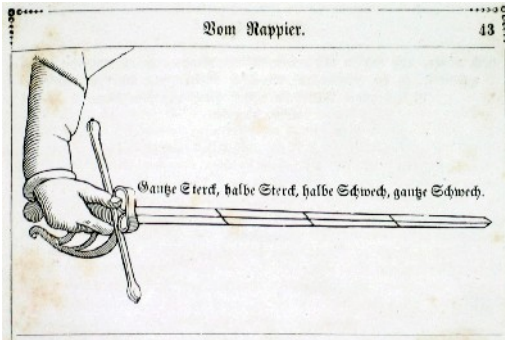


# Einige grundlegende Begriffe des Rapiertechtens

(Autor: Alexander Kiermayer)

## Die Aufteilung des Rapiers



Das Rapier wird unterteilt in Gehilz/Gefäß und Klinge. Die Klinge wird (vom Gehilz aus beginnend) in vier gleiche Teile unterteilt. Zuerst die ganze Stärke, dann die halbe Stärke, die halbe Schwäche und schließlich die ganze Schwäche.

1: Aufteilung des Rapiers nach Sutor (1612)  
- Nachdruck Scheible (1849)

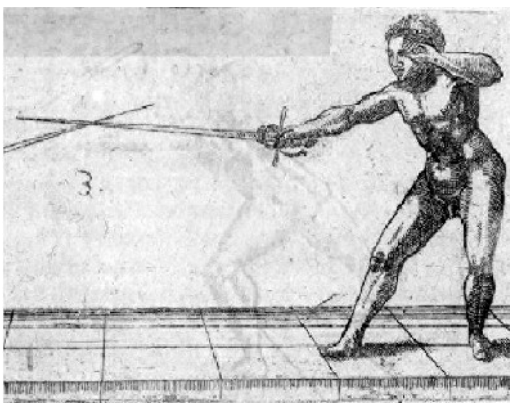
## Das Ergreifen des Rapiers

Das Rapier wird üblicherweise im Standardgriff erfasst, so dass die kurze Schneide zum Arm des Fechters und die lange Schneide zu den mittleren Fingerknöcheln weist. Der Zeigefinger wird über die Kreuzstange gelegt. In Ausnahmefällen können auch Zeige- und dem Mittelfinger über die Kreuzstange gelegt werden.

## Die Faustlagen

Es werden vier grundlegende Faustlagen oder Stellungen der Faust unterschieden. Zeigt die lange Schneide nach oben und der Handrücken des rechtshändigen Fechters nach links, so nennt man diese Position Prim(a). Zeigt die lange Schneide nach rechts und der Handrücken nach oben, handelt es sich um Second(a). Weist die lange Schneide nach unten und der Handrücken nach rechts, so spricht man von Terz(a). Die Quart(a) wird formiert, indem man die lange Schneide nach links dreht und somit der Handrücken nach unten weist.

## Die Stellung



2: Stellung in Terza nach Schöffler von Dietz (1620)

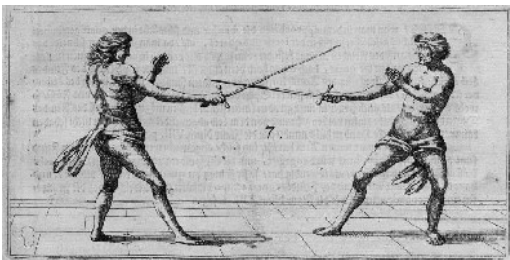
Die Stellung der Füße und des Körpers wird von den verschiedenen Meistern auf sehr unterschiedliche Art und Weise beschrieben. In den meisten deutschen Rapierbüchern des 17. Jahrhunderts wird in etwa folgende Stellung gefordert: Die Füße stehen in einer Linie, etwa anderthalb bis zwei Fußlängen voneinander entfernt, hintereinander. Die vordere Fußspitze zeigt auf den Gegner und die linke Fußspitze etwa im rechten Winkel nach links. Das Gewicht ruht zunächst bei aufrechter Körperhaltung auf dem hinteren Bein, durch Abknicken des Oberkörpers nach vorne wird das Gewicht aber wieder auf beide Beine verteilt. Der Waffenarm wird fast gerade nach vorne gestreckt. Die Waffe wird (zumindest beim

