

## Allgemeine Anforderungen

- 1. Wie viele Hauptteile hat des FIE Reglement?**  
*Das Reglement hat 3 Hauptteile (Technik, Organisation, Material)*
- 2. Welches sind die drei Merkmale eines Angriffs, in den konventionellen Waffen?**  
*t7 - Angriff: Streckung des Armes vor Ausfall bzw. Sturzangriff (Offensivbewegung), ununterbrochene Bedrohung der gegnerischen Trefferfläche*
- 3. Was ist ein Fechttempo?**  
*t6 - Zeit, die zur Ausführung einer einfachen Aktion notwendig ist*
- 4. Welche Funktion hat der Obmann bei einem Turniergefecht?**  
*t-35 Aufruf der Fechter, Leitung der Gefechte, Kontrolle von Material & Ausrüstung, Überwachung der Funktion der Trefferanzeige, Überwachung der Assistenten/Schreiber/Zeitnehmer, Bestrafung von Verstößen, Entscheidung über Treffer, für Ordnung an der Bahn sorgen, Befragung von Experten, verfolgt Gefechte und Trefferanzeige*
- 5. Wie viele Treffer können beim Auftreten eines Defektes maximal annulliert werden?**  
*t54/t68 - Nur der letzte vor Feststellung des Defektes*
- 6. Wie oft muss ein Defekt bei einer Überprüfung auftreten, damit ein Treffer annulliert werden kann?**  
*t54/t68 – Wenigstens ein Mal*
- 7. Wie oft kann ein Fechter eine Prüfung bei einem zweifelhaften Treffer verlangen?**  
*liegt in Ermessen des Obmanns*
- 8. Wird ein Treffer annulliert, wenn die Klinge des getroffenen Fechters gebrochen ist?**  
*t54/t68 - Falls der Klingenbruch nicht eindeutig nach der Trefferanzeige erfolgt ist, wird der Treffer annulliert*
- 9. Wie viel Minuten Pause stehen einem Fechter zwischen zwei Gefechten der Direktausscheidung zu?**  
*o26 - Zehn Minuten*
- 10. Was sind Defensivaktionen? Welche kennen Sie?**  
*t7 – Paraden, Körperparaden, Meidbewegung, Schritt zurück*
- 11. Wo stellen sich die Fechter bei der Aufnahme des Kampfes nach einer einminütigen Pause in einem KO-Gefecht wieder auf?**  
*t17 - An der Startlinie (Bahnmitte)*
- 12. Was passiert bei Treffergleichstand nach Ablauf der normalen Kampfzeit?**  
*o17 - 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 nächsten Treffer setzt, sofort gewonnen.*

