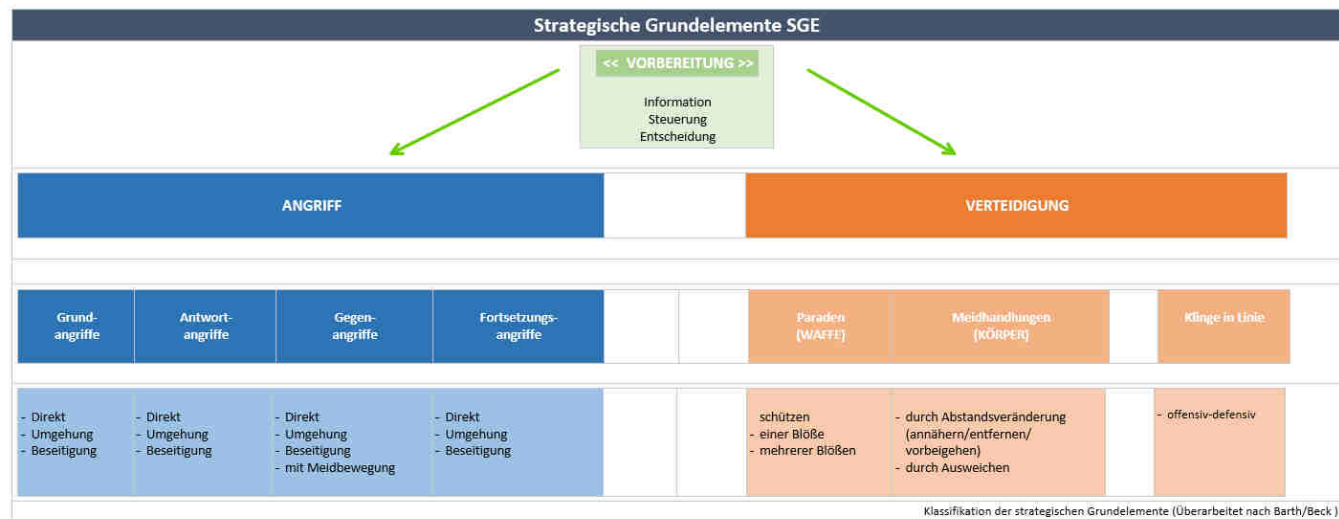
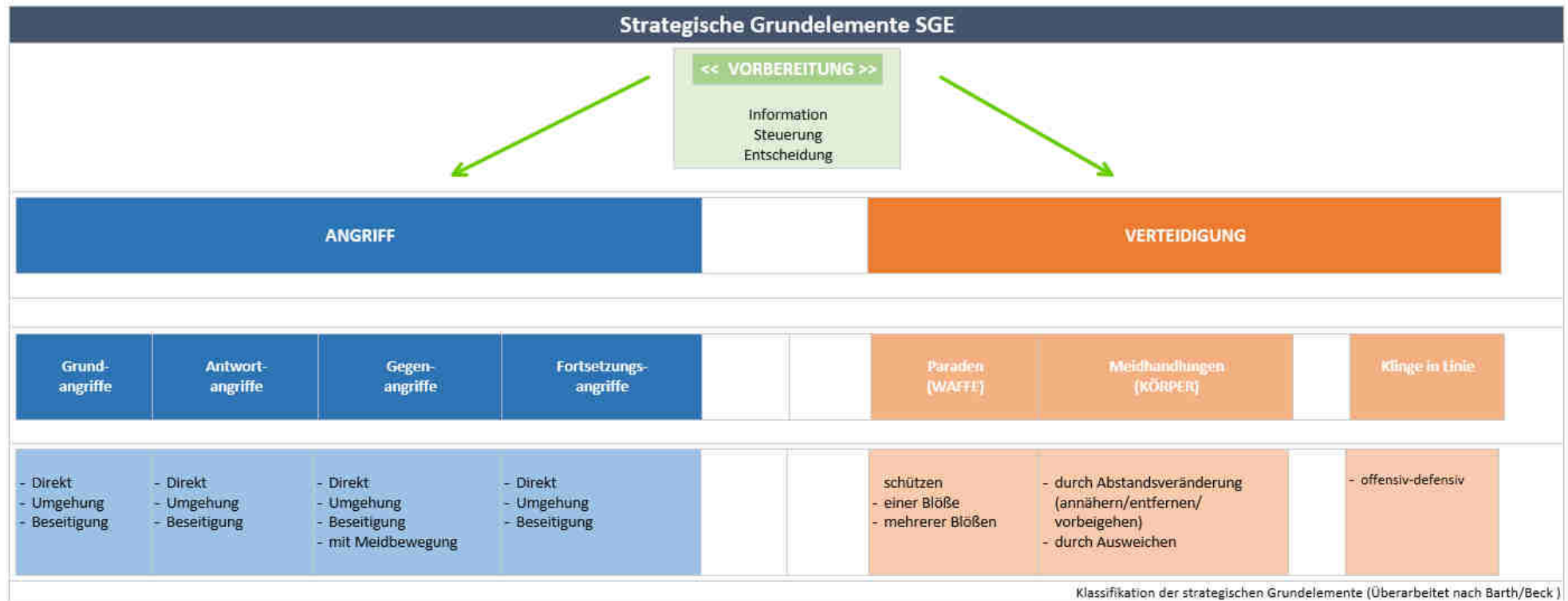


