

## Fragebogen Arbitrage : Level 4

### **1. Nachdem er einen Treffer bekommen hat, präsentiert Fulbert seine Waffe dem Schiedsrichter, der die obligatorischen Kontrollstufen vornimmt.**

- 1) Der Schiedsrichter stellt fest, dass das Körperkabel des Fechters nicht mehr mit der Kabelrolle verbunden ist.
  - Er annulliert den Treffer, da das Befestigungssystem fehlerhaft ist
  - Er annulliert den Treffer nicht, da das Befestigungssystem fehlerhaft ist
  - Er annulliert den Treffer nicht, da das Befestigungssystem nicht fehlerhaft ist
  - Er annulliert den Treffer, da das Befestigungssystem nicht fehlerhaft ist.
  
- 2) Der Schiedsrichter stellt fest, dass das Körperkabel des Fechters nicht mehr mit seiner Waffe verbunden ist.
  - Er annulliert den Treffer, da das Befestigungssystem fehlerhaft ist
  - Er annulliert den Treffer nicht, da das Befestigungssystem fehlerhaft ist
  - Er annulliert den Treffer nicht, da das Befestigungssystem nicht fehlerhaft ist
  - Er annulliert den Treffer, da das Befestigungssystem nicht fehlerhaft ist.
  
- 3) Der Schiedsrichter bemerkt, dass eine Schraube fehlt
  - Er setzt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen fort und fordert den Fechter auf, die Waffe zu wechseln
  - Er stoppt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen und annulliert den Treffer
  - Er stoppt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen und annulliert den Treffer nicht
  - Er stoppt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen und fordert den Fechter, die Waffe zu Wechseln
  
- 4) Der Schiedsrichter stellt fest, dass die Spitzenhülse nicht richtig festgezogen ist.
  - Er setzt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen fort und fordert den Fechter auf, die Waffe zu wechseln
  - Er stoppt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen und annulliert den Treffer
  - Er stoppt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen und annulliert den Treffer nicht
  - Er stoppt die obligatorische Kontrolle mit den Kontrollstufen und fordert den Fechter, die Waffe zu wechseln

- 5) Der Schiedsrichter drückt mit offener Handfläche fest auf die Spitze.
- Er annulliert den Treffer, da der Melder nicht aufleuchtet
  - Er annulliert den Treffer, da der Melder aufleuchtet
  - Er annulliert den Treffer nicht, da der Melder aufleuchtet
  - Er annulliert den Treffer nicht, da der Melder nicht aufleuchtet
- 6) Der Melder leuchtet nicht auf, wenn der Schiedsrichter das erste Mal mit der Handfläche auf die Spitze drückt
- Es werden alle Stufen wiederholt, bis der Melder aufleuchtet
  - Er annulliert den Treffer
  - Er annulliert den Treffer nicht und versucht es ein zweites Mal
  - Er prüft, was nicht funktioniert (oder ruft wenn möglich einen Techniker herbei)

**2. Nachdem Isidore einen Treffer erhalten hat, testet er seine Waffe am Boden und stellt fest, dass sie nicht funktioniert. Er zeigt sie dem Schiedsrichter**

- Der Schiedsrichter geht zu den obligatorischen Kontrollstufen über, gelangt zum gleichen Ergebnis wie Isidore und annulliert den Treffer.
- Der Schiedsrichter geht zu den obligatorischen Kontrollstufen über, gelangt zum gleichen Ergebnis wie Isidore und annulliert den Treffer nicht.
- Der Schiedsrichter führt die obligatorischen Kontrollschritte nicht aus und annulliert den Treffer
- Der Schiedsrichter führt die obligatorischen Kontrollschritte nicht aus und annulliert den Treffer nicht

**3. Alman fechtet gegen Ambroise, es gibt einen Doppeltreffer. Der Treffer von Ambroise ist sicher, während der Treffer von Alman zweifelhaft ist**

- Der Schiedsrichter annulliert beide Treffer
- Der Schiedsrichter gibt beide Treffer
- Der Schiedsrichter fragt Ambroise, ob er beide Treffer geben möchte oder keinen
- Der Schiedsrichter fragt Alman, ob er beide Treffer geben möchte oder keinen

**4. Benoît verlässt während des Gefechts mit einem Fuss seitlich die Piste und erzielt einen Treffer**

- Der Schiedsrichter hat « Halt » gesagt und annulliert den Treffer
- Der Schiedsrichter annulliert den Treffer nicht, da dieser vor dem « Halt » erzielt wurde
- Der Schiedsrichter annulliert den Treffer, da dieser vor dem « Halt » erzielt wurde
- Der Schiedsrichter hat nicht « Halt » gesagt und gibt den Treffer
- Der Schiedsrichter hat nicht « Halt » gesagt, aber annulliert den Treffer, da Benoît mit dem Fuss nicht mehr auf der Piste war
- Der Schiedsrichter hat « Halt » gesagt, annulliert den Treffer und gibt Benoît eine gelbe Karte

**5. Théodule fechtet gegen Zosime und während des Matches sind sie «Körper an Körper»**

- Théodule trifft nach dem «Körper an Körper», der Schiedsrichter hat nicht « Halt » gesagt, der Treffer wird validiert
- Théodule trifft nach dem «Körper an Körper», der Schiedsrichter hat nicht « Halt » gesagt, der Treffer wird annulliert
- Théodule trifft nach dem «Körper an Körper», der Schiedsrichter hat « Halt » gesagt, der Treffer wird gegeben
- Théodule trifft nach dem «Körper an Körper», der Schiedsrichter hat « Halt » gesagt, der Treffer wird annulliert
- Théodule trifft vor dem «Körper an Körper», der Treffer wird gegeben
- Théodule trifft vor dem «Körper an Körper», der Treffer wird annulliert

