

E-Lizenz

WFB B-Jugend

D-Lizenz

WFB A-Jugend

C_n-Lizenz (Vorbereitung)

DFB Junioren

Dieses Ausbildungskonzept ist für den Anfänger bestimmt, deshalb werden gewisse Unschärfen in Kauf genommen.

Inhaltsverzeichnis

Ausbildungskonzept des WFB	Seite 2
1. Organisatorisches	
1.1. Allgemeiner Teil	Seite 3
1.2. Maße und Gewichte	Seite 4
1.3. Verwarnungen	Seite 5
2. Spezieller Teil	
2.1. Florett	Seite 6
2.2. Degen	Seite 8
2.3. Säbel	Seite 10
3. Theoretische Obmannausbildung unter Beachtung der Alters- und Leistungsstruktur	
3.1. Schüler	Seite 11
3.2. B-Jugend	Seite 12
3.3. A-Jugend	Seite 12
Gestikulationen des Obmanns	Seite 13
Fragenkatalog mit Antworten	Seite 14
Prüfungsordnung für Kampfrichter des DfeB	Seite 23

E-Lizenz

WFB B-Jugend

D-Lizenz

WFB A-Jugend

C_n-Lizenz (Vorbereitung)

DFB Junioren

Dieses Ausbildungskonzept ist für den Anfänger bestimmt, deshalb werden gewisse Unschärfen in Kauf genommen.

1.1 Organisatorische Punkte

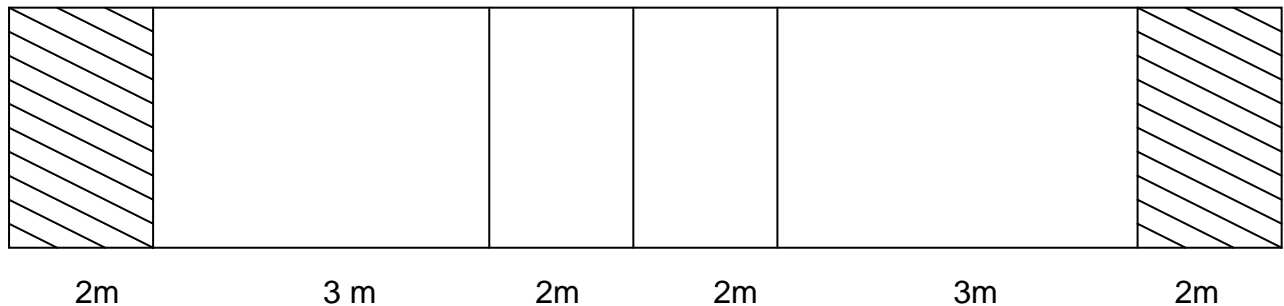
- Veranstalter WFB, DFB
- Technisches Direktorium (verteilt die Aufgaben)
 - Muss immer eine ungerade Anzahl sein
 - Führt und leitet das Turnier
 - Entscheidet bei Protesten
- Aufgaben des Obmanns:
 - Leitung der Gefechte (vor Los darf kein Fechter in Linie stehen)
 - Führung des Tableau
 - Kleidung
 - Korrekter Runden- bzw. Gefechtsablauf
 - Kontrolle der Ausrüstung
 - Stehen die Fechter richtig?

WICHTIG

- Sicheres und korrektes Auftreten
- Klare Entscheidungen fällen
- Für jedermann nachvollziehbare Entscheidungen fällen
- Bei einer Linie bleiben

1.2. Maße und Gewichte

- Fechtbahn
 - o Länge 14 m
 - o Breite 1,5-2 m



	Florett	Degen	Säbel
Gewicht	Unter 500 g	Unter 750 g	
Länge	Max 110 cm	Max 110 cm	Max 105 cm
Klingenbiegung :	Max 2 cm	Max 1 cm	Max 4 cm
Klinge	Max 90 cm Rechteckig aus Stahl	Max 90 cm Dreiseitig aus Stahl	Max 88 cm
Spitze	Druck über 500 g aushalten, 15 cm der Klinge unterhalb der Spitze müssen isoliert sein.	Druck über 750 g aushalten	Einsparung von der Spitze 70 cm. 200 g an der Spitze darf 4-7 cm Biegung ausmachen
Trefffläche	Oberkörper ohne Arme und Maske	Der gesamte Körper	Ab der Gürtellinie nach oben – alles
Kampfzeit	Rundengefechte bei den Schülern: 3 min + 1 min (Vorteil auslosen) Rundengefechte bei B-Jug. bis Aktive: 3 min + 1 min (Vorteil auslosen) Direktausscheidungsgefechte bei Schüler und B-Jug.: 2x3 min, dazwischen 1 min Pause Direktausscheidungsgefechte bei A-Jug.: 3x3 min, dazwischen 1 min Pause Bei Treffergleichstand + 1 min (Vorteil auslosen)		
Trefferzahl	Rundengefechte bei den Schülern: 4 Treffer Rundengefechte ab B-Jugend: 5 Treffer Direktausscheidung bei den Schülern: 8 Treffer Direktausscheidung bei B-Jugend: 10 Treffer Direktausscheidung bei A-Jugend: 15 Treffer		

