

Turnierregelwerk Halbe Stange

Bei dem vorliegenden Regelwerk für Halbe Stange Turniere handelt es sich um eine Ergänzung des offiziellen ÖFHF-Regelwerks, die sich noch in der Prüfungsphase befindet. Die hier aufgeführten Kapitel ergänzen oder ersetzen das vorliegende ÖFHF Regelwerk.

MODULGRUPPE I: SIMULATOREN, SCHUTZAUSRÜSTUNG & SICHERHEIT

GRUPPE I: MODUL VI: HALBE STANGE

Waffen

Als Waffen sind ausschließlich Halbe Stange Simulatoren, die von der Turnierleitung gestellt werden, zugelassen. Sie müssen folgende oder bessere Eigenschaften aufweisen:

- Polsterstange
- 2m lang
- min. 3.5cm Durchmesser
- min. 5cm gepolsterter Stichschutz an den Orten und im Durchmesser 2cm Polsterung um den Kern

Die Kampfleiter*innen haben vor jedem Gefecht die ausgegebenen Stangen auf Brüche zu prüfen.

*Es gilt zu beachten, dass es sich hierbei um Prototypen handelt und die Erfahrung zukünftige Änderungen bedingen kann. Die Simulatoren werden bei den ersten Turnieren von der Turnierleitung gestellt – später ist eine Entwicklung wünschenswert, wo nach etablierten Maßstäben die Turnierteilnehmer*innen eigene Simulatoren zum Turnier bringen.*

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen:

Handelsüblich oder vergleichbar:

- Handschutz – die Handschuhe müssen gepolstert und/oder Plastron zum Schutz der Gelenke aufweisen. (Verstärkungen an den Daumen und Handgelenken wird empfohlen.)
- Integrierte oder applizierte Schalenprotektoren an Ellbogen, Knie und Schienbein werden empfohlen.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch *Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen*.

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):

1. Hieb
2. Stich mit dem Ort

Maximal je 1 Punkt:

3. kontrollierter Stoß mit dem kurzen oder dritten Ort
4. Ringen (zu Boden bringen, fixieren, usw.)
5. Über die Außenlinie drängen
6. Entwaffnung

Es kann in die ruhende Stange gegriffen werden, Punkte ergeben sich aus einer auszuführenden zulässigen Folgeaktion (Stich, Hieb o.ä.). Eine Handparade gegen einen Stich ist möglich, hat aber so zu erfolgen, dass der Stich abgelenkt und nicht in den Stich gegriffen wird.

Verbotene Fechtaktionen:

- Stich durch die Rose (von unten geführter Stich nach oben gegen den Kopf-Halsbereich)
- Geißler (einhändig geführte Schläge gegen die Knie)

*Bis auf weiteres sind 360°-Schläge ein- und beidhändig nur mit beiderseitigem Einverständnis der Fechter*innen zugelassen, sowohl horizontal, vertikal, wie auch schräg, was u.a. den Hirnschlag, Schöffereistreich und die Reuerß umfasst. Für eine endgültige Entscheidung über die Zulassung von Teilbereichen oder dem ganzen Technikrepertoire, dem Verbleib oder Herausstreichen fehlen ausgiebige Erfahrungswerte, welche Anpassungen und Änderungen mit sich bringen können.*

Der Einsatz verbotener Fechtaktionen oder Zuwiderhandlungen gegen die Absprache ob des Einsatzes von 360°-Schlägen hat Strafpunkte bzw. den Ausschluss aus dem Turnier nach Ermessen der Kampfleitung zur Folge.

MODULGRUPPE III: PUNKTE

Ziele des Regelwerkes

Der sportliche Kampf soll einen ernsthaften Kampf mit historischen Waffen simulieren. Daher werden nur eindeutige Treffer sowie Aktionen gewertet, die einen solchen Kampf beenden würden (Körperteil abschlagen/schneiden/durchstechen/zertrümmern/lähmen; Entwaffnung usw.; siehe Auflistung gültige Treffer). Einfaches Anlegen und Berühren des Gegners mit der Waffe sowie leichte Zecker usw. werden daher nicht als Treffer gezählt und der Kampf wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Änderungsvorschläge das **Turnierregelwerk (allgemeiner Teil):**

3.4. AUSTRAGUNGSORTES & KAMPFPLÄTZE

Für Halbe Stange Turniere wird eine Kampfplatzgröße von min. 10 x 10m empfohlen. Die Aufstellungslinien werden erst ab einer Kampfplatzgröße von min. 12 x 12m aus den Ecken in die Mitte der Warnlinien verlegt.