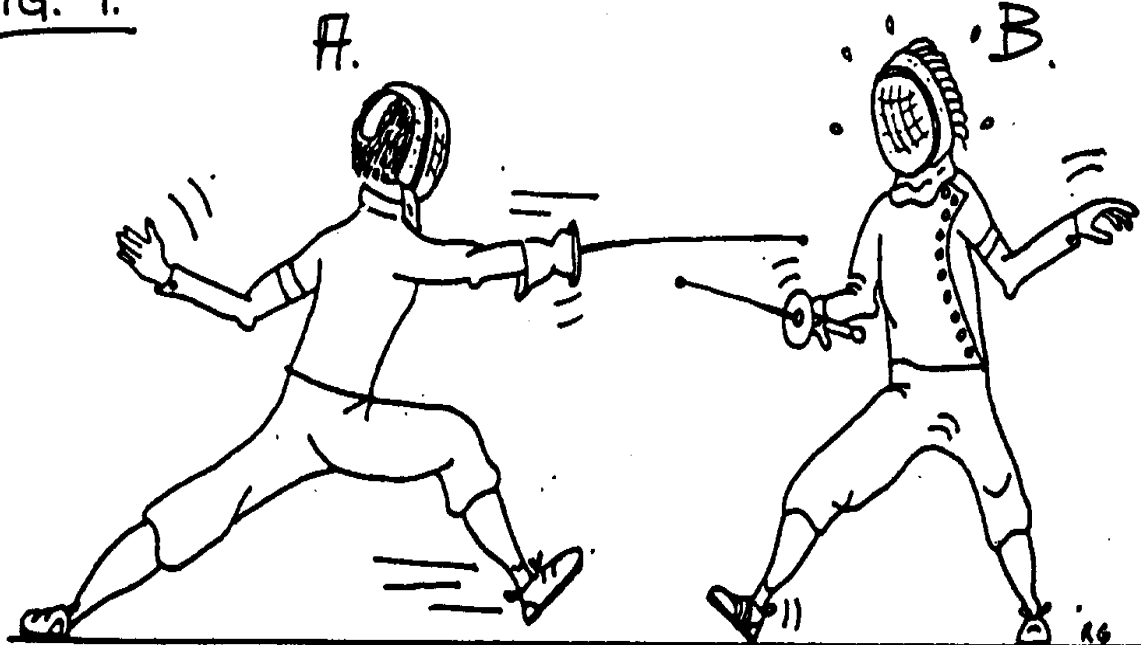
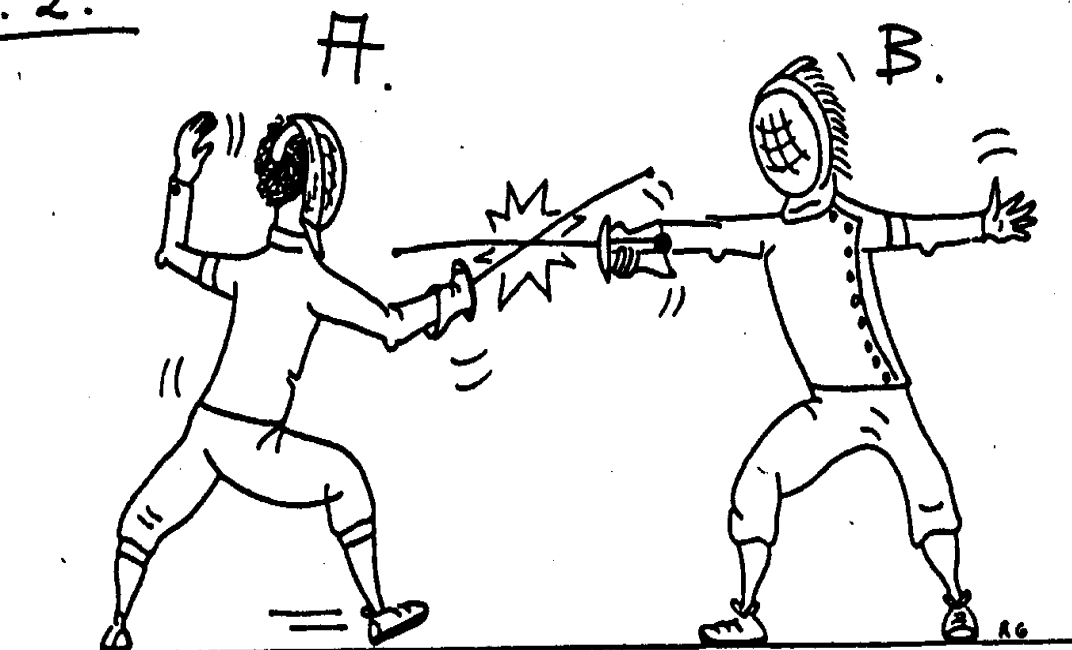


FIG. 2.

