

Utarbeidet av Bjørn Faye i 1996, revidert 2007 og 2009.

D o m m e r k u r s

Dette kurset skal gi et teoretisk fundament for å kunne fungere som dommer under fektekonkurranser, og danne grunnlag for bedre kampløpelse samt øke forståelsen for dommerens rolle.

Kurset består av fire trinn. Det første trinnet er dette teoretiske kurset. Deretter skal man dømme i lokale og nasjonale konkurranser (minst 50 kamper i løpet av maksimum et år). Til slutt er det en kort oppfrisking av teorien og en skriftlig prøve. Etter bestått skriftlig prøve er man godkjent som nordisk dommer.

Det er ikke laget et eget kurs som gir kompetanse bare som nasjonal dommer.

Program (oppbygging av kurset)

Trinn 1 – 4 timer

- Innledning. Dommerens oppgaver og ansvar
- Sikkerhet og sikkerhetsutstyr
- Kampen og kamparenaen
- Generelle bestemmelser
- Straffebestemmelsene
- Takling av vanskelige situasjoner
- Praktisk dømming med veileder

Trinn 2 – 5 timer

Dømming i konkurranser, minimum 5 timer. (Minst 50 kamper)

Trinn 3 – 2 timer

Repetisjon og oppsummering

Trinn 4 – 1 time

Skriftlig dommerprøve

Totalt antall timer:

12 timer

Kursmateriell:

- Kompendium med vedlegg (ca xx sider)
- FIEs mesterskapsreglement (i utdrag)

D o m m e r k u r s

Formålet med dette kurset er at deltakerne skal få et godt teoretisk fundament for å kunne fungere som dommere under fektekonkurranser. Kurset skal danne grunnlag for bedre kampladelse til glede for alle aktive fektere, og øke forståelsen for dommerens rolle. Det gir en oversikt over gjeldende bestemmelser, og hvor disse er beskrevet i det internasjonale reglementet.

Hvem er dette kurset for? Dette er et kurs for alle som fekter og deltar i konkurranser. Selv om man ikke har tenkt å gå opp til dommerprøven vil man ha utbytte av den teoretiske delen av kurset. Dømme må man jo gjøre uansett, så hvorfor ikke være best mulig forberedt?

- **Det internasjonale kampreglementet og dets inndeling**

FIE (Det Internasjonale Fekteforbund) sitt mesterskapsreglement blir utgitt på tre offisielle språk; fransk, engelsk og spansk, og er også oversatt til en rekke andre språk, blant annet svensk og dansk. Problemet med de nordiske oversettelsene er at de ofte ikke blir oppdatert fort nok, og siden de ikke er offisielle, kan de ikke brukes internasjonalt. Norges Fekteforbund benytter den engelske versjonen, fordi den er forståelig for de fleste, og fordi engelskmennene har vært veldig raske med å komme med oppdateringer.

Det internasjonale mesterskapsreglementet har gjennomgått en totalrevisjon (utkommet 1998), som har ført til endring av kapitteinndeling og paragrafer. Dette er også grunn for å ta dette kurset.

Reglementet består av 3 bøker pluss noen appendikser. Her kommer en summarisk beskrivelse av de enkelte delene.

Bok I: TEKNISKE REGLER

Del 1. Generelle regler og regler som er felles for alle tre våpen

I denne delen defineres en del begreper og fektetermer, dommerens rolle blir beskrevet, kamplassen blir beskrevet, det blir gitt generelle retningslinjer for fekternes ansvar og utstyr og kontroll av våpen og utstyr i forbindelse med konkurranser.

Det er verdt å merke betegnelsen "President" internasjonalt er i ferd med å bli erstattet av dommer på alle språk, for å komme på linje med andre idretters betegnelse på den som dømmer kamper.

Del 2. Florett

Beskriver florett fekting i detalj.

Del 3. Kårde

Denne delen gjennomgår kårdefektingen, og gir spesifikasjoner på våpen, maske, kroppsledning og klær, gir reglene (konvensjonene) for kårdefekting, og forteller hvordan man kan sette inn støt. Videre blir kroppskontakt (corps á corps) og flecheangrep behandlet, antall støt og varighet for kamper, og endelig hvordan støt skal dømmes på kårde.

Del 4. Sabel

Beskriver sabelfekting i detalj.

