

# ФЕХТОВАНИ

Е



**Фехтование** — система приёмов владения ручным холодным оружием в рукопашном бою, нанесения и отражения ударов. Также фехтованием называют и сам процесс боя с использованием холодного оружия.

**Боевое фехтование** — в первую очередь это искусство владения боевым холодным оружием: мечом, шпагой, рапирой, саблей, дагой (кинжалом), секирой и пр. В Древнем Риме фехтование преподавали и легионерам, и гладиаторам. В Древней Греции фехтование было одной из основных дисциплин для детей граждан с самого младшего возраста (с 7-9 лет). В Средние века фехтование было одной из основных дисциплин в образовательной программе дворян-рыцарей. Первоначально при фехтовании на боевых шпагах, представлявших собою длинные тонкие мечи со сложной гардой, использовались щиты, а затем и даги. Только в наше время фехтование из боевого искусства превратилось в вид спорта.

# Спортивное фехтование

Главная цель спортивного состязания — нанести укол противнику и, соответственно, избежать укола самому. Победа присуждается тому, кто первым нанесет сопернику определенное количество уколов в соответствии с правилами или нанесет больше таких уколов за установленный промежуток времени.

Бой между двумя фехтовальщиками на любом виде оружия проводится на специальной дорожке, шириной 1,5 — 2 м и длиной 14 м, сделанной из электропроводящего материала, которая изолирована от регистрирующего уколы или удары аппарата.





Бой управляется и оценивается спортивным судьёй. Уколы и удары, нанесённые фехтовальщиками, регистрируются лампами на электрическом аппарате. Фиксируются они на основе электрической схемы, проходящей через оружие фехтовальщика и его одежду, связанных с аппаратом проводной системой

Арбитр оценивает удары и уколы, основываясь на показаниях регистрирующего аппарата при учёте правил боя в каждом виде фехтования. Бои в видах оружия имеют собственные специфические правила, позволяющие засчитывать уколы и удары или объявлять их недействительными.

# Фехтование на рапирах

**Рапира спортивная** — колющее оружие с клинком четырёхгранного сечения длиной от 90 до 110 см и массой 500 г, кисть руки защищена круглой металлической гардой диаметром 12 см.