1.3 Die wichtigsten Verwarnungen

2.1 Das Florett

2.1.1. Grundregel:

- Der Angriff hat grundsätzlich das Vorrecht
- Der Obmann muss erklären wer das Angriffsrecht hat und warum er es hat.

2.1.2. Definition wichtiger Gefechtshandlungen

- Angriff

- Der Angriff beginnt mit dem Strecken des Arms und ununterbrochener Bedrohung der gültigen Trefffläche des Gegners.

Hinweise für die Praxis:

Häufig kommt es vor, dass beide Fechter gleichzeitig treffen. Hier muss der Obmann erkennen, ob der Angreifer zögert, den Arm zurückzieht, pariert wird usw.

Um einen Angriff richtig vorzubereiten bedarf es einer aktiven Mensurverkürzung.

Man unterscheidet Klingen- und freie Angriffe sowie einfache und zusammengesetzte Angriffe.

- Parade / Riposte
 - Abwehr eines gegnerischen Angriffs mit Klingen- und / oder Beinbewegung und Gegenangriff
- Zwischenaktion mit Vorrecht (Konterattacke)
 - Sie muss mit 1 Fechttempo Vorsprung oder als Sperrung erfolgen.
- Linie
 - Gestreckter Arm und Bedrohung der gegnerischen gültigen Trefffläche
 - Die Bedrohung muss bis zum Treffer aufrecht erhalten bleiben
➔ **Arm darf während des Angriffes nicht zurück gezogen werden!**
 - Der Obmann sollte versuchen die Absichten der beiden Fechter zu erkennen, damit wird der Blick für die Situation geschärft.

2.1.3. Beurteilung der Treffer:

2.1.3.1. Der Verteidiger ist getroffen,

- a. wenn er in einen einfachen Angriff hineinstößt
- b. wenn er anstatt einer Klingenparade eine Körperparade versucht und dabei getroffen wird.
- c. Wenn er nach geglückter Parade einen Moment zögert, wodurch der Angreifer das Recht auf weiteren Angriff bekommt.
- d. Wenn er in einen zusammengesetzten Angriff einen Zwischenstoß macht, ohne damit ein Fechttempo voraus zu sein
- e. wenn er nach der Linie, die durch gegnerischen Eisenschlag oder Bindung beseitigt wurde, mitstößt oder in die Linie zurückkehrt, statt den sofortigen Stoß des Gegners zu parieren.

2.1.3.2. Der Angreifer ist getroffen,

- a. wenn er den in Linie stehenden Gegner angreift, ohne das gegnerische Eisen zu beseitigen.
- b. wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (Cavation ins Tempo) und er trotzdem den Angriff fortsetzt
- c. wenn bei einem Fintangriff sein Eisen gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort kommt und er den Angriff trotzdem fortsetzt.
- d. wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einem Zwischenstoß ein Fechttempo vor seiner letzten Bewegung getroffen wird.
- e. wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff einen Moment stutzt / zögert, währenddessen der Gegner einen Zwischenstoß ansetzt und er der Angreifer seinen Angriff trotzdem fortsetzt
- f. wenn er nach einer Parade des Gegners mit der Rimesse, Wiederholung oder Neuangriff trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzügerte einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Arms macht

Schwierige Gefechtssituationen

- Battuta (Schlag) oder Parade?
- Gleichzeitiger Angriff oder unberechtigter Zwischenstoß?
- Tempoaktion: War sie wirklich ein Fechttempo früher
- Zurückgezogener Arm während der Präparation?
- Cavation oder Mitstoß?

Wichtig für die Annullierung von Treffern

Bei Verdacht auf eine defekte Spitze muss der Obmann sofort die Funktion überprüfen, auf keinen Fall darf der Fechter vorher selbst prüfen, oder auf den Boden stoßen.