Del 5. Disiplinære regler for konkurranser

I denne delen blir det beskrevet hvem reglene gjelder for, hvem som har autoritet til å gi disiplinære forføyninger, og hvilke straffereaksjoner som finnes. Videre blir forseelsene og straffereaksjonene på disse gjennomgått.

(Denne delen av reglementet kommer vi til å gå nøye gjennom.)

Bok 2: ORGANISATORISKE REGLER

I denne delen beskrives hvordan konkurranser skal arrangeres, hvilke ansvarlige organer som skal/bør være til stede, og hvilket ansvar disse har. Videre blir det beskrevet i detalj hvordan både individuelle og lagkonkurranser kan organiseres etter ulike systemer. (For mer detaljer om dette se NFs kurs om arrangement av stevner.)

Bok 3: AUTOMATISK STØTMARKERINGSUTSTYR

Her blir reglene og spesifikasjonene for det automatiske støtmarkeringsutstyret behandlet.

Appendiks A: Tillegg til materiellregler (Sikkerhetsstandarder)

Appendiks B: Tillegg til materiellregler (Karakteristika for elektriske støtmarkeringsapparater)

Appendiks : Reklameregler for fektere.

Her blir de generelle prinsippene gjennomgått, samt regler for kollektive og individuelle reklamekontrakter. Til slutt beskrives straffen for brudd på disse reglene.

- **Krav som stilles til dommeren**

Det er en del krav som stilles til enhver som skal opptre som dommer. Disse kravene er veldig generelle og selvfølgelig. På tross av dette finnes det praktiserende dommere som tilsynelatende ikke vet hvilke krav de skal oppfylle.

Dommeren skal kjenne reglementet

Dette er innlysende, men ikke alltid tilfelle. Det har sammenheng med at vi som fektere blir "kastet" ut i dommergjerningen uten noen form for opplæring. Dette kurset skal være med å bedre denne situasjonen. Samtidig skal vi være klar over at det ikke er nok å kunne reglementet, man må ha forståelse for fektning også.

Dommeren skal være upartisk og rettferdig

Dette er like innlysende som forrige punkt, men minst like viktig. Fekterne skal kunne stole på at dommeren ikke lar seg påvirke av hvem man liker eller ikke liker når det oppstår tvilsituasjoner.

Dommeren skal være konsekvent

Det er viktig for fekterne at dommeren reagerer på samme måte under sammenliknbare situasjoner i en kamp. Fekterne skal ikke være i tvil om hva man som dommer tolererer og ikke tolererer.

- **Dommerens oppgaver**

Dommeren skal lede kampen, starte og stoppe fektningen og avgjøre om det er satt inn gyldige treff. Det er dommeren som skal avgjøre om det er foregått noe reglementsstridig, og utdele advarsler og straffestøt hvis det er nødvendig. Det er dommerens oppgave og ansvar å påse at protokollen (puljeliste, kampskjema for stafett eller direkte utslag) blir riktig ført. Det er også dommeren som skal påse at ingen (fektere/ledsagere/tilskuere) forstyrrer orden på og rundt pisten.[ref. FIE t.35]

- **Hvordan skal dommeren opptre**

Bestemt og med autoritet

Utad skal dommeren alltid virke sikker og bestemt. En dommer som virker usikker kan fort miste sin autoritet og respekt fra fekterne.

Snakke høyt og tydelig, og opplyse om stillingen etter hvert støt

Ved å snakke høyt og opplyse om stillingen etter hvert støt unngår man mulige misforståelser, og alle er orientert til enhver tid.

Sørg for å ha god avstand til pisten

Det er en fordel å ha god avstand til pisten. Dette gir et bedre overblikk, og man slipper å flytte blikket fra fekterne for å se på lampene.

Stole på førsteinntrykket

Aksjoner under en fektekamp kan gå veldig fort, og som dommer har en svært kort tid på seg til å ta avgjørelser. Man skal ikke begynne å gruble over hva som har skjedd, men stole på at førsteinntrykket er riktig.

