



## Merkzettel zur neuen Regelung des t.124 (Passivität)

### I. Grundprinzipien der neuen Regelung

**Aktivität:** Die Fechter sollen aktiv fechten und um die Erzielung von Treffern kämpfen. Das taktische „Nichtstun“ entfällt.

**Show-Prinzip:** Dem Zuschauer soll eine maximale Kampfzeit an aktivem Fechten geboten werden, daher sind Verkürzungen des Gefechtes nicht mehr erwünscht.

### II. Die grundlegenden Neuerungen:

#### Hinsichtlich der Kriterien:

1. Passivität gibt es nur in DA-Gefechten und Mannschaftskämpfen  
(keine Passivität in Rundengefechten und in der Sudden-Death-Minute)
2. Passivität liegt dann vor, wenn eine Minute kein gültiger oder ungültiger Treffer gefallen ist.  
(das Kriterium des übergroßen Gefechtsabstands für 15 Sekunden existiert nicht)

#### Hinsichtlich der Folgen:

1. **Keine Verkürzung der Kampfzeit möglich:** Der Kampf geht in demselben Gefechtsabschnitt bei genau derselben Zeit an genau derselben Stelle weiter. Ein Überspringen in den nächsten Gefechtsabschnitt (im Einzel) oder in das nächste Teilgefecht (Mannschaft) findet nicht statt.
2. **Die Bestrafung erfolgt durch Passivitäts-Karten**, sogenannte **P-Karten**, welche individuell je Fechter bzw. Mannschaft addiert werden

#### P-Gelb

Beim 1. Mal Passivität in einem DA-Gefecht oder Mannschaftskampf.

An den Fechter mit dem geringeren Punktestand oder an beide Fechter bei Punktegleichstand.

#### P-Rot

Beim 2. und 3. Mal Passivität in einem DA-Gefecht oder Mannschaftskampf.

An den Fechter mit dem geringeren Punktestand. Oder an beide Fechter bei Gleichstand.

**Bedingung:** Fechter oder Mannschaft muss bereits P-Gelb haben.

#### P-Schwarz

Beim 4. Mal Passivität in einem DA-Gefecht oder Mannschaftskampf

An den Fechter, der selbst bzw. dessen Mannschaft\* zuvor 2x P-Rot hatte, unabhängig vom Trefferstand

\* siehe III.c.  
Besonderheiten im Mannschaftskampf

Verwarnung

Straftreffer

Verlust des Gefechtes

Die Botschaft der FIE: Man soll fechten und nicht das Gefecht verhindern.

### III. Die Passivitätsregel im Detail (weiterführende Erklärungen)

#### A. Definition „1 Minute kein gültiger oder ungültiger Treffer“

**Ungültige Treffer** sind die **weiße Lampe im Florett** und **alle Treffer, die annulliert werden**. Auch absichtliche Treffer außerhalb des Gegners setzen die Zeit zurück, werden allerdings nach der 2. Gruppe mit der (regulären) roten Karte bestraft, was zu einem Treffer des Gegners führt und die Passivität wieder aufwiegt.

#### B. Erklärungen zu den P-Karten:

##### 1. Unabhängigkeit der P-Karten:

**P-Karten sind unabhängig von den regulären Karten** der 1. bis 4. Gruppe. Es ist daher möglich in demselben Gefecht bereits eine gelbe oder rote Karte der 1. oder 2. Gruppe erhalten zu haben und anschließend eine gelbe P-Karte für das erste Mal Passivität in einem Einzelgefecht oder Mannschaftskampf zu bekommen.

##### 2. P-Gelb und P-Rot:

- Es wird immer nur derjenige Fechter oder diejenige Mannschaft mit einer P-Gelb bzw. P-Rot Karte bestraft, **der/die zurückliegt**, bei Gleichstand werden beide Fechter bestraft.
- Es wird immer nur der Fechter bzw. die Mannschaft **individuell** bestraft. Es ist also möglich, dass bei einem Gefechtsgleichstand beide Fechter oder Mannschaften mit unterschiedlicher P-Karte bestraft werden.

##### 3. P-Schwarz:

- P-Schwarz geht **unabhängig vom Trefferstand** an den Fechter, der zuvor 2 Mal P-Rot hatte.
- Diese Karte führt (anders als die schwarze Karte der 4. Gruppe) **nicht zur Disqualifikation** oder Sperre. Fechter oder Mannschaften, die eine schwarze P-Karte erhalten haben, werden so behandelt, als ob sie das Gefecht regulär verloren hätten. Sofern sie weitere Gefechte im Wettbewerb zu absolvieren haben, nehmen sie weiterhin regulär teil.
- Haben die Fechter oder Mannschaften Treffergleichstand und erhalten beide die schwarze P-Karte gewinnt derjenige mit der besseren Eingangsplatzierung im KO das Gefecht. Liegt kein Treffergleichstand vor und es erhalten beide Fechter oder Mannschaften P-Schwarz, gewinnt der Fechter oder die Mannschaft, die in Führung liegt.

#### C. Besonderheiten im Mannschaftskampf

##### 1. Bestrafung mit P-Gelb und P-Rot gilt für die Mannschaft, P-Schwarz für den Fechter

Im Mannschaftskampf werden die Mannschaften als Ganzes mit den Karten P-Gelb und P-Rot bestraft. Das bedeutet, dass innerhalb eines Mannschaftskampfes die Karten P-Gelb und P-Rot addiert werden. Die Karte P-Schwarz richtet sich wiederum **nur an den Fechter**, dessen Mannschaft zuvor 2 Mal P-Rot hatte.

##### 2. P-Schwarz und Einwechslung des Ersatzfechters

Im Mannschaftskampf führt P-Schwarz dazu, dass der **Ersatzfechter** zum Einsatz kommt. Dieser übernimmt den Kampf im gleichen Teilgefecht und mit der gleichen Kampfzeit.

##### Bedingung zur Einwechslung bei P-Schwarz:

- Der Ersatzfechter darf nicht bereits zuvor während des gleichen Mannschaftskampfes gefochten haben (Ein- bzw. Auswechslung, Verletzung)
- Ist der Ersatzfechter entweder nicht vorhanden oder auf Grund von vorheriger Einwechslung oder Verletzung (vgl. a) nicht mehr einsatzfähig, führt eine Bestrafung mit P-Schwarz zum direkten Verlust des Gefechtes.
- Wird eine Mannschaft auch nach Einsatz des Ersatzfechters ein weiteres Mal wegen Passivität bestraft, hat die Mannschaft das Gefecht verloren.
- Werden beide Mannschaften bei Treffergleichstand gleichzeitig mit P-Schwarz bestraft und können keinen Ersatzfechter (mehr) bringen, gewinnt die Mannschaft mit der besseren Eingangsplatzierung (im KO) bzw. mit der besseren Ausgangssetzung (in der Mannschaftsrunde).