2.3. Prüfung vor jedem Gefecht

- Gewicht: 500 g
- E-Weste
- Brustschutz (bei Frauen)
- Klinge → die Durchbiegung darf nicht größer als 2 cm sein
- Maske
- Fechtanzug → den jeweiligen Vorschriften und Bestimmungen entsprechend prüfen
- Unterziehweste → mit Sicherung versehen?
- Körperkabel → mit Sicherungslasche versehen?
- Rollenkabel

Der Degen

2.2.1. Grundregel

- Treffer auf den ganzen Körper sind gültig!

2.2.2. Beurteilung des Treffers

Treffer können nur innerhalb der Kampfzeit gesetzt werden, der Fechter muss dabei mit mindestens einem Fuß auf der Fichtbahn stehen.

Besonderheiten:

- Verwarnungen beim Vordrehen der Schulter wie beim Florett gibt es im Degen nicht
- Bei einfachem Körper an Körper ist das Gefecht nicht zwangsläufig zu unterbrechen
- Beim Vorbeigehen am Gegner ist der erste Stoß / erste Aktion des Verteidigers nach hinten gültig

Annullierung von Treffern (hinweise für die Praxis)

- wenn der Fechter außerhalb der Fichtbahn stößt
- wenn die Kampfzeit vorbei ist
- wenn der Fechter im direkten Zusammenhang mit dem Treffer das Gleichgewicht verliert und stürzt
- nach Halt (z.B. wenn für den Obmann eine unübersichtliche Situation entstanden ist)
- wenn sich das Körperkabel (bei fehlender Lasche) in der Verbindung zur Rolle gelöst hat
- wenn die Klinge abbricht (siehe Spezielle Fälle)
- wenn die max. Trefferzahl erreicht ist (Doppeltreffer)
- wenn der Degen oder das Körperkabel des getroffenen Fechters defekt sind

Spezielle Fälle

- Klingenschlag, Klinge bricht → kein Treffer
- Eine Lampe leuchtet trotz abgebrochener Klinge, Technik in Ordnung → Treffer
- Glockenstoß, eine Lampe brennt / Spitze klemmt → kein Treffer
- Glockenstoß, eine Lampe brennt / Erdung defekt → kein Treffer
- Spitze auf Spitze, eine Lampe brennt → kein Treffer
- Rost oder Kleber auf der Glocke oder Klinge, Lampe brennt → kein Treffer
- Stoß auf die Klinge, eine Lampe brennt → kein Treffer
- Stoß auf die Glocke, eine Lampe brennt / Körperkabel, Zuleitung Rolle defekt → kein Treffer
- Stoß auf den Fuß, eine Lampe brennt / Erdung defekt
Tatsachenentscheidung des Obmanns → kein Treffer
- Beruht der Defekt an der Waffe des getroffenen Fechters darauf, dass die Spitzenhülse locker ist → Treffer
- Ist bei Doppeltreffer ein Treffer klar der andere zweifelhaft, so hat der Fechter, der den klaren Treffer gesetzt hat, das Recht zu wählen, ob beide Treffer zählen oder beide Treffer annulliert werden

2.2.3. Was wird geprüft?

- Gewicht: 750 g
- Zündlauf
- Glockenmasse
- Isolation der zwei Drähte im Glockeninneren
- Durchbiegung der Klinge nicht mehr als 1 cm
- Glockenstecker – Sicherheitsbügel vorhanden
- Rollenstecker – Sicherheitslasche vorhanden & geschlossen
- Fechtanzug
- Ausrüstung – Siehe Florett

2.3. Der Säbel

2.3.1. Grundregeln: analog Florett

2.3.2. Definition wichtiger Gefechtshandlungen – *wie Florett* –

2.3.3.1. Der Verteidiger ist getroffen:

- a. wenn er in einen einfachen Angriff hineinstößt
- b. wenn er anstatt einer Klingenparade eine Körperparade versucht und dabei getroffen wird
- c. wenn er nach geglückter Parade einen Moment zögert, wodurch der Angreifer das Recht auf weiteren Angriff bekommt
- d. wenn er in einem zusammengesetzten Angriff einen Zwischenhieb macht, ohne damit ein Fechttempo voraus zu sein
- e. wenn er nach Linie, die durch gegnerischen Eisenschlag oder Bindung beseitigt wurde, mitstößt, oder in die Linie zurückkehrt, statt den sofortigen Hieb des Gegners zu parieren