Strategische Grundelemente SGE





Vorbereitung

Gegner kontrollieren, Situationen schaffen, Informationen streuen.

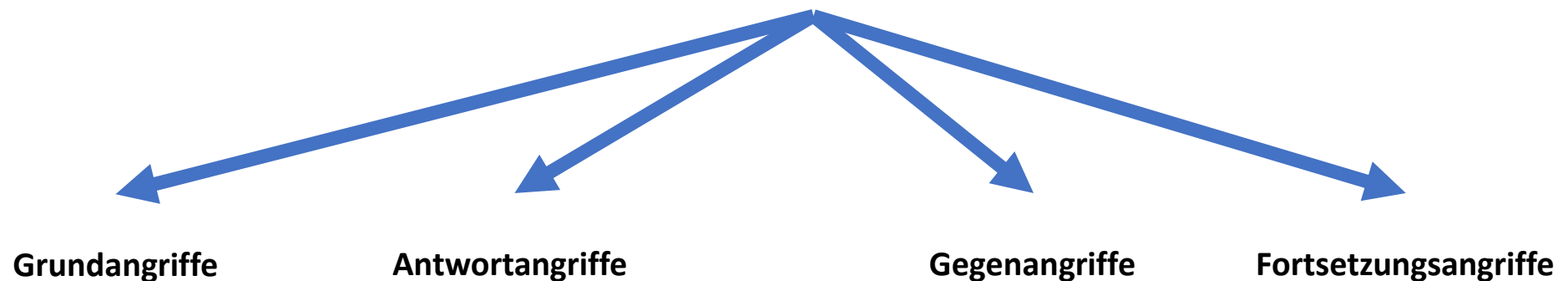
INFORMATION = Summe aller bedeutungsvollen empfangenen und/oder gesendeten Signale <ul style="list-style-type: none"> • Informationen sammeln = beobachten • Informationen filtern/bewerten 	STEUERUNG = das bewusste Lenken des Gefechtsverlaufes <ul style="list-style-type: none"> • Situationen schaffen und nutzen bzw. provozieren und zulassen <ul style="list-style-type: none"> ○ Gegner schieben/ziehen, stören/mitnehmen ○ Aktiv Informationen streuen, täuschen/verschleiern 	ENTSCHEIDUNG = bewusst geplante fechterische Handlung, die auf den vorher wahrgenommenen Informationen basieren <ul style="list-style-type: none"> • Entscheidung treffen • Entscheidung anpassen
Vor dem Gefecht / Turnier	Vor dem Gefecht / Turnier	Vor dem Gefecht / Turnier
Nach "Fertig?"	Nach "Fertig?"	Nach "Fertig?"
Zwischen "Los! und Halt!"	Zwischen "Los! und Halt!"	Zwischen "Los! und Halt!"

Vorbereitung



Angriff

Der Angriff ist die vor einer gegnerischen Aktion beginnende Offensivaktion. Diese beginnt mit der Streckung des Armes und bedroht ununterbrochen die gültige Trefffläche des Gegners. Angriffe können mit oder ohne Beseitigung der gegnerischen Klinge ausgeführt werden. In den konventionellen Waffen muss die Beseitigung auf die Klingenmitte oder -schwäche ausgeführt werden.



Angriff

Grundangriffe



Antwortangriffe

Gegenangriffe

Fortsetzungsangriffe

- (Unmittelbar) **direkt**: mit einem oder mehreren Tempi
- **mit Umgehung**: mit einem oder mehreren Tempi und einem Wechsel der Blöße (Kreisumgehung in die selbe Blöße-> nicht nur Kreisbewegung)
- **mit Beseitigung**: mit Schlag oder Bindung bzw. Gleitstoß (darauffolgende Umgehungen sind möglich)

Angriff

Angriff nach einer erfolgreichen Verteidigung.