Aldri kompensere for feil man mener man har begått

Alle dommere gjør feil. Ettersom man får mer rutine og erfaring som dommer, gjør man mindre og mindre feil, og de feil man eventuelt gjør blir mindre alvorlige. Hvis man i ettertankens lys finner ut at man har gjort en feil, så skal man ikke prøve å rette opp feilen med å kompensere hvis det oppstår en tvilsituasjon senere. I enhver situasjon skal man dømme det man der og da mener er det riktige, uavhengig av hva som er skjedd tidligere. Dessuten;

Det er ingen skam å innrømme at man har tatt feil

Hvis man har gjort en feil, for eksempel sagt halt før støtet faktisk sitter, skal man holde fast ved sitt halt, men samtidig beklage det faktum at man har gjort en feil. Fekterne har mer respekt for en slik framgangsmåte enn en dommer som hardnakket holder på at et halt ble sagt fordi lampen lyste, når dette ikke er tilfellet.

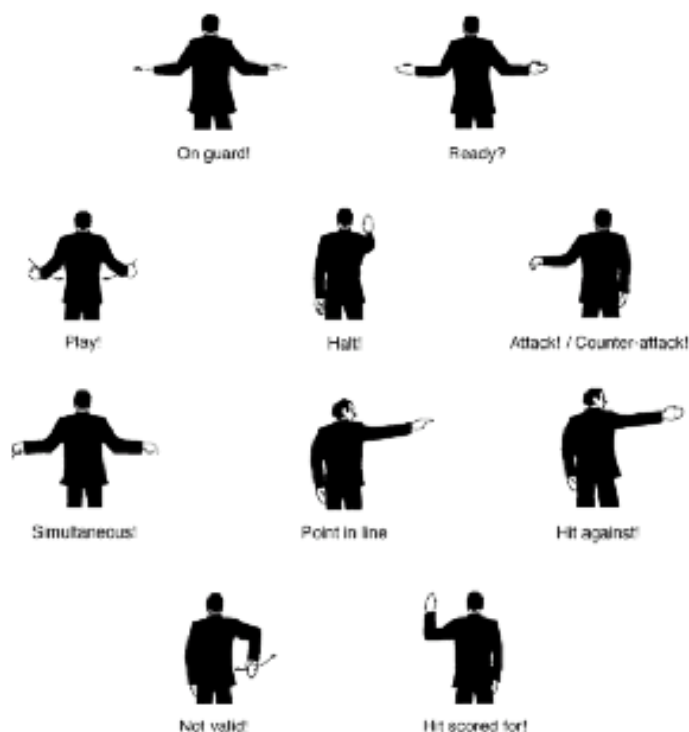
Ikke innlate seg på diskusjoner med fektere eller ledsagere

På spørsmål fra fekter eller en representant (lagleder) for fekterens klubb (nasjon), skal man som dommer forklare grunnlaget for den beslutning som er tatt. Etter det skal man ikke fortsette å diskutere saken. Hvis fekteren/laglederen er uenig i beslutningen må de innlevere en formell protest, - hvis ikke, befal fekterne i gard, og gi advarsel hvis de fortsetter å argumentere. (Behandling av protester går vi gjennom senere.)

Bruk reglementet (og sunn fornuft)

Som dommer har man stor makt, og den skal brukes, ikke misbrukes. Reglene er til for å følges, men enkelte ganger kan det være fornuftig å fortelle fekterne hvordan man kommer til å dømme i spesielle situasjoner før man begynner å dele ut kort. Dette gjelder spesielt når fekterne er ferske og urutinerte. Husk at det er kampen mellom de to fekterne som er hovedsaken. Som dommer skal man lede kampen, ikke dominere eller styre det som foregår på pisten.

- **Kamplledning - bruk av tegn.**



Den internasjonale dommerkomitéen har utarbeidet et sett med tegn som dommerne skal bruke i sin kamplledning. På tross av at dette forslaget hittil ikke er møtt med stor entusiasme blant dommerne, er det noe vi ikke kommer utenom (og faktisk kan det være en stor hjelp for et ukyndig publikum hvis dommeren utfører tegnene riktig). Praktisk bruk av disse tegnene er nå en del av kurset. Her skal vi bare presentere de aller enkleste (og mest brukte) tegnene (illustrert i figur 3 i Bok 1):

Samtidig som man ber fekterne gå i gard ("I GARD") stiller man seg opp med armene ut til siden og holder håndflatene ned. Deretter spør man om de er klare ("PRETES") og vender håndflaten mot fekterne. I det man sier "allez" fører man hendene sammen foran seg.