2.3.3.2. Der Angreifer ist getroffen,

- a. wenn er den in Linie stehenden Gegner angreift, ohne das gegnerische Eisen zu beseitigen
- b. wenn er nach dem gegnerischen Eisen greift, es aber nicht findet (Cavation ins Tempo) und er trotzdem den Angriff fortsetzt
- c. wenn bei einem Fintangriff sein Eisen gefunden wurde, die gegnerische Riposte sofort kommt und er den Angriff trotzdem fortsetzt
- d. wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff einen Moment stutzt / zögert, währenddessen der Gegner einen Zwischenstoß ansetzt und er der Angreifer seinen Angriff trotzdem fortsetzt
- e. wenn er bei einem zusammengesetzten Angriff mit einem Zwischenhieb ein Fechttempo vor seiner letzten Bewegung getroffen wird
- f. wenn er nach einer Parade des Gegners mit der Rimesse, Wiederholung oder Neuangriff trifft, obwohl der Verteidiger eine unverzügerte einfache Riposte in einem Fechttempo und ohne Zurückziehen des Arms macht

Schwierige Gefechtssituationen

- prise de fer oder Konterattacke – Parade Riposte?
- Gleichzeitiger Angriff oder nicht?
- Tempoaktion oder Mithieb?
- Parade – Riposte oder schlecht pariert?
- Angriff zu kurz oder gegnerische Übernahme, bzw. Angrifffortsetzung oder Mithieb?

Wichtig:

- die Offensivhandlungen des Armes erkennen (Beginn der Armstreckung erkennen)
- Achten auf Kreuzschritte und / oder Fläche

3.1 Schüler

3.1.1. Wichtige Kenntnisse über:

- Länge und Einteilung der Fechtbahn
- Prüfen der Waffen und der Ausrüstung
- Kampfzeit, Zählweise, und Treffflächen
- Richtiges Anschlallen, Sichern sowie Verhalten (Fechtgruß) auf und neben der Fechtbahn
- Die wichtigsten Beispiele bei Verwarnungen:
 - Materialfehler
 - Verdecken der Trefferfläche
 - Berühren des elektrischen Materials
 - Parieren mit dem waffenfreien Arm
 - Verlassen der Kampfbahn
 - Umdrehen während des Gefechts
 - Keine Reklamationen gegen den Obmann
 - 1. Aufruf (1 min warten) 2. Aufruf (1 min warten), 3. Aufruf (Streichen)
 - Ersatzwaffe und Ersatzkabel an der Fechtbahn
(wenn gesamtes Material defekt ist, muss innerhalb von 10 min neues Material organisiert werden Vereinskamerad, Kaufen etc.)

3.1.2. Praktisches Vorgehen

- Angriff = dynamische Mensurverkürzung + Arm strecken mit Ausfall; mit oder ohne Klinge
- Parade / Riposte = gegnerischen Endstoß parieren + sofort zustoßen
- Es ist nur 1 Fechter im Recht

B-Jugend

3.1.3. Wichtige Kenntnisse über:

- siehe Schüler
- Größe der E-Weste
- Verwarnungen: siehe Schüler
 - Körper an Körper
 - Annullierungen im Degen

3.1.4. Praktisches Vorgehen (Einzelne Aktionen)

- Präparation – Angriff beginnt mit Armstrecken
- Parade Riposte – Prise de Fer
- Konterattacke
- Linie
- 2. Absicht
- Tempoabnahme (über Beinarbeit)
- Linie