Beginn des Gefechtes) meist in Terz(a) gehalten. Es sind aber, je nach Situation, auch die anderen Faustlagen möglich. Die Spitze der Waffe weist zum Gegner, üblicherweise zu dessen Gesicht. Die linke Hand befindet sich mit tiefem Ellenbogen geöffnet seitlich des Kopfes in Stirnhöhe, um im Falle eines Falles auch zum Parieren verwendet werden zu können.

### **Contrapostur(a)**

Viele Rapiermeister und insbesondere Fabris empfehlen, zu Beginn eines Gefechtes eine sogenannte Contrapostur(a) einzunehmen. Wie diese geformt wird, ist abhängig von der Stellung des Gegners. Man hat seine Waffe dabei so zu führen, dass dem Gegner der direkte Weg zu den eigenen Blößen versperrt wird und er erst seine Waffe zur Seite bewegen muss, um anzugreifen. Das Konzept der Contrapostur(a) geht Hand in Hand mit dem →Stringieren.

### **Stringieren**



3: Stringieren nach L'Ange (1664)

Das Binden der Klingen nennt man Stringieren. Man belegt die gegnerische Klinge so, dass ihr der direkte Zugang zu den eigenen Blößen versperrt ist, die eigene Klinge aber einen freien Weg zu den Blößen des Gegners hat. Dadurch verlängert man die Zeit, die der Gegner braucht, um einen Angriff auszuführen. Er wird so gezwungen, zuerst die Klinge zu umgehen (→cavieren).

Wichtig dabei ist, dass man immer stärker an der Klinge ist, als der Gegner. Z. B. bindet man mit der halben Schwäche gegen die ganze Schwäche des Gegners, oder man fasst mit der halben Stärke die halbe Schwäche des gegnerischen Rapiers.

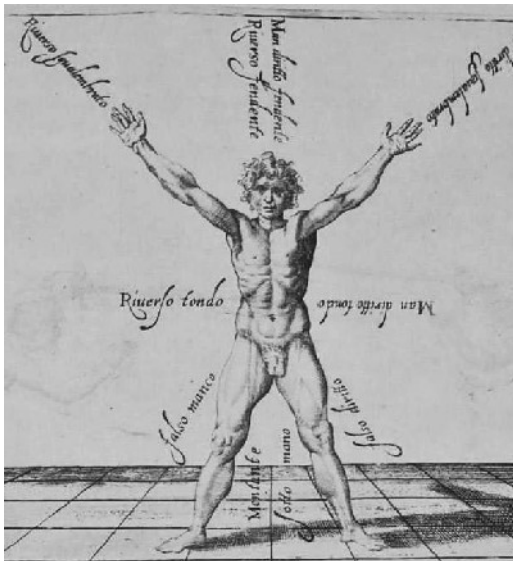
### **Cavation/cavieren**

Wird man selbst stringiert, oder pariert der Gegner unseren Angriff, so muss man die Klinge umgehen, um wieder freie Bahn zu den Blößen des Gegners zu bekommen. Dieses Umgehen nennt man Cavieren. Es entspricht ziemlich genau dem Durchwechselln Liechtenauers. Wichtig dabei ist, dass die Klinge einen möglichst kleinen Kreis um das gegnerische Gehilz beschreibt und während der Bewegung auf keinen Fall zurückgezogen wird. Die Bewegung erfolgt vielmehr spiralförmig nach vorne. Durch diese Cavation kann entweder angegriffen oder erneut →stringiert werden.

