

Fragebogen Arbitrage : Level 2

ALLGEMEINE KENNTNISSE

1. Der Zündlauf beträgt?
 2 mm
 Eine Fingernageldicke
 1 mm

2. Der Gesamtlauf beträgt mindestens?
 10 mm
 1.5 mm
 15 mm

3. Die maximale Biegung der Degenklinge beträgt?
 4 cm
 2 cm
 1 cm

4. Welches ist die vorgeschriebene Breite einer Fecht piste?
 1.5 m
 2 m
 Zwischen 1.5 m und 2 m

5. Wie weit nach unten muss die Maskenklappe schützen?
 Bis zum Hals
 Bis zum Bauchnabel
 Bis unterhalb des Schlüsselbeins

6. Der Schiedsrichter sieht einen Treffer welcher durch den Melder nicht ausgelöst wurde
- Der Treffer wird nicht gegeben
 - Er prüft den Degen des Fechters, sofern dieser funktioniert ist der Treffer gültig.
 - Er prüft den Degen des Fechters, funktioniert dieser nicht ist auch der Treffer ungültig.
7. Wie gross ist der Abstand zwischen den Startlinien?
- 4 Meter
 - 2 Meter
 - 3 Meter
8. Wie stark ist der Stoff der Fechthose?
- 750 Newtons
 - 1000 Newtons
 - 800 Newtons
9. Wie weit sollte der Handschuh gehen?
- Am Handgelenk
 - Bis zum Ellbogen
 - Bis Mitte des Unterarms
10. Wie viele Sanktionsgruppen gibt es?
- 2
 - 3
 - 4

SITUATIONEN

1. Tamás macht einen Sturzangriff (Fléche) trifft aber nicht und wird getroffen. Das Kabel der Kabelrolle bricht. Er präsentiert dem Schiedsrichter seinen Degen.
 - Der Schiedsrichter kontrolliert Tamás' Degen, stellt fest, dass dieser nicht funktioniert und annulliert den Treffer.
 - Der Schiedsrichter bemerkt, dass die Rolle defekt ist, gibt Tamás eine rote Karte für Schäden und gibt den Treffer.
 - Der Schiedsrichter stellt fest, dass die Rolle defekt ist und gibt den Treffer.

2. Andras verliert seinen Schuh während des Kampfes, Pavel trifft den Schuh
 - Der Schiedsrichter gibt den Treffer
 - Der Schiedsrichter annulliert den Treffer
 - Der Schiedsrichter gibt den Treffer und gibt Andras eine gelbe Karte für unordentliches Fechten

3. Marco lässt den Kampf absichtlich unterbrechen und schnürt den Schuh
 - Der Schiedsrichter gibt Marco eine gelbe Karte
 - Der Schiedsrichter fragt Marco ob er etwas trinken will
 - Der Schiedsrichter gibt Marco eine rote Karte

4. Jakob beendet seine Sturzangriffe systematisch Körper an Körper
 - Der Schiedsrichter gibt ihm jedes Mal eine gelbe Karte
 - Der Schiedsrichter bittet ihn, auf seinen Gegner Rücksicht zu nehmen
 - Der Kampfrichter lässt dies ohne Sanktionen weiterlaufen

5. Anna hat ihren vorderen Fuss an der Endlinie und mit dem hinteren Fuss verlässt sie seitlich die Fechtbahn.
 - Der Schiedsrichter sagt "Halt", stellt Anna um einen Meter zurück, sieht dass sie ausserhalb der Piste ist und gibt Annas Gegnerin einen Treffer.
 - Der Schiedsrichter lässt den Kampf weiterlaufen, da die Fechtbahn nur 14 Meter lang ist
 - Der Schiedsrichter sagt "Halt" und verlangt, dass sich Anna wieder in die Mitte der Fechtbahn positioniert

6. Sissi bittet den Schiedsrichter, den Arzt zu rufen. Der vor Ort ankommende Arzt stellt fest, dass sie keine Verletzungen oder Krämpfe hat
- Der Schiedsrichter dankt dem Arzt und setzt den Match fort.
 - Der Schiedsrichter dankt dem Arzt, gibt dem Fechter eine gelbe Karte und setzt den Kampf fort.
 - Der Schiedsrichter dankt dem Arzt und gibt dem Fechter eine rote Karte
7. Hildegarde führt 12-11 gegen Iseult. Hildegarde macht einen Sturzangriff und endet mit einem rempeln. Beide Fechterinnen treffen (Doppeltreffer)
- Das Resultat ist 13-12 für Hildegarde
 - Das Resultat ist 12-12
 - Das Resultat ist 12-13 für Iseult
8. Melusin verletzt sich, der Schiedsrichter ruft den Arzt und:
- löst die Stoppuhr für 5 min aus, sobald der Arzt eintrifft
 - löst die Stoppuhr für 10 min aus, sobald der Arzt eintrifft
 - löst die Stoppuhr für 5 min aus, sobald er den Arzt sieht
9. Gontrand kommt ohne Unterziehweste auf die Fechtbahn
- Der Schiedsrichter gibt ihm 5 Minuten Zeit, um sich korrekt anzuziehen.
 - Der Schiedsrichter gibt Gontrand die gelbe Karte
 - Der Schiedsrichter gibt Gontrand die rote Karte
10. Tatiana kommt mit Socken, welche nicht bis zu den Knien gehen
- Der Schiedsrichter gibt ihr zu Beginn jedes Kampfes eine gelbe Karte und lässt sie fechten
 - Der Schiedsrichter lässt sie fechten, weil es nicht gefährlich ist
 - Der Schiedsrichter gibt ihr eine gelbe Karte und bittet sie, Socken zu kaufen

BESTRAFUNGEN

1. Bogdan trifft systematisch den Boden durch breite Paraden
 - gelbe Karte
 - rote Karte
 - schwarze Karte
 - keine Bestrafung

2. Yulen verlässt seitlich die Piste um einen Treffer zu entgehen
 - gelbe Karte
 - rote Karte
 - schwarze Karte
 - keine Bestrafung

3. Die Haare von « Raiponce » fallen beim Kampf aus der Maske, sie muss die Haare innerhalb des Kampfs richtigstellen.
 - gelbe Karte
 - rote Karte
 - schwarze Karte
 - keine Bestrafung

4. Hugues, der Trainer ist nicht einverstanden und kommt zum zweiten Mal auf die Piste
 - gelbe Karte
 - rote Karte
 - schwarze Karte
 - keine Bestrafung

5. Mickey verweigert am Schluss des Kampfes Donald die Hand zu geben. (ausserhalb Pandemiesituation)
 - gelbe Karte
 - rote Karte
 - schwarze Karte
 - keine Bestrafung

6. Courtney glaubt getroffen zu haben, nimmt seine Maske ab, dreht sich um und schreit

- gelbe Karte
- rote Karte
- schwarze Karte
- keine Bestrafung

7. Greta schleift die Spitze während dem Kampf auf der Piste

- gelbe Karte
- rote Karte
- schwarze Karte
- keine Bestrafung

8. Mario hat keine Kontrollmarke auf seiner Maske (Luigi regt sich auf)

- gelbe Karte
- rote Karte
- schwarze Karte
- keine Bestrafung

9. Max hat ein Werbelogo auf seiner Brust

- gelbe Karte
- rote Karte
- schwarze Karte
- keine Bestrafung

10. Toto widerspricht einer Entscheidung des Schiedsrichters und beantragt eine Berufung. Toto hatte recht.

- gelbe Karte
- rote Karte
- schwarze Karte
- keine Bestrafung