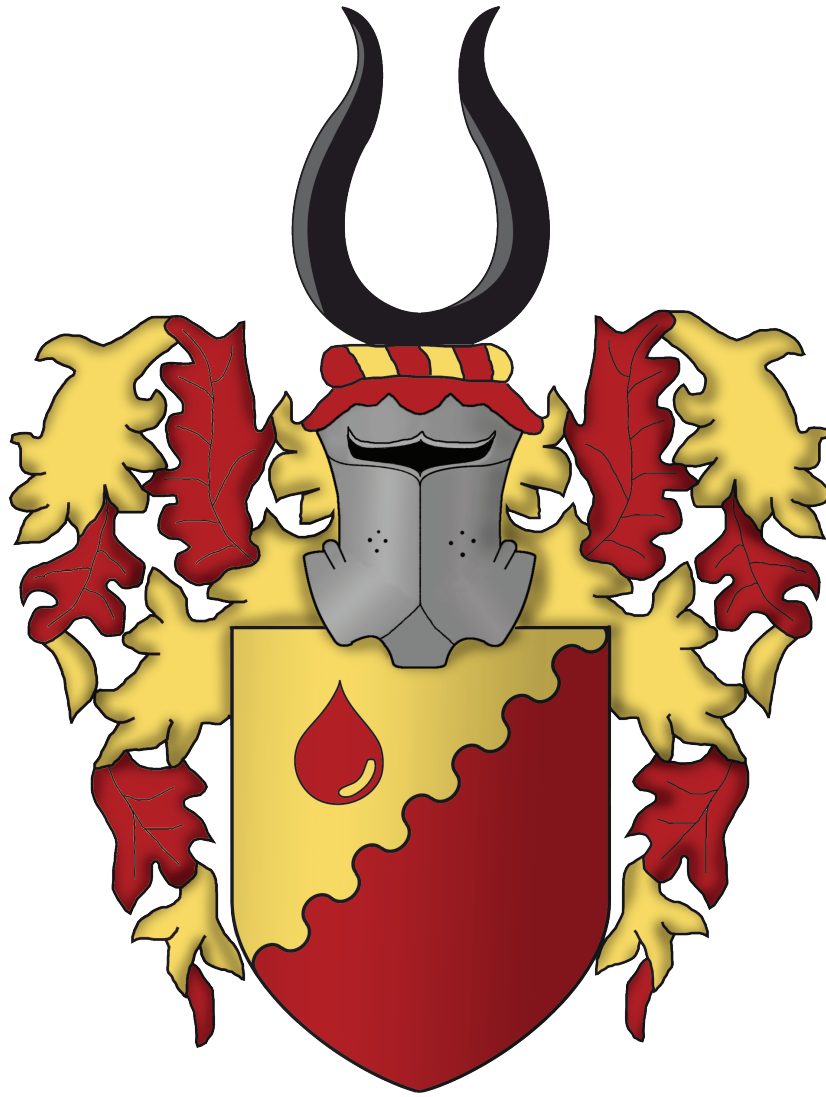




Bluot zı Bluoda
Mittelalter- & Rollenspielverein Graz

TRAININGSHANDBUCH

Stand: Juli 2011

Inhalt

Trainingslevel

EINLEITUNG	3
FMA FREIKAMPF	4
LANGES SCHWERT	7
HARNISCHFECHTEN - CZYNNER	8
DOLCH	9
STANGENWAFFEN	10
SCHWERT & BUCKLER	11
SCHAUKAMPFTRUPPE	12

Trainingshilfen

DAS LANGE SCHWERT	14
Zusammenfassung der Technik des langen Schwerts nach Ringecks	
Glossen zu Johann Lichtenauers Fechtbuch.....	14
Das Lange Schwert nach Joachim Meyer (1570).....	17
Hutenlauf „Blut zi Blut“	22
Die Schritte beim Schwertkampf.....	24
SCHWERT UND BUCKLER NACH I.33.....	25

Anhang

HAFTUNGSAUSSCHLUSS	27
TRAININGSORDNUNG	29
ANMELDEFORMULAR.....	30
VEREINSINFORMATIONEN	31

Trainingslevel

EINLEITUNG

Ziele der Trainingslevel

Die verschiedenen Kampfdisziplinen wurden von uns in Level unterteilt. Dies soll den Trainierenden aufzeigen, welche Fähigkeiten und Schutzausrüstungen benötigt werden, um das jeweilige Level erreichen zu können. Die Level sollen einen „Roten Faden“ darstellen, anhand dessen sich die Trainierenden orientieren können, weiters bietet die Auflistung der verschiedenen Techniken und Voraussetzungen eine gute Trainingshilfe, mit der man sein persönliches Training gestalten kann.

In fortgeschrittenen Disziplinen ist es weiters wichtig, dass gewisse Grundlagen vorhanden sind. Dies bringt nicht nur ein effizientes und sinnvolles Trainieren, sondern bringt auch die erforderliche Sicherheit mit sich. Je komplexer die Kampfdisziplin und je schlechter die Grundlagen sind, umso höher ist die Verletzungsgefahr.

Überprüfung des Könnens

Um erfolgreich ein Level abzuschließen und um in das nächste Level aufzurücken, ist eine Überprüfung der Vorlagen für das jeweilige Level seitens des jeweiligen Trainingsleiters von Nöten. Diese Überprüfung geschieht formlos und kann jederzeit abgenommen werden, sofern der Trainingsleiter anwesend ist und Zeit dafür hat. Die einzelnen Trainingsleiter sind bei den jeweiligen Trainingsplänen angeführt.