3.2. A-Jugend

3.2.1. Vertiefte Kenntnisse

- Verwarnungen aller 3 Gruppen und jeweils 3 Beispiele

3.4.2. Weitergehende Aktionen

- Coupéangriffe
- Coupés
- Extras und Kniffe

Gestikulation des Obmanns

Fragenkatalog mit Antworten

Florett und Allgemeine Anforderungen

Offizielle Prüfungsfragen

Allgemeine Anforderungen

1. Wie viele Hauptteile hat des FIE Reglement?
2. Welches sind die drei Merkmale eines Angriffs, in den konventionellen Waffen?
3. Was ist ein Fechttempo?
4. Welche Funktion hat der Obmann bei einem Turniergefecht?
5. Wie viel Treffer können beim Auftreten eines Defektes maximal annulliert werden?
6. Wie oft muss ein Defekt bei einer Überprüfung auftreten, damit ein Treffer annulliert werden kann?
7. Wie oft kann ein Fechter eine Prüfung bei einem zweifelhaften Treffer verlangen?
8. Wird ein Treffer annulliert, wenn die Klinge des getroffenen Fechters gebrochen ist?
9. Wie viel Minuten Pause stehen einem Fechter zwischen zwei Gefechten der Direktausscheidung zu?
10. Was sind Defensivaktionen? Welche kennen Sie?
11. Wo stellen sich die Fechter bei der Aufnahme des Kampfes nach einer einminütigen Pause in einem KO-Gefecht wieder auf?
12. Was passiert bei Treffergleichstand nach Ablauf der normalen Kampfzeit?
13. Was machen Sie, wenn ein Fechter mit defektem Körperkabel oder Waffe antritt?
14. Was machen Sie, wenn während des Gefechtes festgestellt Löcher in der Metallweste festgestellt werden?
15. Was machen Sie, wenn während des Gefechtes festgestellt wird, dass das Material eines Fechters keine Prüfmarken trägt?
16. Was machen Sie, wenn ein Fechter ohne eine der Regel entsprechende Fechtjacke antritt?
17. Was machen Sie, wenn ein Fechter sein Material so manipuliert hat, dass er willkürlich damit Treffer auslösen kann?
18. Was machen Sie, wenn ein Fechter die seitliche Linie ohne Absicht überschreitet?

19. Was machen Sie mit einer während des Gefechtes abgebrochenen Klinge?
20. Was machen Sie, wenn Sie während des Gefechtes feststellen, dass die angezeigte Zeit nicht korrekt ist?
21. Wann kann ein Fechter beim Obmann die restliche Kampfzeit erfragen?
22. Wie verhalten Sie sich bei Protesten des Trainers / Betreuers während eines Einzelwettbewerbs?
23. Was machen Sie, wenn ein Fechter mit der unbewaffneten Hand / Arm pariert?
24. Wie verhalten Sie sich, wenn am Beginn der Runde nicht alle Fechter anwesend sind?
25. Was machen Sie, wenn während de Gefechts ein Loch in der Bahn festgestellt wird?
26. Was entscheiden Sie, wenn ein echter unmittelbar nach dem Setzen eines Treffers das Gleichgewicht verliert und stürzt?
27. Was tun Sie, wenn während des Gefechts festgestellt wird, dass die Fechter in der falschen Reihenfolge angetreten sind?
28. Welche Haltung / Fechtstellung ist bei dem Kommando „en garde / los“ einzunehmen?
29. Wann sprechen Sie einen Straftreffer wegen Verlassen der Bahn aus?
30. Wie halten Sie eine ausgesprochene Verwarnung fest?
31. Wann kann während eines Mannschaftskampfs ausgewechselt werden
32. Im Falle eines Wechsels – wann muss der Wechsel angemeldet werden?
33. Für welchen Bereich gelten die Wettkampfregeln?
34. Die Fechter haben das Halt des Obmannes nicht gehört, es fällt noch ein Treffer. Zählt dieser Treffer, oder nicht?
35. Welchen Unterschied gibt es bei Körper an Körper zwischen Florett und Degen?
36. Sie haben an Ihrer Fechtbahn ein Melder mit Hochleuchten. Sie haben sich auf die Hochleuchten konzentriert und beobachten die Fechter. Plötzlich werden Sie darauf aufmerksam gemacht, dass das Meldegerät einen Treffer angezeigt hat. Sie haben die Lampen nicht gesehen. Wie verhalten Sie sich?
37. Ein Gefecht steht 4:3, die Zeit ist abgelaufen. Wie tragen Sie ein?
38. Ein Fechter hat schon einmal 10 Minuten wegen einer Verletzung erhalten. Er erhält eine neue Verletzung. Wie entscheiden Sie?
39. Sie werden aufmerksam gemacht, 16 dass der Fechter auf der Ihnen

abgewandten Seite immer die gültige Trefferfläche mit seiner Hand verdeckt.
Welche Möglichkeiten haben Sie?