**6. Die Spitze von Sozomène bleibt nach einem Treffer blockiert und der Melder leuchtet auf**

- Es war ein Bodentreffer, der Schiedsrichter gibt den Treffer
- Es war ein Bodentreffer, der Schiedsrichter annulliert den Treffer
- Der Fuss des Gegners wurde getroffen, der Schiedsrichter annulliert den Treffer, da die Waffe defekt ist
- Der Fuss des Gegners wurde getroffen, der Schiedsrichter gibt den Treffer

**7. Pione fechtet gegen Clovis. Nach einer Berührung bittet Pione den Schiedsrichter, Clovis Waffe erneut zu überprüfen.**

- Der Schiedsrichter weigert sich die Waffe erneut zu kontrollieren
- Der Schiedsrichter kontrolliert die Waffe von Clovis erneut
- Der Schiedsrichter kontrolliert die Waffe von Pione erneut
- Der Schiedsrichter kontrolliert die Waffe von Clovis erneut, bemerkt einen Fehler und annulliert den letzten Treffer

**8. Nach jedem Treffer geht Clothilde immer ans Ende der Piste bevor sie sich in die Grundstellung begibt**

- Der Schiedsrichter bittet sie nach jedem Treffer höflich, sich in die Grundstellung zu begeben
- Der Schiedsrichter bittet sie einmal höflich, sich direkt in die Grundstellung zu begeben
- Der Schiedsrichter gibt ihr eine gelbe Karte
- Der Schiedsrichter nutzt die Gelegenheit, um seine E-Mails zu lesen

**9. Auf Aufruf des Schiedsrichters « En Garde », der Fechter:**

- Muss stillstehen
- Kann er noch die Startlinie überschreiten
- Muss er in der « Sixte » sein
- Kann er den Arm ausgestreckt haben

**10. Es bleiben nur noch zwei Sekunden auf der Stoppuhr, Dan startet vor dem « Allez » einen «Flèche» und trifft Simmons.**

- Der Treffer zählt, da er zwischen dem « Allez » und dem « Halt » erzielt wurde
- Der Treffer zählt nicht, Dan bekommt eine gelbe Karte
- Der Treffer zählt nicht, Dan ist vor dem « Allez » gestartet

**11. Folkor fechtet gegen Gmork, es steht momentan 8-1 für Folkor. Gmork macht einen «Flèche», trifft jedoch nicht sofort und setzt den Angriff fort und überholt Folkor auf der linken Seite. Als sich Folkor umdreht um Gmork zu treffen, trifft Gmork den Boden, in der Hoffnung das Gerät zu blockieren. Es gibt einen Doppeltreffer (Ende der Aktion). Das Endergebnis ist:**

- 9-2
- 10-1
- 10-2
- 9-1
- Es ist wirklich eine endlose Geschichte ...

**12. Während des Matches Pif gegen Hercule trifft Pif Hercule eindeutig mit einem «Flèche». Pif läuft weiter und überholt Hercule um mehrere Schritte. Hercule dreht sich um und trifft Pif am Rücken.**

- Hercule begeht keinen Fehler, der Match kann fortgesetzt werden
- Hercule bekommt eine gelbe Karte für einen unkontrollierten Angriff
- Hercule bekommt eine rote Karte für einen brutalen Angriff
- Hercule bekommt eine gelbe Karte der 3. Kategorie für « unsportliches Verhalten »
- Hercule bekommt eine schwarze Karte der 4. Kategorie für absichtliche Brutalität

- 13. Athéna macht einen Angriff auf die Glocke von Xéna. Ihre Klinge verbiegt sich aufgrund des Stosses. Athéna hebt die Hand und bittet den Schiedsrichter, den Match zu unterbrechen, um ihre Klinge wieder gerade zu biegen.**
- Der Schiedsrichter sanktioniert Athéna mit einer gelben Karte wegen unangemessener Unterbrechung
  - Der Schiedsrichter sanktioniert Athéna mit einer gelben Karte wegen nicht konformen Angriffs.
  - Der Schiedsrichter erlaubt Athéna, die Klinge wieder gerade zu biegen
  - Der Schiedsrichter unterbricht den Match nicht
- 14. Während Seya gegen Shiryu fechtet, verliert Shun, der auf der Piste nebenan fechtet, das Gleichgewicht und fällt auf Shirys Kabelroller. Nach diesem Sturz gibt es einen Doppeltreffer**
- Beide Treffer zählen
  - Der Treffer von Shiryu zählt, da er behindert wurde
  - Die Treffer werden annulliert
  - Shiryu kann entscheiden, ob er beide Treffer zählen möchte oder nicht
- 15. Ikki trifft Hyôga; Hyôgas Trainer Camus trennt "diskret" die Kabelrolle seines Fechtens, aber der Schiedsrichter hat es gesehen. Hyôga präsentiert dem Schiedsrichter seine Waffe.**
- Der Schiedsrichter probiert Hyôgas Waffe aus, stellt fest, dass diese nicht funktioniert und annulliert den Treffer
  - Der Schiedsrichter testet Hyôgas Waffe nicht
  - Der Schiedsrichter gibt Camus eine gelbe Karte für eine störende Aktion ausserhalb der Piste
  - Der Schiedsrichter gibt Camus eine schwarze Karte für eine störende Aktion ausserhalb der Piste