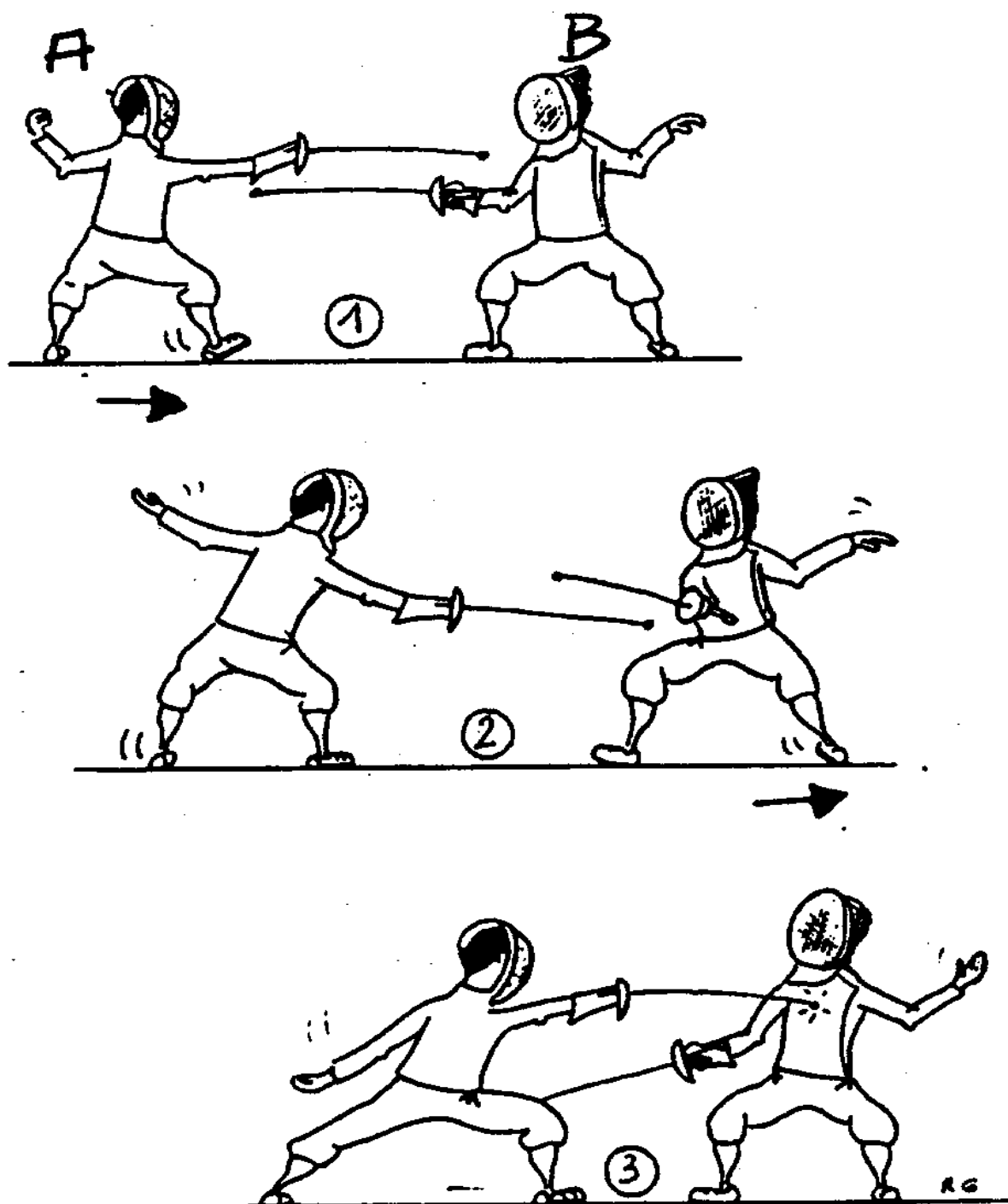


ATTAQUE AU FER SUR ... LA PRÉPARATION (FEINTE)