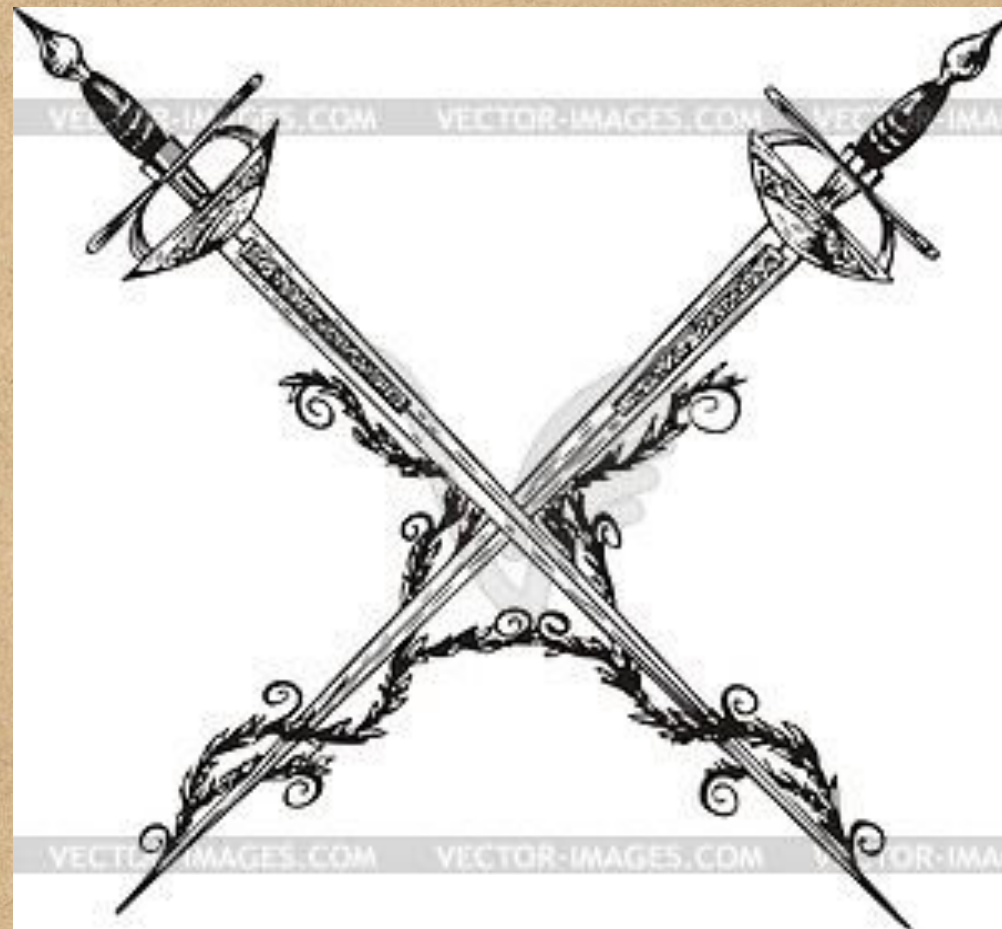
Мужчины и женщины соревнуются на рапирах в отдельных турнирах. Пружина в наконечнике рапиры настраивается на давление в 500 г. Кроме того, аппарат, фиксирующий уколы, не регистрирует касания продолжительностью менее 0,025 сек. Другие уколы аппарат фиксирует. Засчитываются действительными лишь уколы, нанесенные в металлизированную куртку (электрокуртку).

Поражаемая поверхность на фехтовальщике закрыта металлизированной курткой, укол в которую регистрируется цветной лампой на аппарате. Уколы в области, не закрытые металлизированной курткой, регистрируются белой лампой и считаются недействительными.

Поединок в фехтовании происходит на фехтовальной дорожке. Пересечение бойцом границы за его спиной карается штрафным уколом. При выходе бойцами за боковые границы дорожки бой останавливается, а нанесенные после этого уколы аннулируются.

Поскольку первоначально рапира в основном использовалась при обучении фехтованию и было важно научить фехтовальщика не только атаковать, но и защищаться, то учитель задавал условия схватки. Поэтому основное современное правило определяет, что атака противника должна быть отражена прежде, чем начато ответное действие (право атаки).

Приоритет действия переходит от одного фехтовальщика к другому после активного действия на оружие соперника своим оружием (право защиты). Преимущество определяет арбитр. Он останавливает действия, когда регистрирующий уколы аппарат сигнализирует об их нанесении. Тогда, ориентируясь на показания аппарата, арбитр присуждает укол или его аннулирует. Затем продолжает поединок.



# Фехтование на шпагах



**Шпага спортивная** — колющее оружие, длиной 110 см и массой до 770 г (некоторые спортсмены используют утяжеленные клинки), гибкий стальной клинок трёхгранного сечения, кисть руки защищена круглой гардой диаметром 13,5 см.

В боях на шпагах мужчины и женщины соревнуются в отдельных турнирах. Наконечник нуждается в давлении на него, по крайней мере, в 550 г, чтобы включился регистрирующий аппарат. Уколы наносятся во все части тела спортсмена, кроме затылка. Оружие и фехтовальная дорожка изолированы от аппарата, и укол в них не регистрируется. В отличие от фехтования на рапирах, спортсменам разрешено сталкиваться друг с другом.

В фехтовании на шпагах не существует приоритета действий. Аппарат не фиксирует укол, нанесённый позже другого более чем на 0,25 с. Одновременно нанесённые уколы взаимно регистрируются и присуждаются обоим фехтовальщикам. Лишь последние уколы в поединке при равном счёте нуждаются в повторе.

