

GRUPPE II: MODUL 3: Technikregelwerk

Für Nachwuchsturnier

Altersgrenze:

Drei Kategorien 8-13, 14-16 und 17-18 Jahren

Jury: besteht aus drei Personen, mindestens eine soll ein unabhängiger Trainer*in sein, der*die die Teilnehmer*innen nicht trainiert hat.

Ziele des Regelwerkes

Es ist eine Möglichkeit, für Kinder und Jugendliche eine ehrenhafte "Meisterschaft" zu erleben, wo sie sich messen können, wo sie ihres Wissens zeigen können. Dieses Regelwerk beinhaltet keine freien Gefechte.

Waffen:

Polsterwaffen oder leichtere Stahlwaffe – wird von Veranstalter bereitgestellt.

Bei Stahlschwert: siehe GRUPPE I: MODUL 1-4. - unterste Spezifikationsgrenze der Waffe.

Jede im ÖFHF Regelwerk stehende Waffengattung ist erlaubt. Die Teilnehmer*innen sollen die gewählte Waffengattung und Quelle des Hutenauslaufs bei der Anmeldung angeben.

Ablauf:

Vorrunde

Dauer der Ausführung in der Vorrunde pro Teilnehmer*innen: maximal eine Minute. Zu absolvieren ist ein vorgegebener Pflichtteil bestehend aus dem Hutenauslauf der gewählten Quelle und Waffengattung.

Vor und nach der Ausführung des Pflichtteils hat der Teilnehmer* in einen formlosen Gruß an die Jury durchzuführen.

Während des Bewertungsvorganges hat der Teilnehmer*innen in der Mitte des Turnierplatzes zu verharren. Die Ausführung hat in einer geraden Linie (Diagonallinie zwischen den Eckpfosten), beginnend in der Mitte, rechte Körperfront die Jury zugewandt, zu erfolgen.

Pflichtteil ist der Haupthutenauslauf der gewählten Waffengattung in der Vorrunde.

Hauptteil

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

Dauer der Ausführung des Hauptteiles pro Teilnehmer*in: mindestens 60 Sekunden, maximal 2 Minuten.

Bewertung: saubere, flüssige Ausführung von Bewegungen; sicherer und fester Stand.

Endrunde:

Zusatzpunkte können die Teilnehmer*innen erlangen:

Es ist erlaubt, für Pluspunkte (max. 2 Punkte) eine zur Waffengattung passende Musik mitzunehmen und den Hauptteil als eine sogenannte „flourish“ (Fechtbewegungen mit Musikbegleitung) durchzuführen.

Punkte

Hutenlauf (Ausführung - Hut, Hutwechsel): maximal 5 Punkte

Stand, Bewegungsstruktur: maximal 8 Punkte (Vorrunde + Hauptteil, also 2x4 Punkte)

Gruß, fechterische Tugend (Auftritt, an- und abgrüssen, sichere Haltung der Waffe): maximal 6 Punkte (Vorrunde + Hauptteil, also 2x3 Punkte)

Pluspunkte für „flourish“: maximal 2 Punkt

Bei Gleichstand werden Hutten von der Jury genannt und die Teilnehmer*innen sollen die Hutten/Guards ausführen, oder wenn beide sich zu „flourish“ gemeldet haben, entscheidet ein Vergleich im Bereich „flourish“.

Ermittlung des Siegers:

Modus 1:

Alle Teilnehmenden schließen alle Runden des Turniers ab, die Wertungen der Einzeldisziplinen werden addiert und der Fechter, die Fechterin mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Meisterschaft

Modus 2:

Bei sehr hohen Teilnehmerzahlen haben die Veranstalter des Wettkampfes die Möglichkeit nach den Vorrunden oder nach dem Hauptteil (unter der Voraussetzung, dass die Endrunde verpflichtend gemacht wird) nur die Fechter*Innen mit den höchsten Zwischenpunkten in den Wettkampf für die letzten Disziplinen mit einzuschließen. Mindestens 5 Fechter*Innen sollten in der letzten Entscheidungsphase antreten können, ein Maximum wird nicht vorgeschrieben.

Hinweis für Turnierleitung:

Erst ist die Vorrunde und der Hauptteil auszuführen, dann folgt die Endrunde nach einer Pause (15-20 Min).

Die aktuelle Turnierleitung darf frei entscheiden, welche Teile beim Turnier auszuführen sind, dies muss aber bei der Ausschreibung bekannt gegeben werden. (Ausschreibung: siehe *ÖFHF-Regelwerk-2020-1.0, Kapitel 3., S.10*)