### **Stöße**

Die Stöße oder Stiche erfolgen in allen vorgenannten Faustlagen. Wobei an der Innenseite der gegnerischen Klinge meist in Quart(a) und an der Außenseite je nach Meister entweder in Terz(a) oder Sekond(a) gestoßen wird. Da der Arm bereits ziemlich ausgestreckt ist, wird der Stoß vor allem durch den Körper und die Beinbewegung nach vorne getrieben. Dazu werden entweder →Ausfälle, →Passatas oder →Gyratas (=Volten) verwendet. Gleichzeitig wird oft der Oberkörper noch weiter nach vorne geneigt.

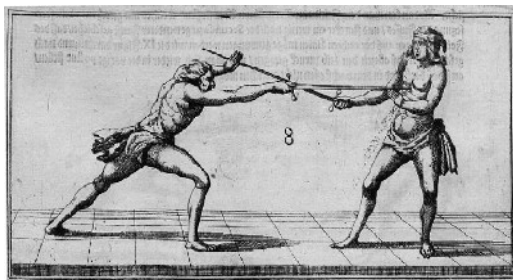
## Hiebe



Hiebe können aus der Schulter, aus dem Ellenbogen, oder aus dem Handgelenk geschlagen werden. Fabris bevorzugt, wie die meisten anderen Rapierteiler, Hiebe aus dem Handgelenk. Generell werden die Hiebe in Mandritto und Roversi unterteilt. Mandritto bedeutet für einen Rechtshänder, dass der Hieb von rechts nach links erfolgt (Vorhand), Roverso bedeutet, dass der Hieb von links nach rechts gehauen wird (Rückhand).

4: Hiebrichtungen nach Fabris (1606)

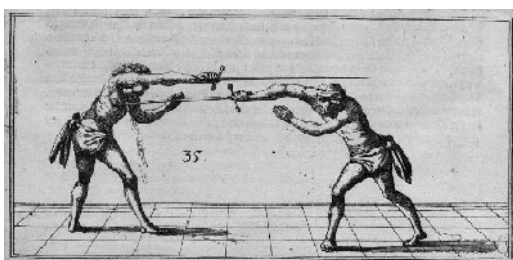
## Ausfall



Fußarbeit, bei der man den vorderen Fuß weiter nach vorne setzt, um einen Angriff durchzuführen. Dabei bleibt der hintere Fuß am Boden und das hintere Bein wird ruckartig gestreckt.

5: Ausfall bei L'Ange (1664)

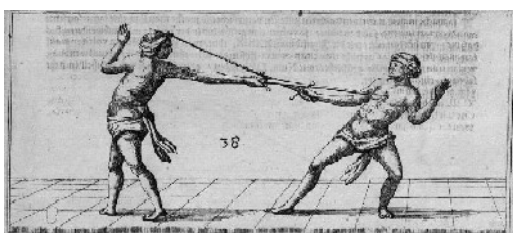
## Passata/passieren



Fußarbeit, bei der man den hinteren Fuß nach vorne bringt, um einen Angriff oder eine Verteidigung durchzuführen. Dabei sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass die Schulter des Waffenarmes vorne bleibt. Nur beim Übergang zu Ring- und Entwaffnungstechniken kann die andere Schulter nach vorne gebracht werden.

6: Passieren nach L'Ange (1664)

## Gyrata/gyrieren



Fußarbeit, bei der man sich um den vorderen Fuß rückwärts dreht, um den Gegner anzugreifen oder sich zu verteidigen.

7: Gyrieren nach L'Ange (1664)

**Volte/voltiern**

Synonym für →Gyrata/gyrieren

**Chiamata/chiamatieren**

Fechttaktik, bei der man sich absichtlich eine Blöße gibt, um den Gegner zu einem bestimmten Angriff zu verleiten. Dadurch kann man bis zu einem gewissen Grad die Aktionen des Gegners voraus bestimmen und seine eigenen Aktionen entsprechend planen.

**Caminieren**

Fortgeschrittene Fechttaktik, bei der man sich kontinuierlich auf den Gegner zu bewegt, ohne sich vorher in ein festes Lager zu begeben.