# Sammensatte angrep/riposter

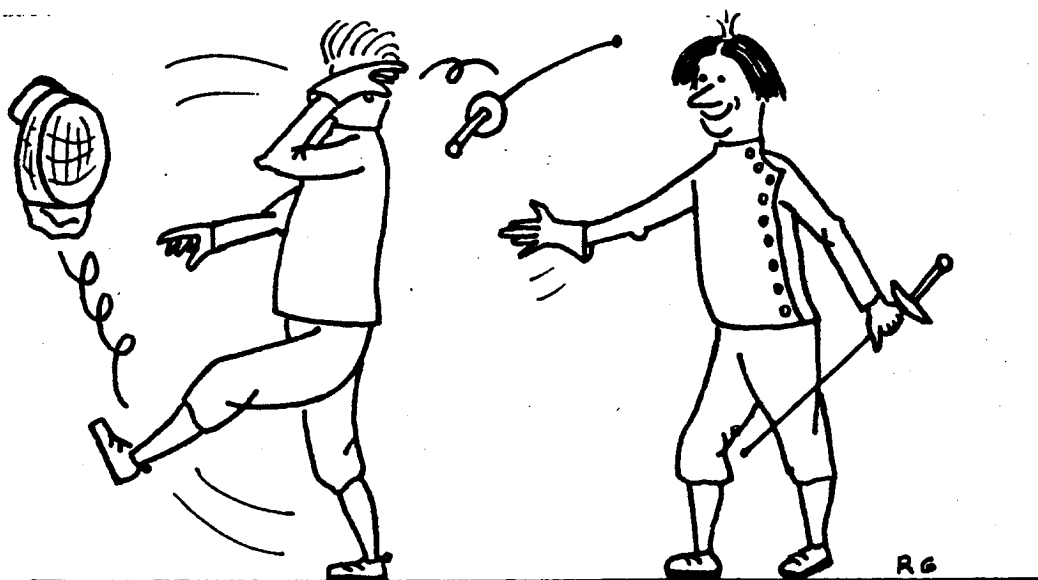
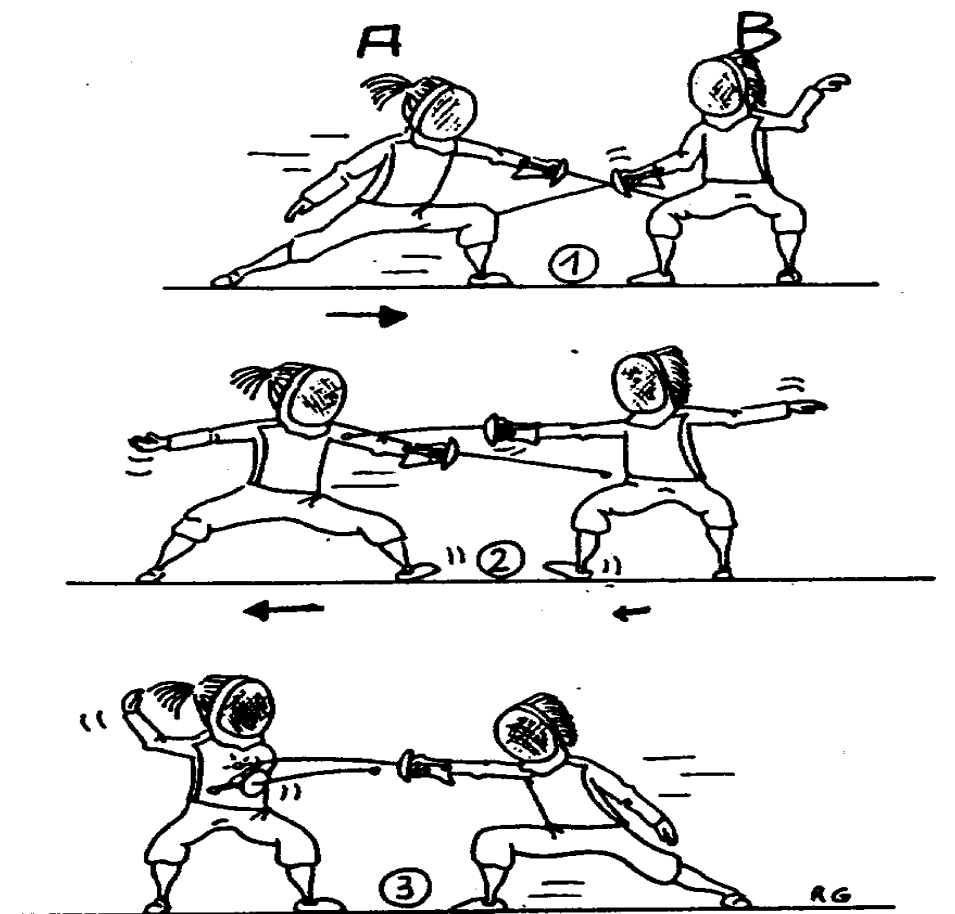
Et sammensatt angrep er et angrep som (i motsetning til direkte angrep) består av flere deler/tempo. På figuren ser vi et eksempel på et sammensatt angrep.