# Фехтование на саблях

**Сабля спортивная** — рубяще-колющее оружие для спортивного фехтования с клинком трапециевидного сечения длиной до 105 см, массой 500 г из стали, с гардой специальной формы, защищающей кисть сверху и спереди при направлении клинка вверх.

Удары и уколы наносятся во все части тела фехтовальщика выше талии, включая руки (до запястья) и маску. Поражаемая поверхность закрыта защитной одеждой с серебряной стружкой, в то время как маска также находится в электрическом контакте с курткой. Удар и укол фиксируются цветной лампой на аппарате.

Бой на саблях отчасти является похожим на фехтование на рапирах. Фехтовальная фаза развивается от атаки к парированию и попытке нанесения ответа, переходом приоритета действия от одного фехтовальщика к другому. Главное же отличие в том, что саблей на практике наносят преимущественно удары, а не уколы, защититься от первых сложнее, и бой становится гораздо более динамичным.





# Фехтование на тростях

В 1635 году фехтование определили как искусство пользоваться «оружием кисти» для атаки и защиты. Трость — это тоже оружие кисти. Практика работы с ней подобна основным правилам фехтования.

В спортивном варианте фехтования на тростях два бойца в защитном снаряжении (маска, нагрудник, перчатки, щитки на ногах), вооруженные гладкими деревянными палками длиной 95 см и массой 125—140 граммов, ведут бой в круге диаметром 6 м. Поединок фехтовальщиков длится 2 минуты. За это время необходимо нанести друг другу как можно больше колющих и рубящих ударов тростью в любую часть тела. Трость держится прямым хватом, вторая рука заложена за спину.



# Арт-фехтование

Арт-фехтование — вид спортивной деятельности, выраженный в ведении условного постановочного поединка или выполнении упражнений с холодным оружием в соответствии с правилами соревнований.

Артистическое фехтование объединяет в себе фехтовальное искусство всех эпох, от античных веков до наших дней, а также включает «вневременное» фехтование.

В артистическом фехтовании обязательно используются режущие, ударные, колющие и рубяще-колющие виды оружия, соответствующие выбранной дисциплине.

Используемое оружие должно представлять собой аналог оружия военного либо гражданского типа; или же его описание должно быть в каком-либо печатном источнике.

В любом выступлении допускается использование сценических аналогов оружия любого континента и их бытовых имитаторов, а также спортивных снарядов, конструктивно сходных с оружием, но обязательным является наличие приемов фехтования, характерных для одного из видов длинноклинкового (длиннодревкового) европейского холодного оружия.

# Историческое фехтование

В настоящее время появляются и набирают популярность неофициальные спортивные соревнования по «историческому фехтованию» на тяжелом клинковом оружии (в частности, на мечах). Этот вид фехтования становится более известным благодаря энтузиастам, увлекающимся исторической реконструкцией. Как правило, реконструкторами и любителями данного направления фехтования применяются одно- или двуручные мечи массой от 1200 г до 4—5 кг.

Защитой служат разнообразные доспехи: кольчуги, бригантины, латные панцири и т. п. исторические или стилизованные под конкретную историческую эпоху средства защиты. Проведение соревнований по данному виду фехтования держится на энтузиазме участников нескольких исторических и общественных движений, не имеет чётких единых правил и находится на стадии становления. Участие в таких соревнованиях является более травмоопасным по сравнению с официальными видами фехтования, так как бои идут в полный контакт.



*Фехтование - искусство наносить удары, не получая их.  
Необходимость ударить противника, избегая его ударов, что делает  
искусство фехтования чрезвычайно сложным, ибо к глазу, который  
видит и предупреждает, к рассудку, который обсуждает и решает, к  
руке, которая выполняет, необходимо прибавить точность и  
быстроту, чтобы дать жизнь оружию.*

*- Жан Батист Поклен-Мольер, французский драматург XVII-  
го века.*