

1. 3 – Technik, Organisation, Material (Werbung u. Einleitung sind Nebenteile)
2. 1. die gültige Trefferfläche des Gegners wird ununterbrochen bedrohen (t. 7)  
2. Linie  
3. Mensurverkürzung
3. Die Dauer für die Ausführung einer einfachen Aktion (t. 6)
4. Zuständig für Turnierleitung: Er ruft die Fechter auf; Er leitet das Gefecht; Er kontrolliert die Waffen, die Ausrüstung und das Material der Fechter; Er überwacht die Seitenrichter, Zeitnehmer und Schreiber; Er muss dem Gefecht folgen, schreibt den Rundenzettel (t. 35/2)
5. einer, bei Doppeltreffer jeweils einer
6. mind. einmal
7. zweimal
8. Treffer wird annulliert
9. 5 Minuten
10. Körperparaden; Klingensparade
11. an der Startlinie und in Mitte der Bahnbreite
12. es gibt eine zusätzliche Minute und der erste Treffer entscheidet, wobei ausgelost wird, wer bei Ablauf der Minute gewonnen hat
13. gelbe Karte und defektes Teil austauschen lassen (t.45/1,3.b + t.120)
14. prüfen und austauschen
15. rote Karte und austauschen (t.43/3a + t.120)
16. gelbe Karte und austauschen
17. schwarze Karte und TD melden
18. Gefecht unterbrechen; Gegner darf einen Meter vor, der andere passt sich an
19. Waffe einziehen
20. Zeit schätzen und festlegen
21. bei Kampfunterbrechung immer
22. erst Gelb dann Schwarz
23. erste mal gelbe, zweite mal rote Karte (t.22, t.72. t.49 + t 120)
24. 3 mal aufrufen dann streichen und TD bekannt geben (nicht beginnen bevor alle da sind)

25. TD melden und Loch flicken lassen
26. Treffer zählt nur bei annehmbarer Fechthaltung
27. Gefecht beenden und dann nach Vorgabe weiter fechten
28. Waffe zeigt auf Gegner und Fechtstellung
29. 1. Die Bahn verlässt um einem Treffer zu entgehen (t.28 + t. 120)  
2. bei Überschreiten der hinteren Grenzlinie
30. schriftlich auf der gelben Karte evtl. auch auf Melder
31. Nach Beendigung des Einzelgefechtes
32. Ja, die Ankündigung vor dem Gefecht angekündigt werden, dass dem Gefecht voraus geht
33. bei allen Wettkämpfen für die ganze Halle (t. 1)
34. Treffer zählt nicht (t.18)
35. bei Florett bestraft (es wird der Kampf bei allen Waffen unterbrochen) (t.20)
36. Treffer zählt nicht
37. V4 D3
38. bei neuer Verletzung wieder bis zu 10 Minuten (t. 33) – an sonst Ausschuss
39. unparteiischen Beobachter einsetzen (t. 36) und/oder Fechter umstellen
40. schwarze Karte geben
41. Zwischenaktion , ins Tempo des Gegners
42. gelb + gelb = rot
43. Rot (nicht fechten lassen sondern prüfen)
44. Nein
45. Die Hälfte des Unterarms bedecken (m.25/6)
46. B bekommt den Treffer zugesprochen und A eine Rote Karte. Das Gefecht endet 2:5
47. Treffer zählt nicht und Rot
48. Riposte zählt nicht
49. Treffer zählt
50. Rot und Gegner gewinnt

## **Teil 2. Florett**

1. gelbe Karte und tauschen lassen (t. 45, t86/4 + t. 120)

2. tauschen lassen und gelbe Karte
3. rote Karte und tauschen lassen
4. Treffer zählt nicht aber gelb
5. kann abgelehnt werden
6. rote Karte
7. gelbe Karte und anziehen lassen (t. 45, t86/4 + t. 120)
8. einmal rot und einmal gelb verteilen
9. Treffer zählt nicht, aber gelbe Karte
10. Treffer zählt nicht und rote Karte (t. 22/1 + t. 120)
11. Treffer des Angreifers zählt
12. *gestrichen*
13. Kabel wechseln, Karten bleiben
14. Waffe einziehen zum TD sowie schwarze Karte
15. Die Stimme des Obmann zählt mehr
16. letzter Treffer wird annulliert
17. Treffer zählt nicht (t.21/4)
18. bei einer verzögerten Aktion die vor Halt begonnen hat
19. gelbe Karte (t. 120)
20. Ja., z. B. Schuhe offen, Loch in der Bahn, unübersichtliches Gefecht usw.
21. Treffer zählt
22. kein Treffer zählt
23. Treffer zählt nicht
24. gelb und Treffer zählt
25. Ja
26. zählt nicht - *gestrichen*
27. unter dem Waffenarm hinten
28. Ja (t.16/2)
29. zählt nicht und gelb – somit endet das Gefecht 5:2
30. 1 cm (m.8/6)