1. Fekter A finter høyt og tar en marsj fremover.
2. Fekter B forsvarer seg ved å ta en marsj tilbake og parerer i kvart, men A degasjerer B's kvart og finter på nytt denne gangen lavt.
3. B gjør et siste forsøk på å stoppe angrepet ved å gjøre en oktav parade, når B starter sin parade slår A til, degasjerer og setter støtet inn med et utfall.



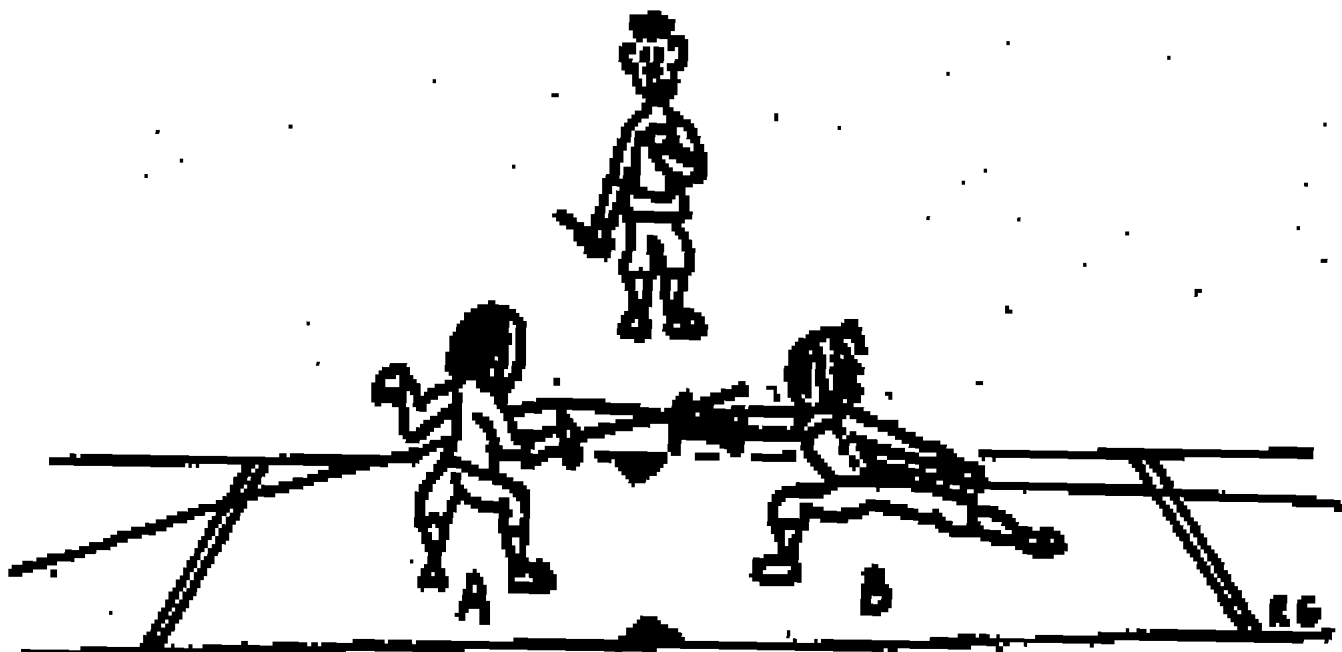
# Sammensatt riposte.

1. Fekter B har parert A's angrep med en oktav
2. Når A går tilbake i garde-stilling finter B høyt.
3. A forsøker å parere B's finte med en kvart, men B degasjerer kvarten og setter inn støtet med et utfall.