40. Ein Fechter beleidigt Sie während des Gefechtes mit einem deutlichem Schimpfwort. Was machen Sie?
41. Was ist ein Kontrotempo?
42. Ein Fechter kommt auf die Bahn ohne Unterziehweste und einer nicht funktionierenden Waffe. Der Fechter erhält:
43. Ein Fechter kommt auf die Bahn mit einer Maske die keine Kontrollmarke trägt. Was machen Sie?
44. Kann eine Waffe eine Vorrichtung haben, die über die Glocke hinausragt?
45. Wie muss die Handschuhmanschette sein?
46. In einem Gefecht einer Runde hat Fechter A eine gelbe Karte wegen nicht regelgerechter Waffe erhalten. Er liegt 2:3 hinten. Fechter B greift an und trifft. Um dem Treffer zu entgehen fällt A hin. Wie entscheiden Sie?
47. Ein Fechter hat schon eine gelbe Karte für Heben der Maske vor dem HALT des Obmanns bekommen. Er macht eine Parade während er sich umdreht und die Riposte auf die gültige Trefferfläche setzt. Was machen Sie?
48. Fechter A ist durch die Parade von B entwaffnet. B macht sofort eine Riposte und trifft. Zählt dieser Treffer?
49. Fechter A hört auf zu fechten, ohne dass der Obmann HALT gesagt hat. Fechter B trifft A auf die gültige Trefferfläche. Wie verhalten Sie sich?
50. In einem Gefecht einer Runde hat Fechter A bereits eine gelbe Karte bekommen. Er provoziert ein Körper an Körper mit Gewalt. B führt in diesem Moment mit 4:2. Was machen Sie?

Antworten

1. Das Reglement hat 3 Teile
2. Angriff, Parade, Riposte (Kontrariposte)
3. Zeit, die zur Ausführung einer einfachen Aktion notwendig ist
4. Leitung der Gefechte, Für Ordnung an der Bahn sorgen, die Gefechte in die Runde eintragen
5. Nur der letzte
6. Ein Mal
7. Maximal 2 mal
8. Wenn der Treffer noch im selben Fechttempo fällt – ja; ansonsten – nein
9. Fünf Minuten
10. Paraden
11. An der Startlinie
12. Es wird ein Vorteil ausgelost und eine weitere Minute weiter gefochten. Fällt in dieser Minute kein Treffer, so gewinnt der Fechter der den Vorteil hat. Ansonsten hat der Fechter der den 1. Treffer setzt sofort gewonnen.
13. Er bekommt eine Gelbe Karte
14. Die Metallweste muss getauscht werden. Der Fechter erhält allerdings keine Verwarnungen oder Bestrafungen (Weste könnte ja während des Gefechts kaputt gegangen sein)
15. Der Fechter darf nicht weiterfechten und erhält eine Rote Karte
16. Die Jacke muss ausgetauscht werden; der Fechter erhält eine Gelbe Karte
17. Der Fechter erhält eine Schwarze Karte und wird vom Turnier ausgeschlossen
18. Der Fechter muss einen Meter zurück
19. Der Fechter muss seine Waffe tauschen, welche erneut geprüft werden muss, und die defekte Klinge ist vom Obmann einzusammeln und ggf. im TD abzugeben
20. Der Obmann schätzt wie viel Zeit noch zu Fechten ist.
21. Zwischen Halt und Los
22. Die Betreuer und Trainer haben dem Obmann nichts zu sagen. Sie sind ans Ende der Bahn zu verweisen.
23. Der Fechter erhält eine Gelbe Karte. Der dadurch von ihm erzielte Treffer zählt nicht
24. Der Fechter muss ausgerufen werden, wenn er nach 1 min immer noch nicht da ist, dem TD melden und erneut über das TD ausrufen lassen, wenn er dann immer noch nicht anwesend ist, disqualifizieren
25. Sie müssen die Turniertechnik holen um den Defekt zu beheben, und dürfen auf keinen Fall weiterfechten lassen
26. Der Treffer zählt

27. Weiterfechten lassen und beim Eintragen auf die Richtigkeit der Eintragung achten.
28. Die Fechtstellung – der Arm darf nicht gestreckt sein
29. Wenn der Fechter mit beiden Beinen das hintere Ende der Bahn verlassen hat
30. Auf dem Tableau, und falls möglich am Melder.
31. Der Wechsel ist 1 Gefecht vorher anzukündigen, Bei einer Verletzung kann auch sofort gewechselt werden
32. 1 Gefecht vorher
33. für den gesamten Wettkampfbereich (Sporthalle)
34. Da der Treffer nach Halt viel zählt er nicht
35. Im Florett gibt es dafür eine Gelbe Karte und im Degen ist es erlaubt
36. Kein Treffer
37. V4 : D3
38. Für eine neue Verletzung gibt es weitere 10 min Verletzungspause
39. Karten verteilen; Seitenrichter holen; die Fechter die Seiten tauschen lassen
40. Der Fechter erhält eine Schwarze Karte
41. Eine Übernahme
42. Rote Karte (2 Gelbe Karten)
43. Der Fechter erhält eine Rote Karte
44. Nein
45. Die Manschette muss über die Fechtjacke reichen
46. Der Treffer zählt. Da der Fechter schon eine Gelbe Karte hat und aufgrund dieser unsportlichen Aktion eine weitere Gelbe Karte bekommt, erhält der Fechter zusätzlich eine Rote Karte und verliert so dieses Gefecht mit 2:5
47. Der Treffer zählt nicht und der Fechter erhält eine Rote Karte, da er schon mit einer Gelben Karte vorbelastet ist.
48. Wenn der Treffer im gleichen Fechttempo fällt, zählt dieser Treffer, ansonsten nicht
49. Der Treffer zählt
50. Der Fechter bekommt eine Rote Karte, da er schon mit einer Gelben Karte vorbelastet ist