Når man utdeler støt, viser man dette ved å strekke ut armen mot den siden der fekteren er truffet, og deretter hever armen på den siden fekteren får poenget.

(Venstre arm hvis det er fekteren til venstre for dommeren som har truffet, høyre arm hvis det er fekteren til høyre for dommeren som har truffet.)

- **Kampen**

Kampen skal ledes av dommeren, som suverent avgjør hva som har skjedd, og hvem som skal tildeles støt. Kampen startes ved at dommeren sier “allez” (“start”, “begynn”, “fekt”, eller hva som helst som forteller fektere og tilskuere at kampen er i gang), og stoppes ved at dommeren sier “halt”. Det er alltid dommerens halt som stanser kampen, unntatt når tiden går ut, da er det tidtaker/apparat som stanser kampen.

Under kampen, mens fektingen pågår, har fekterne ikke lov å berøre noen del av det elektriske utstyret (dra i ledning, skru på spiss osv). Dette er for at en fekter ikke skal kunne gjøre noe som kan få utstyret til å svikte (med eller uten hensikt.)

Fekterne har anledning til å ta av seg masken etter at dommeren har stoppet kampen og utdelt eventuelle støt, men man har ikke lov å prøve å påvirke dommerens avgjørelse.

Etter de siste bestemmelsene skal kampene foregå på følgende måte:

I puljefekting fektes det femstøtskamper med en effektiv tid på tre minutter. Hvis tiden går ut før en av fekterne har truffet motstanderen fem ganger noteres resultatet i protokollen som Vx - Dy (der x er antall støt vinneren har og y er antall støt taperen har (V=Victoire D=Defait). Hvis fekterne står likt skal det trekkes lodd om prioritet, og så skal det fektes et minutt “sudden death”. Den første som får inn et enkeltstøt i dette minuttet vinner kampen. Hvis tiden går ut uten at noen av fekterne har satt inn et enkeltstøt, blir den som vant loddtrekningen utropt som vinner. Ogå i disse tilfellene noteres det reelle resultat i protokollen.

Tidtakingen er åpen, det vil si at dommeren kan opplyse om hvor mye tid som er gjenstår når det er stopp i kampen. Helst skal det være en klokke som viser tiden på en slik måte at begge fekterne kan se det uten å spørre dommeren.

I kamper i direkte utslag fektes det til femten støt, i tre perioder med effektiv tid på tre minutter, og et minutts pause mellom periodene. I pausene kan fekterne få råd/hjelp fra en ledsager. Hvis fekterne står likt etter at tiden har gått ut fektes et minutts “sudden death” etter loddtrekning på samme måte som under puljekampene.

Lagkampene avvikles som stafett, med tre fektere fra hvert lag, som møtes i ni “etapper” (kamper). Første kamp/etappe går til et av lagene har nådd fem støt eller effektiv tid på tre minutter. Neste par fortsetter kamper der den forrige sluttet, og kjemper til et av lagene har oppnådd 10 støt, eller tiden går ut. Slik fortsetter det til det siste møtet, som ender med at det ene laget kan oppnå 45 støt. Hvis lagene ender

likt etter at tiden har gått ut i siste kamp, blir det loddtrekning og et minutts “sudden death” også her.

MERK: Det er de samme to fekterne som møttes i siste kamp som fekter i tidsforlengelsen.

- **Kamparenaen**

Kamparenaen kalles for pist (bane på fransk), den skal være 14 meter lang og 1,5 - 2 meter bred. To meter på hver side fra midten er det en linje som kalles gardlinjen. Ved kampstart (samt ved start av alle tidsperioder i kamper i direkte utslag), og etter hvert støt skal fekterne plasseres med begge bena bak gardlinjene. Etter andre stopp i kampen skal fekterne plasseres i gard der kampen ble stoppet. Grensen for de siste to meterne skal være markert på en tydelig måte slik at fekterne skal ha mulighet til å orientere seg om hvor de befinner seg i forhold til bakre grense.