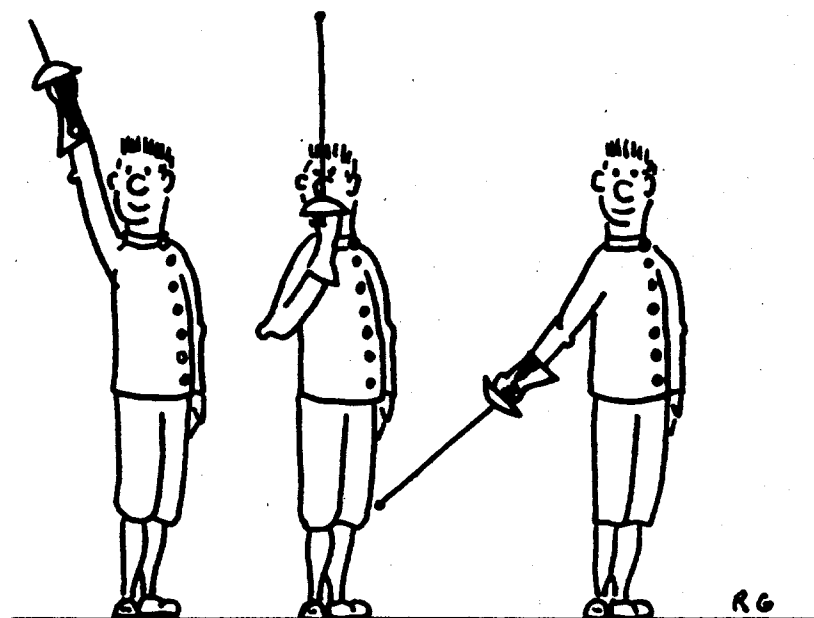


VICTOIRE ou DÉFAITE  
JE RESTE ... SPORT

# Konkurransen fekting

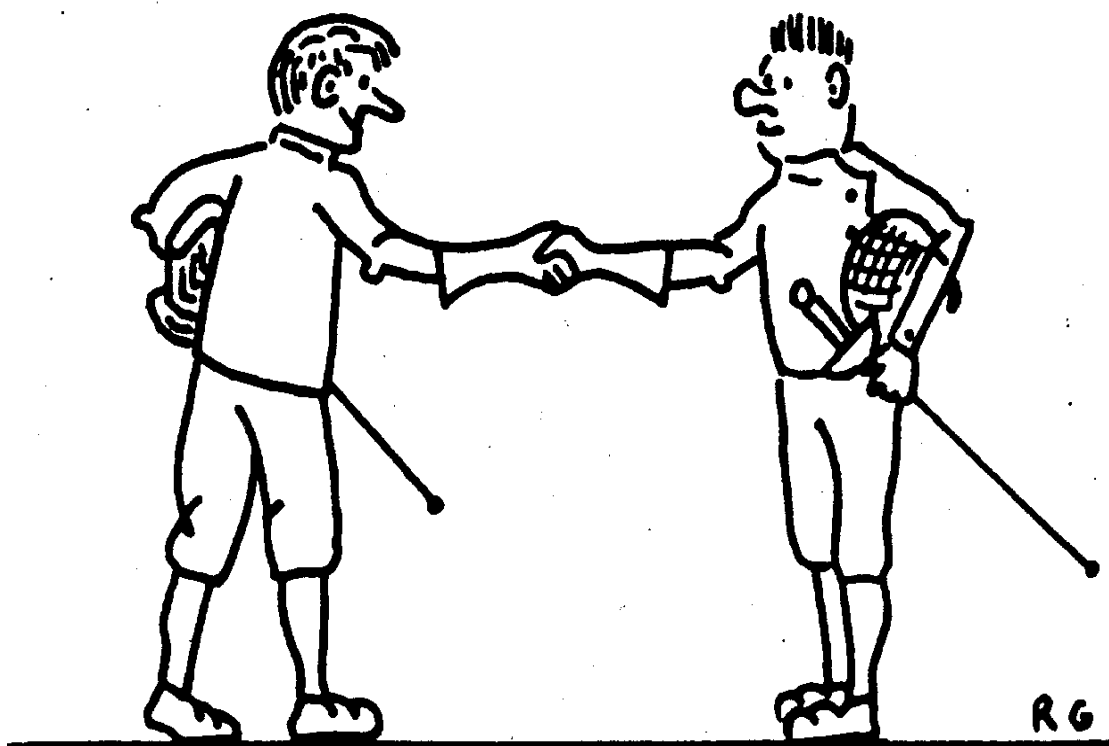
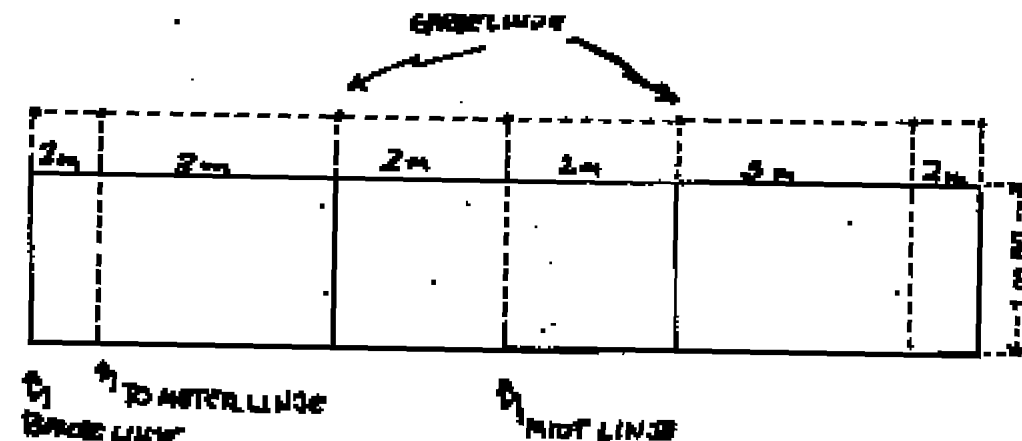


