

Om fekting

Fekting er en moderne sport, som utvikler din konsentrasjonsevne, din balanse, dine strategiske evner, og samtidig gir det god mosjon.

Moderne sportsfekting kan utøves på tre våpen, - florett, kårde og sabel.



I moderne sportsfekting er det tre grener, kårde, florett og sabel. Alle tre er basert på de tilsvarende historiske våpnene. Kården er det originale duellvåpenet. Florett ble brukt som et lettere treningsvåpen. Sabel var et samlebegrep for alt fra prydsabel til dragonenes huggvåpen. Det fektes internasjonalt på alle tre våpen, men kården er den dominerende både når det gjelder antall aktive og antall deltager land i de olympiske leker. I Norge fektes det hovedsakelig kårde, og det arrangeres kun Norgesmesterskap i denne grenen. Sporten har fektere i alle aldre, de yngste i 9 års alderen, og den eldste på 73 år. Så fekting er for begge kjønn i alle aldre!

Hva koster utstyret?

Komplett nytt fekteutstyr koster mellom kr 2.000 og kr 4.000. Det må bestilles fra England, Tyskland eller Frankrike, og kan normalt leveres i løpet av et par uker. Det er også en del brukt utstyr i omløp, og da blir den totale prisen mye lavere.

Den viktigste, og kanskje den morsomste delen med fektingen er konkurransene. Disse arrangeres i Norge med jevne mellomrom, i Norden og Internasjonalt. Som nybegynner er kanskje konkurransen innenfor Norges grenser nok å bryne seg på, men etter hvert kan man utvide sin horisont. Og konkurranser finnes det for fektere i alle aldre!

Kårde



Kårdens trekantete klinge er som florettens ca. 90 cm lang. Med sin samlede vekt på ca 750 gram er kården det tyngste av de tre våpnene. På samme måte som floretten har kården en liten fjærkontakt montert i spissen. Mekanisk er de to våpnene svært like. På kårde må man støte med en kraft på 750 gram. Klingens trekantete form skal ha sin bakgrunn i kårdens røtter som duellvåpen. Klinge har en "blodrille", som opprinnelig ble brukt til å transportere blodet

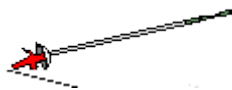
vekk fra motstanderen. I dag har den en litt fredeligere funksjon, den brukes til å feste ledningen som går fra spissen til kården parérplate (skålen). Parérplaten til kården er mye større en på florett, på grunn av at hånden også er gyldig treff-flate på kårde. Poeng oppnås som på florett ved å treffe motstanderen med spissen, - på kårde med en kraft på minst 750 gram. På kårde er hele kroppen gyldig treff-flate. Det blir altså poeng enten man treffer på tåen, på underarmen eller midt i hjertet.

Regler og historie



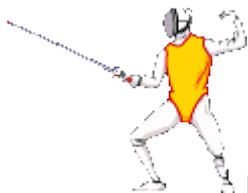
Kården er, som allerede sagt, det våpen som kommer nærmest de opprinnelige duellvåpen, både av utseende og måten det fektes på. Det finnes ingen angrepsrett, det gjelder bare å treffe først. Det er også mulig å treffe samtidig, og da vil begge fekterne få poeng (i motsetning til på florett og sabel. På kårde vil man legge minst like mye vekt på å unngå å bli truffet av motstanderen som å treffe selv, og dette medfører at tempoet på kårde generelt er litt langsommere enn på de to andre våpnene.

Florett



Floretten har en fleksibel, rektangulær klinge som er ca 90 cm, og den veier rundt 500 gram totalt. I spissen er det montert en liten fjærkontakt, og denne er forbundet med en ledning som er limt fast til klingens til et meldeapparat som registrerer treffene. Poeng oppnås ved å treffe med spissen på motstanderens torso med en kraft på minst 500 gram. På florett er eneste gyldige treffeflate torsoen.

Regler og historie



Reglene for florettfekting kan virke kompliserte. Grunntanken er at man skal ha angrepsretten for å få poeng. Angrepsretten får man ved offensive handlinger eller parade av motstanderens klinge under dennes offensive handlinger. En offensiv handling er definert som "en fremadrettet bevegelse med våpenet". Dette betyr at bare en av fekterne kan få poeng av gangen. Hvis begge fekterne treffer hverandre samtidig på gyldig treff- flate, blir det utdelt poeng bare til den som hadde angrepsretten.

I mange land begynner man med å fekte florett. Her læres de grunnleggende teknikker, som også brukes på de to andre våpen. I Norge fektes det stort sett bare kårde, og derfor blir også grunnteknikkene innøvd på dette våpenet.