- (Unmittelbar) **direkt**: mit einem Tempo
- **mit Umgehung**: mit einem oder mehreren Tempi und einem Wechsel der Blöße (Kreisumgehung in die gleiche Blöße → nicht nur Kreisbewegung)
- **mit Beseitigung**: z.B. mit Schlag oder Bindung bzw. Gleitstoß (darauffolgende Umgehungen sind möglich)

Grundangriffe

Antwortangriffe



Gegenangriffe

Fortsetzungsangriffe

Angriff

Grundangriffe

Antwortangriffe

Gegenangriffe



Fortsetzungsangriffe

Eine offensive oder defensiv-offensive Aktion (t.12), die während eines gegnerischen Angriffs durchgeführt wird.
(Konvention: Gegenangriffe sind nicht im Recht)

- (Unmittelbar) **direkt**: mit einem Tempo
- **mit Umgehung**: mit einem oder mehreren Tempi und einem Wechsel der Blöße (Kreisumgehung in die gleiche Blöße → nicht nur Kreisbewegung)
- **mit Beseitigung** (z.B. Sperrgegenangriff): mit Schlag, Bindung oder Gleitstoß
- **mit Meidbewegung**: Abdrehen, Hocke, etc.

Angriff

Grundangriffe

Antwortangriffe

Gegenangriffe

Fortsetzungsangriffe

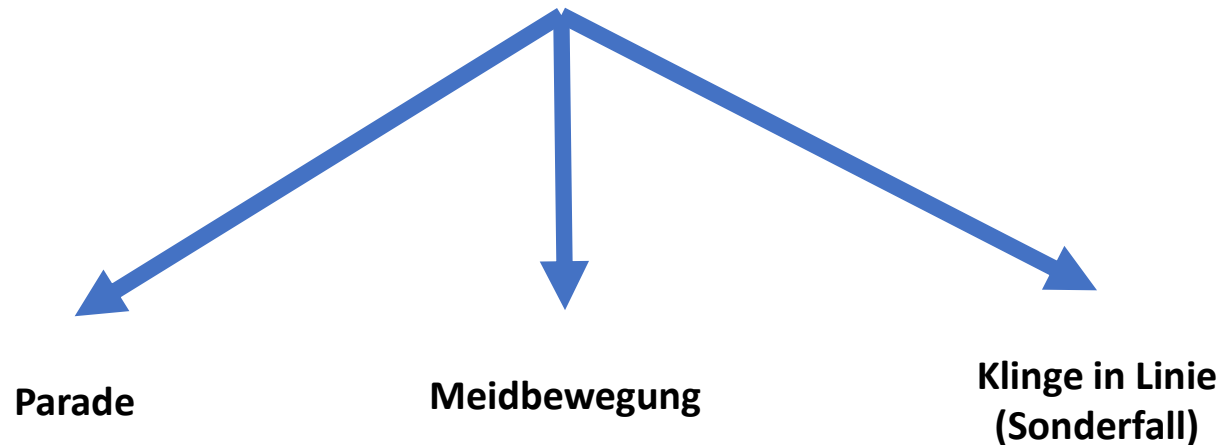


Angriff, der unmittelbar auf einen nicht erfolgreichen Angriff folgt.
(Konvention: der Fortsetzungsangriff ist nicht im Recht)

- (Unmittelbar) **direkt**: mit einem Tempo
- **mit Umgehung**: mit einem oder mehreren Tempi und einem Wechsel der Blöße (Kreisumgehung in die gleiche Blöße → nicht nur Kreisbewegung)
- **mit Beseitigung**: mit Schlag oder Bindung

Verteidigung

Die Verteidigung ist jede Handlung, die einen gegnerischen Treffer verhindert.



Verteidigung

Parade



Die Parade ist die Verteidigung mit der eigenen Klinge gegen einen gegnerischen Angriff auf die eigene Trefferfläche.
(vgl. TGE - Positionswechsel)

Meidbewegung

Klinge in Linie
(Sonderfall)

Verteidigung

Parade

Meidbewegung



vgl. TGE - Körperbewegungen

Klinge in Linie
(Sonderfall)

Verteidigung

Parade

Meidbewegung

**Klinge in Linie
(Sonderfall)**



Klinge in Linie ist eine spezifische Stellung, in der der bewaffnete Arm des Fechters gestreckt ist und die Spitze die gültige gegnerische Trefffläche ununterbrochen bedroht. (t.15)

Es ist die einzige Defensivaktion, die einen Treffer erzielen kann.