På konkurranser foregår fektingen med elektrisk støtmarkering og på en jordet metallpist. Det fektes til en har fått fem støt inn på motstanderen, eller til tiden er gått ut (4x1 minutt). Før kampen starter spør dommeren om fekterne er klare : «Pret?». Signalet til start er Allez. Når et støt er satt inn eller kampen skal stoppes, sier dommeren «Halte!». Før kampen hilser fekterne på hverandre, dommer og publikum



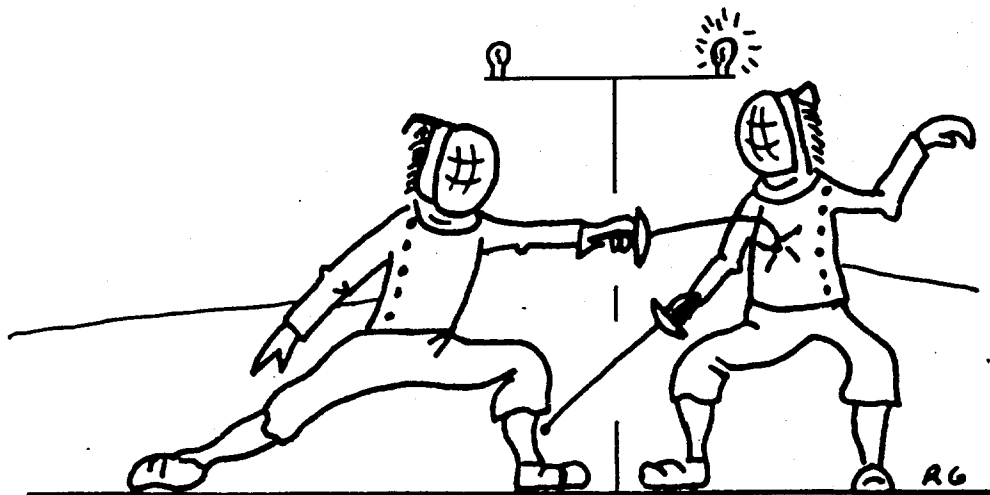
# Pisten

Pisten har en begrenset lengde på 14m. Fekterne starter ved garde-linjene. Hvis en av fekteerne blir presset bakover slik at bakre fot går over bakre linje, stoppes kampen og fekteren gis en advarsel. Fekteren starter nå to meter lengre frem. Går nå fekteren over bakre linje med hele seg blir han idømt et støt. Advarselen strykes hver gang fekteren har kommet over midtlinjen eller det er satt inn et støt.



