

# Turnierregelwerk Technikbewerb

## Allgemeines

Die Teilnehmer treten einzeln (in möglichst eng anliegender Sportbekleidung, mit Stahlwaffe - wird nicht vom Veranstalter gestellt) am Turnierplatz an und führen Techniken (Aktionen, Bewegungen) unter Bewertung von drei Juroren aus. Jeder Juror bewertet mit einer Punktezahl von 0,0 bis 9,9 Punkten. Der Teilnehmer erhält die Bewertung des Jurors mit der in der Mitte liegenden Punktezahl - die Bewertungen des Jurors mit der höchsten sowie mit der niedrigsten Punktezahl werden also gestrichen bzw. nicht gezählt.

## Vorrunde

Dauer der Ausführung in der Vorrunde pro Teilnehmer: maximal eine Minute.

Zu absolvieren ist ein vorgegebener Pflichtteil bestehend aus neun Aktionen. Vor der Ausführung des Pflichtteils hat der Teilnehmer einen formlosen Gruß an die Juroren durchzuführen. Nach der Ausführung des Pflichtteils hat der Teilnehmer einen formlosen Gruß an die Juroren durchzuführen. Während des Bewertungsvorganges hat der Teilnehmer in der Mitte des Turnierplatzes zu verharren.

Die Ausführung hat in einer geraden Linie (Diagonallinie zwischen den Eckpfosten), beginnend in der Mitte, rechte Körperfront den Juroren zugewandt, zu erfolgen.

## Pflichtteil

1. Vom Tag (Waffe rechts): Oberhau rechts mit Schritt rechts vorwärts
2. Unterhau links mit Schritt links vorwärts
3. Unterhau rechts mit Schritt links rückwärts
4. Vom Tag (Waffe links): Oberhau links mit Schritt rechts rückwärts
5. Pflug (Waffe rechts): langer Stich mit Schritt links rückwärts
6. Pflug (Waffe links): langer Stich mit Schritt rechts rückwärts
7. Ochs (Waffe rechts): langer Stich mit Schritt rechts vorwärts
8. Ochs (Waffe links): langer Stich mit Schritt links vorwärts
9. Alber (rechtes Bein vorne): langer Stich mit Ausfallschritt rechts vorwärts  
danach drei Sekunden im Ausfall verharren

## Bewertung

Saubere, flüssige, ebenmäßige Ausführung von Hauen, Stichen und Schrittarbeit; sicherer und fester Stand in den Hutten; nach jeder Aktion hat man ca. eine Sekunde zu verharren. Unnötige Bewegungen zwischen den einzelnen Aktionen führen zu Punkteabzügen. Je nach Ausführung gibt es 0,0 bis 1,0 Punkte pro Aktion; also maximal 9,0 Punkte für den gesamten Pflichtteil.

Vier bis acht Teilnehmer mit der höchsten Punktezahl steigen weiter in die Hauptrunde auf.

## Hauptrunde

Dauer der Ausführungen in der Hauptrunde pro Teilnehmer: maximal eine Minute.

Zu absolvieren ist zuerst ein vorgegebener Pflichtteil bestehend aus neun Aktionen. Nach der Bewertung des Pflichtteils ist ein freier Kürteil zu absolvieren.

Vor der Ausführung des Pflichtteils hat der Teilnehmer einen formlosen Gruß an die Juroren durchzuführen. Nach der Ausführung des Kürteils hat der Teilnehmer einen formlosen Gruß an die Juroren durchzuführen. Während des Bewertungsvorganges hat der Teilnehmer in der Mitte des Turnierplatzes zu verharren.

Die Ausführung hat in einer geraden Linie (Diagonallinie zwischen den Eckpfosten), beginnend in der Mitte, rechte Körperfront den Juroren zugewandt, zu beginnen und zu enden.

## Pflichtteil

Derselbe wie in der Vorrunde.

### Bewertung

Saubere, flüssige, ebenmäßige Ausführung von Hauen, Stichen und Schrittarbeit; sicherer und fester Stand in den Hutten; nach jeder Aktion hat man ca. eine Sekunde zu verharren. Unnötige Bewegungen zwischen den einzelnen Aktionen führen zu Punkteabzügen. Je nach Ausführung gibt es 0,0 bis 1,0 Punkte pro Aktion; also maximal 9,0 Punkte für den gesamten Pflichtteil.

## Kürteil

Der Kürteil ist eine freie Abfolge beliebiger Bewegungen, die ein möglichst weites Spektrum sinnvoller Fechttechniken (Hutten, Haue, Stiche, Stücke, Schrittarbeit) beinhalten.

Dauer der Ausführung des Kürteils pro Teilnehmer: maximal 30 Sekunden.

### Bewertung

Saubere, flüssige, ebenmäßige Ausführung von Bewegungen; sicherer und fester Stand. Je nach Schwierigkeitsgrad und Ausführung gibt es 0,0 bis 9,9 Punkte.

Für die Gesamtpunktzahl des Teilnehmers in der Hauptrunde zählt das addierte Bewertungsergebnis aus Pflichtteil und Kürteil.

Die zwei Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl steigen weiter in die Endrunde auf.

## **Endrunde**

Dauer der Ausführungen in der Endrunde pro Teilnehmer: maximal 30 Sekunden.

Zu absolvieren ist ein freier Kürteil.

Vor der Ausführung des Kürteils hat der Teilnehmer einen formlosen Gruß an die Juroren durchzuführen. Nach der Ausführung des Kürteils hat der Teilnehmer einen formlosen Gruß an die Juroren durchzuführen. Während des Bewertungsvorganges hat der Teilnehmer in der Mitte des Turnierplatzes zu verharren.

Die Ausführung hat in einer geraden Linie (Diagonallinie zwischen den Eckpfosten), beginnend in der Mitte, rechte Körperfront den Juroren zugewandt, zu beginnen und zu enden.

## **Kürteil**

Der Kürteil ist eine freie Abfolge beliebiger Bewegungen, die ein möglichst weites Spektrum sinnvoller Fechttechniken (Huten, Haue, Stiche, Stücke, Schrittarbeit) beinhalten.

## **Bewertung**

Saubere, flüssige, ebenmäßige Ausführung von Bewegungen; sicherer und fester Stand. Je nach Schwierigkeitsgrad und Ausführung gibt es 0,0 bis 9,9 Punkte.

Der Teilnehmer mit der höheren Punktezahl hat den Bewerb gewonnen. Bei Punktegleichstand haben beide Teilnehmer so lange ihren Kürteil zu wiederholen, bis es einen Punkteunterschied gibt.