2 meter	3 meter	2 meter	2 meter	3 meter	2 meter
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Kampen skal foregå på pisten, - hvis en av fekterne går bak bakre grense med begge ben blir vedkommende regnet som truffet. Hvis en av fekterne går ut av pisten ved en av sidelinjene, skal kampen stoppes, og den fekteren som står igjen på pisten skal stille seg i gard en meter lengre framme (avansere en meter). Fekterne skal ha så stor avstand mellom seg når de stiller seg i gard at klingene ikke krysses. Hvis en av fekterne setter en fot utenfor pisten skal kampen stoppes og fekterne plasseres inn på pisten. (Fektere som gjentatte ganger plasserer en fot utenfor pisten skal gis tilsnakk og deretter advarsel [gult kort], fordi de ved sine handlinger unødvendig avbryter kampen).

- **Generelle bestemmelser**

Det første som står i mesterskapsreglementet er:

“Ingen kan påberope seg uvitenhet om reglementet.”

De generelle bestemmelsene gir en klar ramme for hvordan fektingen skal foregå, og hvordan man skal forholde seg i forbindelse med fektestevner. Mye av det som står i disse bestemmelsene er allerede dekket av det som er skrevet tidligere, men her skal vi ta en mer systematisk gjennomgåelse, etter punktene i reglementet.

- **Straffebestemmelser**

De disiplinære bestemmelsene er heldigvis blitt enklere og mer konsistente i løpet av de siste årene. Det er imidlertid fremdeles rom for tolkninger og enkelte bestemmelser som kan settes opp mot hverandre.

- **Sikkerhet og sikkerhetsutstyr**

På grunn av at FIE (Det Internasjonale Fekteforbundet) har innført nye regler for sikkerhet hvert år de siste årene, har de nordiske land tilknyttet den Nordiske Fekteunionen gått sammen om et felles sett med regler som gjelder i konkurranser som arrangeres innen Norden (og de baltiske statene Estland og Litauen). Motiveringen for disse reglene er at sikkerhetsrisikoen er ulik både for de to kjønn, og for ulike aldersklasser.

Hovedsaken for den som står som dommer er at man kontrollerer at fekterne har utstyr som oppfyller kravene til den konkurransen det gjelder. Det betyr at man må skaffe seg rede på hvilke krav som er gjeldene. Det er dommerens ansvar at man sjekker fekternes utstyr før kampene begynner.

Dette er gjeldende regler (Fra 1/1 2008):

FIE (Verdenscup og offisielle mesterskap)

Maske	FIE m/Skjegg 1600 N
Drakt	Hele drakten 800 N
Sikkerhetsvest	800 N
Klinge	Maragin eller tilsvarende + fleksibilitetskrav

Innen Nordisk Fekteunion

Utstyr	Menn sen/jr/kadet Kvinner sen/jr/k Veteran	Jenter/gutter ungdom (1)	Yngre ungdom
Maske	FIE, Skjegg 1600N	Hel og uskadd	Hel og uskadd
Drakt	FIE 800N	800/350N (1)	Hel og uskadd
Sikkerhetsvest	FIE 800N	Hel og uskadd (1)	Hel og uskadd
Klinge	Vanlige fleksibilitetskrav		

(1) I disse klassene forlanges det et lag med kevlar (eller tilsvarende) med motstand på 800N. Det vil si enten drakt 800/350N og ekstra plastron, eller vanlig drakt 350N og plastron med 800N.

Merk at en fekter må tilfredsstillе sikkerhetskravene i den klassen vedkommende stiller opp i, uavhengig av hvilke krav som stilles i den klassen vedkommende egentlig tilhører.

- **Hva skal dommeren overse/slå ned på**

Generelt skal reglementet alltid følges, og for å kunne følge reglementet må man kunne reglementet. I enkelte situasjoner, som nevnt tidligere, skal man også bruke sunn fornuft. Det er nok av dommere ute i verden som kan reglementet forlengs og baklengs, men som tross dette viser en total mangel på forståelse for hvordan reglene skal brukes.

Som dommer skal man slå ned på voldsom og ukontrollert fektning, fordi dette kan føre til fare for fekteren selv eller motstanderen. Man skal ikke tolerere at en fekter viser en aggressiv holdning mot deg som dommer eller mot motstanderen, eller bruker et språk som kan virke støtende. Taktiske knep som uthaling av tid eller stadige avbrudd i kampen skal heller ikke få gå upåaktet hen. Bevisste eller ubevisste handlinger som snuing, parade (eller forsøk på parade) med bakre arm, støt andre steder enn mot motstander er alle forseelser som skal medføre reaksjoner fra deg som dommer.