Florett

1. Ein Fechter kommt mit einer E-Weste auf die Bahn, welche die gültige Trefferfläche nicht vollständig bedeckt. Was machen sie?
2. Ein Fechter wechselt das Florett in einer Gefechtspause (2. Waffe). Das Gewicht ist nicht in Ordnung trotz ordnungsgemäßen Prüfzeichen der Materialkontrolle. Wie entscheiden sie?
3. Der Fechter kommt mit einer Waffe auf die Bahn, die kein Prüfzeichen vorweist. Wie entscheiden sie?
4. Ein Fechter greift an, denkt er hat getroffen und dreht sich um, um an die Startlinie zurück zu gehen. Die Klinge hält er in Richtung des Gegners, welcher nachsetzt und im Zuge dieser Aktion vorbeistößt und selbst getroffen wird. Was entscheiden sie?
5. Ein Fechter verlang mehrmals ohne erkennbaren Grund, dass er die E-Weste des Gegners prüfen darf. Wie verhalten sie sich?
6. Ein Fechter verlangt in der letzten Minute eine Unterbrechung des Gefechtes, offensichtlich um Zeit zu gewinnen. Was machen sie?
7. Ein Fechter kommt in Socken auf die Bahn. Was entscheiden sie?
8. Ein Fechter ist bereits wegen Körper an Körper mit der Gelben Karte verwarnet. Im Laufe des Gefechtes kommt es vom beiden Fechtern gleichzeitig zu Körper an Körper. Wie verwarnen sie?
9. Der angegriffene Fechter bedeckt mit dem unbewaffneten Arm die Trefferfläche und setzt einen gültigen Treffer (nur eine Lampe). Wie verfahren sie?
10. Der angegriffene Fechter pariert mit der unbewaffneten Hand/Arm und setzt mit der Aktion einen gültigen Treffer. Was machen Sie in dieser Situation?
11. Ein Fechter greift mit einem regelgerechten Angriff an. Trifft jedoch erst nachdem die gültige Lampe des angreifenden Fechters aufgeleuchtet hat. Was entscheiden Sie?
12. Der angreifende Fechter stürzt auf die Bahn. Der andere Fechter stößt incontro. Wie entscheiden Sie?
13. Ein Fechter kommt auf die Bahn, seine Waffe zeigt ungültig. Sie verwarnen mit Gelber Karte. Er wechselt die Waffe – erneut ungültig. Sie verwarnen mit Rot. Beim erneuten Wechsel der Waffe ist zunächst alles in Ordnung. Vor dem nächsten Treffer, bzw. gleich zum Beginn der nächsten Aktion wird erneut ungültig gezeigt. Sie stellen fest, dass nicht die Waffe, sondern das Körperkabel defekt war. Wie entscheiden Sie?
14. Ein Fechter hat seine Waffe so manipuliert, dass er offensichtlich Treffer auslösen kann. Was tun Sie?
15. Ein Fechter benutzt seinen freien Arm. Sie haben bereits Seitenrichter verlangt. Ein Seitenrichter zeigt so eine Situation an obwohl Sie es anders gesehen haben. Wie entscheiden Sie?
16. Ein Fechter wird getroffen. Bei der Prüfung stellt er fest, dass seine Maske und Fektkleidung gültig anzeigen und verlangt die Annullierung. Wie entscheiden Sie?
17. Ein Fechter greift an, Sie denken er hat getroffen und rufen Halt!

Doch erst danach fällt der gültige Treffer. Wie entscheiden Sie?

