

Grundlegende Fechtbegriffe

Die Teile des Schwertes

Das Langschwert besteht aus dem Griff, früher auch Gehilz genannt, und der Klinge. Das Gehilz setzt sich zusammen aus dem Knauf oder Knopf, dem Griff und der Kreuzstange oder einfach nur Kreuz.

Die Klinge wird unterteilt in die Lange Schneide, die Kurze Schneide und den Ort. Außerdem kann die Klinge jedes Schwertes weiter in Stärke und Schwäche unterteilt werden. Die Stärke wird von der ersten Hälfte der Klinge, vom Gehilz bis zur Mitte, gebildet. Die verbleibende Hälfte von der Mitte bis zum Ort bildet die Schwäche.

Blößen

Eine Blöße ist eine Öffnung in der Deckung des Gegners. Egal, welche Hut man einnimmt, man kann sich nie so lagern, dass der ganze Körper gedeckt ist. Wie immer noch im modernen Fechten praktiziert teilte auch Liechtenauer den Mann in vier Blößen ein. Im Gegensatz zum modernen Blößenkonzept, bei dem sich die Blößen mit der Waffe mitbewegen, wurden die "alten" Blößen durch eine horizontale und eine vertikale Linie, welche sich etwa in Solarplexushöhe kreuzen, dargestellt. Obere und untere Blöße dürfte selbsterklärend sein, rechte oder linke Blöße ist immer von demjenigen aus gesehen, der sich die Blöße gibt.

Mensur

Der Begriff Mensur bezeichnet den Abstand oder die Distanz zwischen zwei Fechtern. Es gibt viele Möglichkeiten die Distanzen für Unterrichtszwecke zu zergliedern. Für uns hat sich die folgende bewährt:

In der **weiten Mensur** muss man einen Zwischenschritt machen, um dann mit einem Schritt angreifen zu können.

In der **mittleren Mensur** kann man den Gegner mit einem Schritt erreichen.

In der **nahen Mensur** kann man den Gegner angreifen, ohne einen Schritt zu machen.

In der **engen Mensur** befinden wir uns so nahe, dass wir Greif- und Ringtechniken ausführen können.

Linie

Linie ist eine gedachte Gerade, die beide Fechter auf dem kürzesten Weg verbindet. Der Ausdruck Klinge in Linie bedeutet, dass die Waffe in gerader Linie auf das Ziel ausgerichtet

ist und somit eine Blöße bedroht. Durch Schließen der Linie verstellt man der gegnerischen Waffe den direkten Zugang zu den eigenen Blößen.

Vor, Nach, Indes

„**Vor**“ und „**Nach**“ bezeichnen das Konzept Liechtenauers, stets die Initiative zu ergreifen, bzw. sie wieder zurückzuerlangen.

Im „**Vor**“ zu sein bedeutet, dem Gegner seine Aktionen aufzuzwingen und ihn in die Defensive zu treiben. Es ist also besser, direkt anzugreifen oder in die Vorbereitung des gegnerischen Angriffes zu attackieren, als auf die Bewegungen des Gegners zu warten.

„**Nach**“ bedeutet, dass man auf einen Angriff des Gegners reagieren muss.

Ist man durch einen frühzeitigen Angriff des Gegners ins „**Nach**“ gekommen, d. h. man muss auf den Gegner reagieren, kann man durch Techniken, die gleichzeitig, also „**Indes**“, abwehren und den Gegner bedrohen, die Initiative zurückgewinnen. Der Begriff „**Indes**“ ist aber auch eng mit dem „**Fühlen**“ verbunden.

Fühlen

„**Fühlen**“ ist ebenfalls ein wichtiges Konzept von Meister Liechtenauer. Sobald während eines Gefechtes eine Bindung der beiden Waffen entsteht, soll man anhand des Druckes, den der Gegner an unserer Klinge ausübt, erkennen, welche Techniken am besten anzuwenden sind. Dies funktioniert auch ohne hinzusehen, nur anhand der taktilen Wahrnehmung.