Generelt vil vi at fekterne skal vise en høvisk og verdig opptreden. Som dommer må man likevel tolerere at fekterne viser følelser, som fortvilelse eller sinne, innenfor visse grenser. Noen ganger er det bedre at man som dommer er "litt døv", og overhører de første uttrykk for skuffelse som kommer. Da kan man gi beskjed om hvor grensen går, og be fekteren besinne seg, og så eventuelt finne fram kortene hvis fekteren ikke skjønner alvoret.

- **Hvordan takle vanskelige situasjoner**

Disse punktene er ment som diskusjonsgrunnlag, bruk plassen mellom hvert punkt til å notere ned stikkord. I mange tilfeller finnes det ikke fasitsvar, men flere mulige reaksjoner etter hvordan man har oppfattet situasjonen.

-Når skal man si HALT (stoppe kampen)

-Når har en fekter snudd seg (vendt ryggen mot motstanderen)

-Når skal man ta fra en fekter riposten

-Hvordan reagerer man mot en fekter som faller under/etter en aksjon.

-Hva med eventuelle støt fekteren har utdelt eller mottatt.

-Hva kan man gjøre med en fekter som opptrer voldsomt/ukontrollert

-Hvordan reagerer man mot fektere som slenger våpen og maske etter kampen

-Hva gjør man når en fekter man har sett har "tuklet" med utstyret sitt ber om at våpenet blir sjekket etter å ha mottatt et treff

-Hva gjør man hvis en av fekterne ber om at motstanderens våpen blir testet, og det lyser for tidlig. Hva med siste støtet.

-Hva med støt som er utdelt etter corps á corps.

-Hva med støt som sitter "i halt"

-Hvordan reagerer man mot en fekter som konsekvent beveger seg på kanten av pisten.

-Hvordan reagerer man mot en fekter som stadig tar av seg masken.

-Hvordan reagerer man mot en fekter som nekter å takke for kampen

-Hvordan reagerer man mot trenere/ledsagere/fektere som aktivt gir råd til en fekter under kampen.

- **Vedlegg**

Forseelser og straffeoversikt (Norsk oversettelse fra 2009)

t.120 (side 1 av 2) Forseelser og sanksjoner Teknisk Reglement

<i>Forseelser</i>	<i>Artikkel</i>	<i>Sanksjon</i>		
0.1 Mangle navn på ryggen, mangel på nasjonale kjennetegn der det er obligatorisk, under VM og verdenscup for lag	t.45.4 a), b) i og iii	Eliminering		
0.2 Mangle navn på ryggen etter å ha byttet elektrisk vest	t.45.5			
0.3 Ikke frammøte ved pisten ved dommerens første opprop 10 min før angitt start på pulje, lagmøte eller kamp i direkte utslag.	t.86.5			
0.4 Ikke frammøte ved pisten klar til å fekte, etter tre appeler, med et minutt mellomrom	t.86.6	1. appel	2. appel	3. appel Elimin.
<i>Første gruppe forseelser</i>		<i>1. ste feil</i>	<i>2. dre feil</i>	<i>3. dje osv</i>
1.1 Forlate pisten uten tillatelse	t.18.6	GULT KORT	RØDT KORT	RØDT KORT
1.2 Corps á corps på florett og sabel (*)	t.20.2			
1.3 Corps á corps for å unngå å bli truffet (*)	t.20.3 ; t.63.2			
1.4 Snu ryggen til motstanderen (*)	t.21.2			
1.5 Dekke erstatte gyldig treff-flate (*)	t.22.2 ; t. 49.1 ; t.72.2			
1.6 Ta på/holde det elektriske utstyret (*)	t.22.3			
1.7 Forlate pisten sideveis for å unngå støt	t.28.3			
1.8 Stoppe kampen uten gyldig grunn	t.31.2			
1.9 Ikke reglementert materieell og klær, for stor bøy på klingene, fravær av reservevåpen/ kroppsledning	t.45.1/2/3.a)ii ; t.86.4			
1.10 Rette ut klingene på pisten	t.46.2; t.61.2; t.70.6			
1.11 På florett og kårde, trykke eller slepe spissen mot pisten	t.46.2; t.61.2			
1.12 Kontakt mellom våpen og elektrisk vest	t.53.3			
1.13 På sabel, slag med klokke, krysse føttene, på vei framover, fleche	t.70.3 ; t.75.5			
1.14 Nekte å adlyde	t.82.2 ; t.84			
1.15 Ureglementert hår	t.86.2			
1.16 Knuffing, farlig fektning, løfte masken før HALT, kle av seg på pisten	t.86.3 ; t.87.2/7/8			
1.17 Unormal unnvikelse, Brutalt utført støt, støt avgitt under eller etter et sammenstøt.	t.87.2			
1.18 ikke kjempe for å vinne kampen (passivitet)	t.87.4/5/6			
1.19 Protest som ikke tas til følge	t.87.4/5/6			