18. Sie geben diesen Treffer aus Frage 17. Daraufhin legt der getroffene Fechter Protest ein und verlangt die Annullierung des Treffers. Gibt es eine Möglichkeit einen Treffer (außer Straftreffer) zu werten, obwohl der Kampfrichter Halt! Gesagt hat?
19. Im Beispiel 18 legt einer der Betroffenen Protest ein, den sie als unbegründet ansehen. Das TD bestätigt Ihre Entscheidung. Wie müssen Sie jetzt handeln?
20. Können Sie als Kampfrichter ein Gefecht unterbrechen, obwohl kein Treffer gefallen ist?
21. Der angegriffene Fechter pariert den Angriff und setzt die Riposte indem er sich umdreht und den vorbeilaufenden Fechter mit einer direkten unverzögerten Aktion gültig trifft. Zählt dieser Treffer?
22. Der angegriffene Fechter pariert, setzt jedoch nicht gleich die Riposte, woraufhin der parierte Fechter erneut zustößt und beide Lampen gleichzeitig leuchten. Wie entscheiden Sie?
23. Der parierte Fechter stößt zu, indem er die Schulter des unbewaffneten Armes nach vorne bringt. Wie verhalten Sie sich?
24. Ein Fechter bedeckt mit dem unbewaffneten Arm die Trefffläche und wird eindeutig darauf getroffen. Die ungültige Lampe leuchtet. Wie entscheiden Sie?
25. Aufgrund einer undurchsichtigen Situation rufen Sie Halt! In diesem Moment fällt ein Treffer. Können Sie den Treffer geben?
26. Ein angreifender Fechter wird pariert, woraufhin seine Klinge abbricht. Der Gegner setzt eine unverzögerte Riposte. Können Sie diesen Treffer geben?
27. Wo wird die Krokodilklemme an der Metallweste befestigt?
28. Darf ein Florett mit französischem Griff am Knauf gehalten werden?
29. Fechter X liegt 4:2 hinten und ist mit einer Verwarnung (Gelbe Karte) vorbelastet. X greift an und trifft gültig. Bei diesem Angriff bringt er die unbewaffnete Schulter nach vorne. Was entscheiden Sie?
30. Wie stark darf die Klingenbiegung beim Florett sein?

Antworten

1. Der Fechter erhält eine Gelbe Karte und er muss eine neue Weste anziehen, welche die gültige Trefferfläche vollständig bedeckt
2. Der Fechter wird nicht Verwarnt oder Bestraft (erhält keine Gelbe Karte)
3. Der Fechter erhält eine Rote Karte
4. Der Treffer wird nicht gewertet und der Fechter bekommt die Gelbe Karte
5. Der Fechter erhält eine Gelbe Karte wegen Unterbrechung des Gefechts
6. Er bekommt eine Gelbe Karte
7. Der Fechter erhält eine Gelbe Karte und muss seine Schuhe an zu ziehen
8. Der bereits vorbelastete Fechter erhält eine Rote Karte und der andere eine Gelbe Karte – beide Fechter werden verwarnt
9. Der Treffer wird gewertet, aber der Fechter erhält eine Gelbe Karte
10. Der Treffer zählt nicht und der Fechter erhält zusätzlich eine Gelbe Karte
11. Der Angreifende Fechter erhält den Treffer
12. Der Treffer zählt
13. Die Rote Karte zählt, und der Fechter muss sein Körperkabel wechseln
14. Der Fechter wird mit einer Schwarzen Karte bestraft
15. Die Entscheidung des Obmanns zählt. Nur er darf entscheiden
16. Der letzte Treffer wird annulliert und der Fechter muss seine Ausrüstung wechseln
17. Der Treffer wird nicht gewertet, da der Treffer „Nach Halt“ fiel.
18. Nein, gibt es nicht
19. Der Fechter erhält eine Gelbe Karte
20. Ja, aufgrund Verwarnungen
21. Ja, dieser Treffer zählt
22. Pariertes Fechter bekommt den Treffer, er setzt die Remesse
23. Der Treffer zählt, aber der Fechter erhält eine Gelbe Karte
24. Der Treffer darf gegeben werden
25. Nein, da der Treffer „Nach Halt“ gefallen ist
26. Da die Aktion im gleichen Tempo passiert ist, zählt dieser Treffer
27. Unter dem Fechtarm
28. Ja, darf es
29. Der Treffer zählt, aber der Fechter erhält zusätzlich eine Rote Karte (weil er schon Gelb hatte) und verliert dieses Gefecht mit 5:3
30. 2 cm

Ausrüstungs- Vorschriften !!