Tempo

Das italienische Wort **Tempo** bedeutet Zeit und wurde aus dem Rapiersfechten übernommen. Es ist auch modernen Fechten von essentieller Bedeutung und ist eng verwandt mit den Liechtenauerschen Konzepten der Vor, Nach und Indes. Mit Zeit ist hier gemeint, dass jede Bewegung im Fechten eine Zeiteinheit benötigt. Diese kann natürlich je nach Fechter und Ausführungsgeschwindigkeit kürzer oder länger sein. Manche Techniken benötigen nur ein **Tempo**, während andere mehrere **Tempi** (oder Bewegungen) brauchen, um sie auszuführen. Lässt man den Aspekt der Distanzüberbrückung beiseite benötigt man zum Beispiel wenn der Ort auf den Gegner ausgerichtet ist nur eine Bewegung um einen Stich auszuführen (Armstreckung), aber zwei um einen Hieb auszuführen (Hiebanzug und der eigentliche Hieb). Zeigt der Ort vom Gegner weg, kann man in der Regel mit einer einzigen Bewegung einen Hieb ausführen, um aber zu stechen muss man zunächst den Ort auf den Gegner ausrichten, um dann den Arm strecken zu können, man braucht also zwei Bewegungen.

Benutzt man Techniken, die weniger Bewegungen (**Tempi**) als die des Gegners benötigen, kann man ihm zuvorkommen, obwohl er selbst die Aktion initiiert hat. Wenn der Hase also am Ziel ankommt ist der Igel bereits da.

Nach Antonio Manciolino ist die Wahl des richtigen **Tempos** das Auswählen der richtigen Gelegenheit, um einen Angriff zu starten. Er listet dazu fünf Beispiele auf:

- nachdem man den gegnerischen Angriff pariert hat
 - nachdem der gegnerische Angriff aus der Präsenz geraten ist, d. h. wenn sich der Gegner verhaun oder verstoßen hat
 - wenn der Gegner seine Hand zu einem Angriff erhebt (anzieht)
 - wenn der Gegner die Hut wechselt
 - wenn der Gegner einen Schritt macht, besonders wenn dies vorwärts geschieht
- Hier bezieht sich das Wort **Tempo** also hauptsächlich auf das richtige Timing.

Arten von Angriffen:

Joachim Meyer teilt die Angriffe in drei verschiedene Arten ein, je nachdem, was man damit bezwecken will.

Ein **Reizer** ist ein Hieb oder Stich, der dazu gedacht ist, den Gegner zu einer Handlung zu verleiten.

Als **Nehmer** bezeichnet man einen Hieb oder Stich, der dazu dient, einen gegnerischen Angriff zu versetzen.

Ein Hieb oder Stich, der dazu gedacht ist, den Gegner tatsächlich zu treffen wird **Treffer** genannt.

Die Phasen eines Gefechts

Die Phasen eines Kampfes: Zufechten, Handarbeit/Krieg, Abzug

Im „**Zufechten**“ versuchen die Kontrahenten sicher in eine Distanz zu kommen, in der sie den Gegner angreifen können. Es handelt sich um eine Phase der Überbrückung zu den eigentlichen Kampftechniken. Man versucht, sich in die Mensur zu stellen, oder den Gegner dazu zu bringen, aus zu großer Mensur anzugreifen, bzw. sich eine Blöße zu geben. Hier finden häufig Finten Verwendung.

Der Begriff „**Handarbeit**“ bezeichnet die Phase des Kampfes, in der man auf Treffdistanz herangekommen ist und der eigentliche Kampf beginnt. Es werden Techniken an und von der Klinge, sowie auch Nahkampftechniken eingesetzt.

„**Krieg**“ bezeichnet einen Teilbereich der Handarbeit, nämlich die Arbeit an der Klinge bzw. die Winden.

Beim „**Abzug**“ versucht man, sich wieder aus dem Gefecht zu lösen, ohne dabei einen Treffer zu erhalten.

Unabhängig davon, ob es zu einem Treffer gekommen ist oder nicht, bezeichnet man eine Abfolge von Zufechten, Handarbeit und Abzug als einen „**Gang**“. Ein Gefecht kann aus mehreren Gängen bestehen oder bereits mit dem ersten beendet sein.