

Fragebogen „Arbitrage“ : Level 1

AUFSTELLUNG UND ABWICKLUNG EINES GEFECHTES

1. Welche Länge hat eine Fecht piste?
 - 12 Meter
 - 20 Meter
 - 14 Meter

2. Welcher Druck wird auf der Spitze benötigt um einen Treffer anzuzeigen?
 - 500g
 - 200g
 - 750g

3. Was prüft der Schiedsrichter vor Beginn des Kampfes:
 - Vorschriftsmässige Waffe
 - Die Ausrüstung des Fechters
 - Nichts, er ist lediglich hier und wartet auf die Bereitschaft « Prêt » ; « Allez »

4. Es wurden ein Linkshänder sowie ein Rechtshänder aufgerufen, wie reagiert der Schiedsrichter...
 - Es ist ihm egal, es ändert sich ja nichts?
 - Der Linkshänder wird links aufgestellt, der Rechtshänder rechts
 - Der Linkshänder wird rechts aufgestellt, der Rechtshänder links

5. Während des Kampfes verbleibt der Schiedsrichter...
 - immer in der Mitte der Bahn
 - so dass er alle Aktionen verfolgen kann und den Melder sieht
 - immer auf der sichtbar bewaffneten Armseite des Fechters.

6. Wenn der Schiedsrichter einen sichtbaren Fehler sieht, so...
 - Sagt er « Halt »
 - Sagt er « Halt » und hebt den Arm
 - Er lässt den Kampf weitergehen, da es niemanden gesehen hat.

7. Der Schiedsrichter sagt « Halt, « terre », Erde! », der Trainier ist damit nicht einverstanden
- Man diskutiert mit dem Trainer und entscheidet gemeinsam über die Gültigkeit des Treffers « terre », Erde
 - Der Schiedsrichter erteilt dem Trainer die gelbe Karte
 - Der Schiedsrichter rechtfertigt sich und fährt mit dem Kampf weiter.
8. Ein Fechter steht mit einer defekten Waffe auf der Piste und hat auch keine Ersatzwaffe:
- Der Schiedsrichter gibt eine rote Karte
 - Der Schiedsrichter gibt eine gelbe Karte
 - Der Schiedsrichter hilft bei der Reparatur des Degens
9. Während des Kampfes sieht der Schiedsrichter, dass die Weste offen ist
- Er lässt es bis zum nächsten Treffer weiterlaufen
 - Er sagt « Halt » und bittet den betreffenden Fechter die Weste zu schliessen
 - Er sagt « Halt » und gibt dem fehlbaren Fechter eine gelbe Karte.
10. Direktausscheidung, ein Fechter bleibt beim Aufruf fern.
- Der Schiedsrichter streicht den Kampf
 - Der Schiedsrichter geht zum technischen Direktorium und verlangt einen erneuten Aufruf
 - Der Schiedsrichter nutzt die Gelegenheit etwas trinken zu gehen

KAMPFSITUATIONEN

1. Pamphile et Léotho sind im Nahkampf
- Der Schiedsrichter sagt « Halt »
 - Der Schiedsrichter lässt es weiter laufen
 - Der Schiedsrichter sagt « Halt » und gibt beiden Fechtern eine gelbe Karte mit der Begründung „unkontrollierbare gefährliche Aktion“.
1. Aristote links, tätigt ein Sturzangriff « flèche » trifft nicht und geht an Platon vorbei. Platon, der Fechter rechts dreht sich und trifft.
- Der Treffer ist gültig
 - Der Treffer ist ungültig und Platon bekommt eine gelbe Karte weil er sich gedreht hat.
 - Der Treffer ist nicht gültig

2. Narcisse vermutet das der Degen nicht funktioniert und gibt diesen zur Überprüfung dem Schiedsrichter
- Der Schiedsrichter sagt ihr sie möge doch einmal Fechten lernen.
 - Der Schiedsrichter drückt einmal auf die Spitze um den Defekt festzustellen
 - Der Schiedsrichter drückt mehrmals auf die Spitze um den Defekt festzustellen
3. Körper an Körper weil :
- sich die Glocken berühren
 - der Schiedsrichter den Kampf nicht mehr mitverfolgen kann
 - Beide Fechter sich berühren
4. Der Degen von Ésope, rechts löst Grundlos einen Treffer aus
- Der Schiedsrichter gibt den Treffer
 - Der Schiedsrichter gibt den Treffer nicht und lässt diesen auswechseln
 - Der Schiedsrichter gibt eine schwarze Karte wegen Manipulation des Degens
5. Während eines Kampfes in der Vorrunde, « tireurchiant1 » und « tireurchiant2 » bewegen sich nicht
- Der Schiedsrichter ist machtlos
 - Nach einer Minute ruft er Halt und bestraft beide mit einer gelben Karte « Passivität »
 - Der Schiedsrichter sagt Halt, lost und gibt eine Minute.
6. Der Schiedsrichter hat Hunger
- Er geht essen und trinkt ein Bier
 - Er geht essen und trinkt kein Bier
 - Er fragt im Büro ob er Zeit hat essen zu gehen
7. Ein Elternteil entscheidet sich auf die Piste zu geht
- Der Schiedsrichter verlangt nach dem Ordnungshüter
 - Der Schiedsrichter bittet den Fehlbaren sich zu entfernen
 - Der Schiedsrichter gibt dem Fehlbaren eine gelbe Karte
8. Ein Trainer nervt sich Wortlaut neben der Piste
- Da er mir Angst macht sage ich nichts
 - Ich gehe zu ihm und teile ihm mit, dass sein Verhalten hier unangebracht sei.
 - Ich ermutige ihn sich mit dem Trainer des Gegners auszusprechen da dieser ebenfalls genervt in der Ecke steht.

9. Nach der Beendigung des Kampfes wirft ein Fechter die Maske quer durch den Saal
- Es ist die Jugend, nichts gravierendes
 - Schwarze Karte
 - Man erklärt dem Fehlbaren, dass sein Verhalten nicht korrekt ist.

KARTONS

1. Bei der Prüfung des Degens hat dieser nur eine Schraube
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
2. Bei der Prüfung des Degens fällt dieser bei 750 g durch
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
3. Der Restweg der Spitze eines Fechters entspricht nicht der Norm
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
4. Ein Fechter nennt sein Gegner nach dem Gefecht « Hurensohn »
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
5. Ein Fechter stösst mutwillig mit der Glocke in die Maske des Gegners
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
6. Ein Fechter sucht Körper an Körper um keinen Treffer zu erhalten.
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte

7. Ein Trainer beleidigt den Schiedsrichter
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
8. Ein Fechter berührt dauernd sein Körperkabel
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
9. Der Fechter kommt nach dem ersten Aufruf nicht auf die Piste
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte
10. Der Fechter kommt nach dem zweiten Aufruf nicht auf die Piste
- Gelbe Karte
 - Rote Karte
 - Schwarze Karte