|  |  |
| --- | --- |
| **Ausfall** | Der Stoß richtet mehr Schaden an, der Fechter ist dafür leichter vom Gegner zu treffen. |
| **Bindung** | Die Fechtkörbe werden ineinander verhakt. |
| **Bingo** | Über die Spitze der Waffe wird eine Schnalzbewegung gemacht um die gegnerische Klinge zu umgehen. |
| **Botta „auf Drei“** | Nach einer Finte wird die Waffe hinter dem eigenen Rücken in die andere Hand geworfen und überraschend zugestoßen. |
| **Caminieren** | Kontinuierlich auf den Gegner zu bewegen und Ihn vor sich her treiben. |
| **Cavation** | In einer Vorwärtsbewegung führt die Spitze der Klinge eine kreisähnliche Bewegung um die gegnerische Waffe aus. Sie wird verwendet um der gegnerischen Waffe auszuweichen oder sich aus einer Bindung zu lösen. |
| **Cavation ins Tempo** | Eine Cavation, die in den gegnerischen Angriff hinein erfolgt. |
| **Coup de gout** | Der klassische Tritt zwischen die Beine. |
| **Coupé** | Über die Spitze der Waffe wird eine Schnalzbewegung mit Klingenkontaktausgeführt um die gegnerische Klinge zu umgehen |
| **Chiamata** | Dem Gegner eine Blöße geben um Ihn zu einer bestimmten Aktion zu verführen. |
| **Cavieren** | Die Klinge des Gegners umgehen. |
| **Finte** | Gegner mit fingiertem Angriff verwirren und wo anders zustoßen. |
| **Flanconade** | Aus einer Bindung heraus wird die Klinge mit der Mitte um die andere Klinge gedrückt und ein Stoß gesetzt. |
| **Knaufschlag** | Den Gegner betäuben. |
| **Riposte** | Den Angriff parieren und in einem Zug zum Gegenangriff übergehen. |
| **Corps a Corps** | Klinge an Klinge mit dem Gegner. |
| **Stop Thrust** | Den Angriff des Gegners parieren, indem man ihn am Waffenarm trifft. |
| **Zeichnen** | Den Gegner als Zeichen der Überlegenheit a la Zorro „verzieren“. |
| **Stringieren** | Mit der Zweithand zustechen, wenn man die Klinge des Gegners gebunden hat. |
| **Wirbel** | Die Klinge des Gegners drehen um Ihn damit zu entwaffnen. |
| **(x-facher) DeLucca** | Man wirft die Waffe senkrecht hoch in die Luft, sodass sie sich auf dem Weg zum Scheitelpunkt genau x-mal überschlägt. Der Trick ist, die Waffe so hoch zu werfen, dass der Gegner sie abschreibt und nicht mehr daran denkt. Währenddessen geht am Boden der Kampf (mit Zweitwaffe) einmal im Kreis herum. Währenddessen fällt die Waffe wieder nach unten. Genau wenn man wieder am Ausgangspunkt ist, muss der Degen wieder runterkommen, man greift ihn aus der Luft und zwiebelt dem völlig überraschten Gegner eine auf die Nase. |