VICTOIRE OU DÉFAITE  
JE RESTE... SPORT

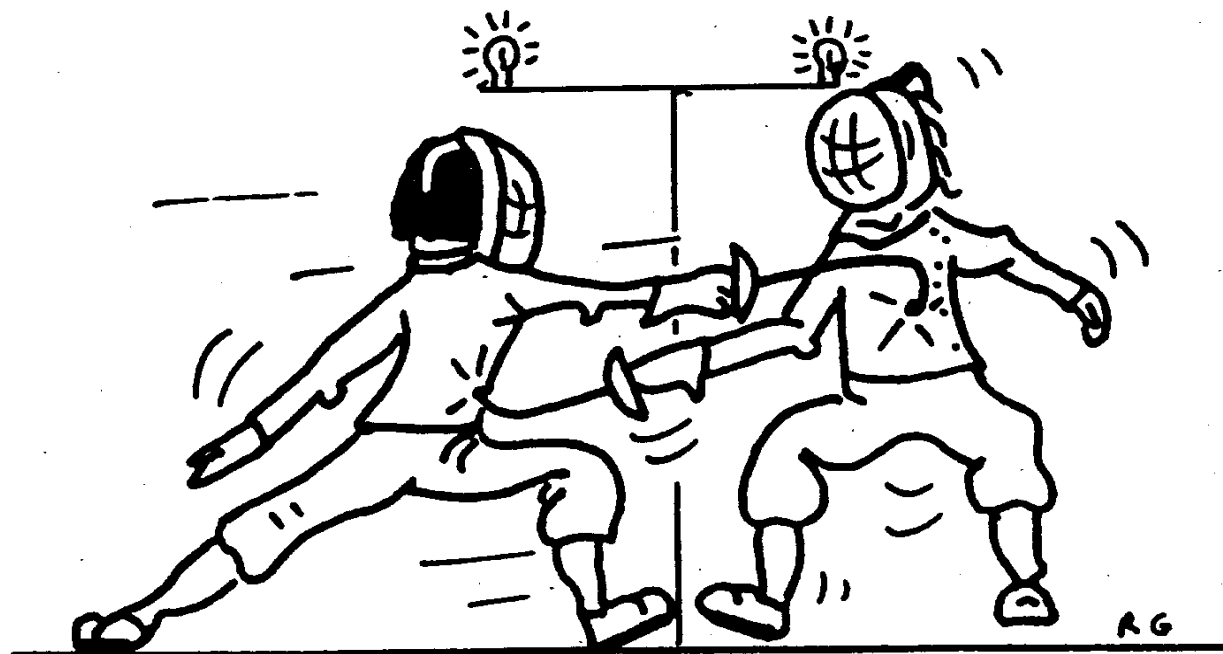
# Touché Høyre



Venstre fekter treffer høyre fekter, og den høyre lampen begynner å lyse. Venstre fekter får et poeng.

# Double

Begge fekterne treffer hverandre innenfor et tidsrom av 1/10 del sekund. Hver fekter får et poeng.



# Puljeføing

I en pulje møter alle fekterne hverandre i fem støtskamper (dvs. først til fem). Seire markeres med V, tap med et tall som viser antall støt man har satt inn på mostanderen som vant kampen. Fekteren med flest seire vinner puljen. Når antall seire er likt avjøres rekkefølgen ved å se på indeksen (avgitte støt fratrukket mottatte støt). Er også indeksen lik avgjør færrest antall mottatte støt.

poule N° \_\_\_\_\_ TOUR N° \_\_\_\_\_ PISTE N° \_\_\_\_\_ ARBITRE : \_\_\_\_\_

SALLE	TIREURS	N°	1	2	3	4	5	V	TD	TR	Td-Tr	PL	
15	U.I.K	LAILA	1	■	V	0	V	V	3	15	12	+3	II
19	-11-	KARSTEN	2	4	■	V	V	V	3	19	14	+5	I
19	-11-	KARIANNE	3	V	4	■	V	V	3	19	16	+3	III
13	-11-	SIMEN	4	2	3	3	■	V	1	13	16	-3	IV
4	O.F.	FREDRIK	5	1	2	0	1	■	0	4	20	=16	V

ORDRE DES MATCHES  
POULE DE 5 TIREURS

1-2    5-4    3-5  
3-4    1-3    4-2  
5-1    2-5  
2-3    4-1

LÉGENDE

V : Victoires                      TD-TR : Indice positif ou négatif.  
TD : Touches Données  
TR : Touches Reçues              PL : Place dans la Poule.

Handwritten notes on the right side of the table, including a vertical list of numbers: 19, 14, 5, 4, 3, 2, 14, and a vertical line with a checkmark.