13. **Was machen Sie, wenn ein Fechter mit defektem Körperkabel oder Waffe antritt?**  
**t45** - Er bekommt eine Gelbe Karte und wechselt das Material
14. **Was machen Sie, wenn während des Gefechtes Löcher in der Metallweste festgestellt werden?**  
**t45** - Die Metallweste muss getauscht werden. Der Fechter erhält allerdings keine Verwarnungen oder Bestrafungen (Weste kann während des Gefechts kaputt gegangen sein)
15. **Was machen Sie, wenn während des Gefechtes festgestellt wird, dass das Material eines Fechters keine Prüfmarken trägt?**  
**t45** - Der Fechter erhält eine Rote Karte (Annullierung letzter Treffer)
16. **Was machen Sie, wenn ein Fechter ohne eine der Regel entsprechende Fechtjacke antritt?**  
**t45** - Die Jacke muss getauscht werden, der Fechter erhält eine Gelbe Karte
17. **Was machen Sie, wenn ein Fechter sein Material so manipuliert hat, dass er willkürlich damit Treffer auslösen kann?**  
**t45** - Das Material wird beschlagnahmt und den Experten zur Prüfung vorgelegt. Bestätigt sich der Verdacht, so erhält der Fechter nach Rücksprache mit dem TD eine Schwarze Karte und wird vom Turnier ausgeschlossen
18. **Was machen Sie, wenn ein Fechter die seitliche Linie ohne Absicht überschreitet?**  
**t28/t102** - Kampfunterbrechung, der Gegner darf einen Meter vorrücken (Bodenverlust). Gegebenenfalls Treffer, wenn der Fechter dadurch hinter die hintere Begrenzungslinie gerät
19. **Was machen Sie mit einer während des Gefechtes abgebrochenen Klinge?**  
Der Fechter muss seine Waffe tauschen, welche erneut geprüft werden muss. Die defekte Klinge ist vom Obmann einzusammeln und an das TD zur Prüfung zu übergeben
20. **Was machen Sie, wenn Sie während des Gefechtes feststellen, dass die angezeigte Zeit nicht korrekt ist?**  
**t32** - Der Obmann schätzt die verbleibende Kampfzeit
21. **Wann kann ein Fechter beim Obmann die restliche Kampfzeit erfragen?**  
**t31** - In Kampfunterbrechungen zwischen Halt und Los
22. **Wie verhalten Sie sich bei Protesten des Trainers / Betreuers während eines Einzelwettbewerbs?**  
**t82/t83/t118/t122** - Ein Protest von Betreuer und Trainer ist nicht zulässig, lediglich vom Fechter selbst. Stört er die Ordnung erheblich: Gelbe Karte, im Wiederholungsfall Schwarze Karte und Verweis aus dem Hallenbereich. Bei geringer Störung: ignorieren.
23. **Was machen Sie, wenn ein Fechter mit der unbewaffneten Hand / Arm pariert?**  
**t22** - Der Fechter erhält eine Rote Karte. Der dadurch von ihm erzielte Treffer wird annulliert

24. **Wie verhalten Sie sich, wenn am Beginn der Runde nicht alle Fechter anwesend sind?**  
**t86** - Der fehlende Fechter muss aufgerufen werden. Wenn er nach 1 min immer noch nicht da ist, dem TD melden und erneut über das TD ausrufen lassen, wenn er dann nach 1 min immer noch nicht anwesend (3. Aufruf) ist, disqualifizieren
25. **Was machen Sie, wenn während des Gefechts ein Loch in der Bahn festgestellt wird?**  
**t54/t69** - Die Turniertechnik holen, um den Defekt zu beheben. Auf keinen Fall weiter fechten lassen
26. **Was entscheiden Sie, wenn ein Fechter unmittelbar nach dem Setzen eines Treffers das Gleichgewicht verliert und stürzt?**  
**t87** - Der Treffer zählt, keine Verwarnung (kein Treffer im Fallen)
27. **Was tun Sie, wenn während des Gefechts festgestellt wird, dass die Fechter in der falschen Reihenfolge angetreten sind?**  
Weiterfechten lassen und beim Eintragen auf die Richtigkeit der Eintragung achten. Rest der Runde in ursprünglicher Reihenfolge – soweit möglich – weiter fechten (Obmannfehler, keine Bestrafung)
28. **Welche Haltung / Fechtstellung ist bei dem Kommando „en garde / los“ einzunehmen?**  
**t17** - Die Fechtstellung – der Arm darf nicht in Linie sein (Florett & Säbel)
29. **Wann sprechen Sie einen Straftreffer wegen Verlassen der Bahn aus?**  
**t27** – Bei Verlassen der Bahn, um einem Treffer zu entgehen und der Fechter ist bereits mit Gelber Karte verwarnt – Rote Karte
30. **Wie halten Sie eine ausgesprochene Verwarnung fest?**  
**t114** - Auf dem Tableau, wenn möglich auch am Melder
31. **Wann kann während eines Mannschaftskampfs ausgewechselt werden?**  
**o44** - Bei einer Verletzung kann sofort gewechselt werden, ansonsten jederzeit bei rechtzeitiger Ankündigung (vor Beginn des vorigen Gefechtes). Der Wechsel ist am Ende eines Gefechtes voranzukündigen (bei Obmann und gegnerischen Mannschaftskapitän). Es kann nur einmal gewechselt werden.
32. **Im Falle eines Wechsels – wann muss der Wechsel angemeldet werden?**  
**o44** - vor Beginn des vorhergehenden Gefechtes
33. **Für welchen Bereich gelten die Wettkampffregeln?**  
**t1** - Die Regeln sind obligatorisch für alle Fichtwettkämpfe und gelten für alle im gesamten Hallenbereich. Sie dürfen für alle offiziellen FIE-Wettkämpfe (Weltmeisterschaften, Olympische Spiele, Weltcupturniere) nicht verändert werden
34. **Die Fechter haben das Halt des Obmannes nicht gehört, es fällt noch ein Treffer. Zählt dieser Treffer, oder nicht?**  
**t18** - Da der Treffer nach Halt fiel, zählt er nicht