I utgangspunktet var floretten ment som et skolevåpen. Det ble brukt til å lære unge adelsmenn duellens kunst, slik at de var forberedt på virkelige kampsituasjoner.

Sabel



Sabelen har samme lengde og vekt som floretten. Den innerste tredjedel av sabelklingen er trekantet, og så flater den ut slik at man får en stabil, men meget fleksibel klinge. For å beskytte fingrene er parérplaten både større og formet annerledes enn de andre våpnene. Treff oppnås ved hugg eller stikk på motstanderens overkropp. På sabel er overkroppen gyldig treff-flate.

Regler og historie

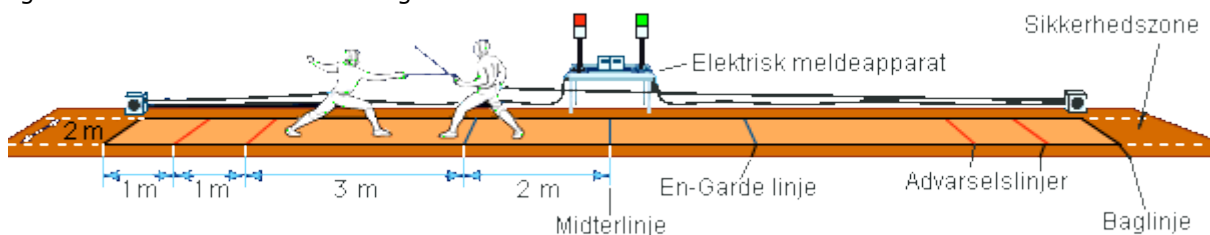


Sabelens røtter som ryttervåpen har medført at treff-flaten er over beltet. Det var ikke god skikk å skade motstanderens hest. Angrepene bestod derfor i hovedsak av hugg over beltet. Dette har holdt seg fram til vår moderne sabelfeking. Ved siden av hugg er det også tillatt med stikk på sabel, som på de to andre våpnene. Sabel er altså både et hugg- og stikkvåpen, i motsetning til florett og kårde, som kun er stikkvåpen. Sabel skiller seg også fra de to andre våpnene ved at det ikke kreves et bestemt trykk på stikk eller hugg. Det er nok med en lett berøring av motstanderens gyldige treff-flate.

Hastigheten i moderne sabelfeking overgår både den på florett og kårde.

Pisten

Kampen skal foregå på pisten (Pist=bane på fransk). Pisten er 14m lang og 1,5-2 meter bred. På figuren under kan du se inndelingen



- **Meldeapparat:** Registrerer når fekterne treffer hverandre

- **Midtlinje:** Pistens midtpunkt
- **En-Garde linjer:** Linjer fekterne skal stå bak når dommeren starter kampen
- **Varsellinjer:** Fekterne vet at det er to meter til baklinjen når de passerer varsellinjen
- **Baklinjer:** Rygger en fekter bak baklinjen blir kampen stoppet, og motstanderen vinner et poeng
- **Sidelinjer:** Hvis en fekter går over sidelinjen, blir kampen stoppet, og motstanderen vinner en meter (går fram en meter)
- **Sikkerhetssone:** Av hensyn til fekternes sikkerhet skal det være minst to meter fri bane etter baklinjen

Kampen

I konkurransens innledende runder fektes det 5-støts kamper (først til fem) eller tre minutter effektiv tid. Ved uavgjort fektes det ytterligere et minutt "sudden death". I cup-rundene og finalene fektes det 15-støts kamper over 3x3 minutter, med et minutts pause mellom hver omgang. Kampene ledes av en dommer, som ved siden av å avgjøre hvem som skal ha poeng, og holde tellingen på poengene, også skal påse at fekterne følger reglementet. På florett og sabel må dommeren også, ved hjelp av meldeapparatet avgjøre hvem som har rett til treffet (angrepsretten). Felles for alle tre våpen er at det er dommerens oppgave å sørge for at fekterne overholder FIE's (Federation Internationale d'Esgrime - det internasjonale fekteforbundet) regler, - blant annet de klassiske fair play regler.

Blant disse reglene kan vi nevne:

Hilse på dommer og motstander både før og etter kamp.

Alle voldsomme, hevngjerrige og ukontrollerte aksjoner er forbudt.

Aldersklasser

Fekterne inndeles i følgende alderskategorier.

- Under 10 år: Barn
- 10-13 år: Yngre Ungdom
- 13-15 år: Eldre Ungdom
- 15-17 år: Kadett
- 17-20 år: Junior
- Over 20 år: Senior
- Over 40 år: Veteran

Fram til rundt 11-12 års alder både trener og konkurrerer gutter og jenter sammen. Etter dette begynner guttene å bli fysisk mye større og sterkere, og derfor deles de ved konkurranser.

Treningen vil fremdeles oftest være felles.