<i>Andre gruppe forseelser</i>		<i>1.ste feil</i>	<i>2.dre feil</i>	<i>3.dje feil</i>
2.1 Bruk av ubevæpnet arm(*)	t.22.1	RØDT KORT	RØDT KORT	RØDT KORT
2.2 Be om avbrudd i kampen uten grunn, eller pga skade/krampe som ikke stadfestes av lege	t.33.3			
2.3 Mangle kontrollmerke (*)	t.45.3.a).i			
2.5 Mangle navn på ryggen, mangle obligatorisk nasjonalmerke (Verdenscup og internasjonale mesterskap)	t.45.4 a), b) ii			
2.5 Støt som med vilje settes andre steder enn på motstander	t.53.2 ; t.66.2			
2.6 Voldsom, farlig eller hevngjerrig handling, slag med klokke eller pommeau. (*)	t.87.2 ; t.103 ; t.105.1			

(*) Annulering av eventuelt utdelt støt

t.120 (side 2 av 2) Forseelser og sanksjoner Teknisk Reglement

<i>Tredje gruppe forseelser</i>		<i>1.ste feil</i>	<i>2.dre feil</i>
3.1 Fekter som skaper uorden på pisten	t.82.3 ; t.83 ; t.96.2	(2) Rødt kort	Svart kort
3.2 Illojal fektning (*)	t.87.1		
3.3 Brudd på reklamereglene	Reklamereglene		
3.4 Alle som forstyrrer orden utenom pisten	t.82.3/4 ; t.83: t.96.3 ; t.118.3 t.118.4	GULT KORT eller (3) - gjelder for hele dagen	Svart kort og/eller (1)

<i>Fjerde gruppe forseelser</i>		<i>1.ste feil</i>
4.1 Deltaker med utstyr som kan kommunisere elektronisk under kampen	t. 43.1.f ; t.44.2 ; t.45.3.a).vi	SVART KORT
4.2 Konstatert fusk med utstyr, falsk kontrollmerke	t.45.3.a) iii) iv) t.45.3.a) v)	
4.3 Nekte å fekte med oppsatt motstander (individuelt eller lag)	t.85.1	
4.4 Brudd på god sportsånd	t.87.2 ; t.105.1	
4.5 Nekte å hilse på motstander, dommer eller publikum før eller etter kampen.	t.87.3	

Utarbeidet av Bjørn Faye i 1998, revidert

Fjerde gruppe forseelser		1.ste feil
4.6 Favorisere motstander, få fordel av avtaler	t.88 ; t.105.1	
4.7 Intensjonell brutalitet (*)	t.105.1	
4.8 Doping	t.127	

FORKLARINGER	
(*)	Annulering av utdelt støt
GULT KORT	ADVARSEL gyldig for kampen. Hvis en fekter gjør sin første forseelse etter å ha fått RØDT KORT tidligere i kampen uansett grunn skal få et nytt rødt kort
RØDT KORT	STRAFFESTØT
SVART KORT	UTVISNING fra konkurransen og to måneders suspensjon fra konkurranser i sesongen. En fekter kan ikke få SVART KORT fra gruppe tre uten at vedkommende har fått et RØDT KORT fra denne gruppen tidligere
(1) (2) (3):	(1) Fra konkurransestedet
	(2) I svært alvorlige tilfeller kan dommeren ekskludere (SORT KORT) fekter som har gjort forseelsen
	(3) I svært alvorlige tilfeller kan dommeren direkte ekskludere vedkommende (SORT KORT) og eller utvise vedkommende direkte.