35. **Welchen Unterschied gibt es bei Körper an Körper zwischen Florett und Degen?**  
**t20/t63** - Im Florett gibt es dafür eine Gelbe Karte und im Degen ist es erlaubt (ohne Brutalität bzw. um nicht einem Treffer zu entgehen)
36. **Sie haben an Ihrer Fechtbahn einen 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?**  
*Kein Treffer. Überprüfung der Anlage, ggf. Befragung von Experten.*
37. **Ein Gefecht steht 4:3, die Zeit ist abgelaufen. Wie tragen Sie ein?**  
**o17** - V4 : D3
38. **Ein Fechter hat schon einmal 10 Minuten wegen einer Verletzung erhalten. Er erhält eine neue Verletzung. Wie entscheiden Sie?**  
**t33** - Für eine neue Verletzung gibt es weitere 10 min Verletzungspause
39. **Sie werden aufmerksam gemacht, dass der Fechter auf der Ihnen abgewandten Seite immer die gültige Trefferfläche mit seiner Hand verdeckt. Welche Möglichkeiten haben Sie?**  
**t22** - Hinzuziehen von 2 Seitenrichtern; die Fechter die Seiten tauschen lassen
40. **Ein Fechter beleidigt Sie während des Gefechtes mit einem deutlichen Schimpfwort. Was machen Sie?**  
**t120** - Der Fechter erhält eine Schwarze Karte, TD verständigen
41. **Was ist ein Kontrotempo?**  
**t8** - Jede Aktion gegen eine gegnerische Zwischenaktion
42. **Ein Fechter kommt auf die Bahn ohne Unterziehweste und einer nicht funktionierenden Waffe. Der Fechter erhält:**  
**t45/t114** - Rote Karte (2 Gelbe Karten)
43. **Ein Fechter kommt auf die Bahn mit einer Maske, die keine Kontrollmarke trägt. Was machen Sie?**  
**t45** - Der Fechter erhält eine Rote Karte, Maske muss kontrolliert werden
44. **Kann eine Waffe eine Vorrichtung haben, die über die Glocke hinausragt?**  
*Nein*
45. **Wie muss die Handschuhmanschette sein?**  
**m25/t43** - Die Manschette muss über ca. den halben Unterarm gehen und darf nicht aus zu glattem Material bestehen
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?**  
**t87** - 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. **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 Trefffläche setzt. Was machen Sie?**  
*t21 - Der Treffer zählt nicht und der Fechter erhält eine Rote Karte, da er schon mit einer Gelben Karte vorbelastet ist*
48. **Fechter A ist durch die Parade von B entwaffnet. B macht sofort eine Riposte und trifft. Zählt dieser Treffer?**  
*t18 - Da der Treffer im gleichen Fechttempo fällt, zählt dieser Treffer*
49. **Fechter A hört auf zu fechten, ohne dass der Obmann HALT gesagt hat. Fechter B trifft A auf die gültige Trefffläche. Wie verhalten Sie sich?**  
*t18 - Der Treffer zählt*
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?**  
*t87 - Der Fechter bekommt eine Rote Karte, da er schon mit einer Gelben Karte vorbelastet ist, das Gefecht endet 5:2*