Ein Wort zur Sicherheit

Bei einem Kampfsport ist es fast unvermeidlich, dass die ein oder andere Verletzung passiert. Doch es sollte im Sinne eines jeden sein, dieses Verletzungsrisiko so gering wie möglich zu halten. Dazu gehört achtsame Waffenführung, richtiges Einschätzen des eigenen Könnens und adäquate Schutzausrüstung. Verletzungen passieren meistens dann, wenn Unachtsamkeit und Selbstüberschätzung ihre Finger im Spiel haben. Passt also auf euch und eure Trainingspartner auf!

Im Anhang befindet sich unser „Haftungsausschluss“, den jeder Trainierende unterschrieben an einen der Trainingsleiter übergeben muss.

Ich wünsche euch ein erfolgreiches und unfallfreies Training!
Für den Verein Bluot zi Bluoda.

Heli Hierzegger
Obmann

Fertigkeitenbaum

Waffengattung **Freikampf / Regelwerk** **Klasse Stufe** **Fortschritt** **Ausrüstung Mindeststandard** **Dauer ca.**

CH 1 / CB Vorkennnis PFLICHT: - Dauer Durchschnittlich je nach Trainingsmotivation und Talent 1 Monate - 3 Monate	A	1.	Grundtechniken I - Grundstellung - 4 Grundhiebe - 4 Grundparaden - Counter Attack	Handschuhe	1-4 Trainings
		2.	leichtes freies Kämpfen - Gewöhnen an Parade und Schlägen in Bewegung im Raum	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1-2 Trainings
		SPÄTESTENS HIER WIR DER TEILNAHME-/VEREINSBEITARG FÄLLIG!!			
		3.	Grundtechniken II - 4 Rückhandhiebe (kurze Schneide) - Parade advanced - Counter Attack Rückhand (kurze Schneide)	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1-2 Trainings
	B	4.	Linienkampf a. Einführung b. Training innerhalb der Linie - Funktion innerhalb der Linie - Kommandos innerhalb der Linie Freier Einzelkampf - Geschwindigkeit und angewandte Techniken an den Stand des Schwächeren angepasst - Geschwindigkeit steigend sowie mehr Techniken anwendend (nur der Bessere)	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1/2 - 1 Training 5-10 (20) Trainings
		1.	vertiefte Techniken im Einzelkampf: - Hiebfolgen und Paradefolgen Übungen - schnelles sauberes rundes Wechseln zwischen Vor- und Rückhandschläge	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	immer wieder immer wieder
		2.	vertiefte Linienverfahren: - Linienkampftrainings im Inland (auch früher möglich) und Ausland - Übersichtsschulung mit Langwaffen Training (Speercoast) - Unterzahl vs. Überzahl	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	immer wieder immer wieder immer wieder
		3.	Freier Einzelkampf ohne Einschränkungen	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	immer

CH 2 / NG / HU Vorkennnis PFLICHT: CH 1, A-B Fechtdauer davor: (ca. 1-x Jahre)	A	1.	Grundtechniken - Grundstellung neu? - zusätzliche Trefferzonen: Die Hiebe - zusätzliche Trefferzonen: Die Schnitte - zusätzliche Trefferzonen: Die Stiche - zusätzliche Trefferzonen: Die Parade	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1-4 Trainings
		2.	Freier Einzelkampf - Geschwindigkeit und angewandte Techniken an den Stand des Schwächeren angepasst - Geschwindigkeit steigend sowie mehr Techniken anwendend (nur der Bessere) Linienkampf a. Einführung b. Training innerhalb der Linie	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	5-10 (20) Trainings 5-10 (20) Trainings Ausrüstung lt. Haftungsausschluß 1/2 - 1 Training 5-10 (20) Trainings
	B	1.	Freier Einzelkampf ohne Einschränkungen	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	-

Trainingsleiter: Michael Wegleitner

CH 3 / REW Vorkennntnis PFLICHT: CH 1, A-B Vorkennntnis ERWÜNSCHT: CH 2 / NG / HU Vorkennntnis ERWÜNSCHT: I.33 Fechtdauer davor: (ca. 1,5-x Jahre)	A	1.	Grundtechniken - Grundstellung neu! - zusätzliche Trefferzonen: Die Hiebe - zusätzliche Trefferzonen: Die Schnitte - zusätzliche Trefferzonen: Die Stiche - zusätzliche Trefferzonen: Die Parade	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1 Training
		2.	Freier Einzelkampf - Geschwindigkeit und angewandte Techniken an den Stand des Schwächeren angepasst - Geschwindigkeit steigend sowie mehr Techniken anwendend (nur der Bessere) Linienkampf a. Einführung b. Training innerhalb der Linie	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	5-10 (20) Trainings 5-10 (20) Trainings Ausrüstung lt. Haftungsausschluß 1/2 - 1 Training -
		3.	Freier Einzelkampf ohne Einschränkungen	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	-

Stangenwaffen

CH 1 / CB Vorkennntnis PFLICHT: CH 1, A-B Fechtdauer davor: (ca. 2,0 - 2,5 Jahre) 2 Jahre Schwert/Schild Linienführung Dies ist nur ein Richtwert, wird aber nur in Äusserst seltenen Ausnahmefällen unterschritten	C	1.	Grundtechniken I - Grundstellung - Grundangriffe - Grundparaden	Handschuhe	1-4 Trainings
		2.	Linienkampf a. Einführung b. Training innerhalb der Linie - Funktion innerhalb der Linie - Kommandos innerhalb der Linie	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1/2 - 1 Training 5-10 (20) Trainings
	D	1.	vertiefte Linienführung: - Linienkampftrainings im Inland und Ausland - Übersichtsschulung mit Langwaffen Training (Speercoast) - Unterzahl vs. Überzahl - Kombinationen und Zusammenspiel mit anderen Waffen und Waffengattungen - vertiefte Techniken	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	immer wieder immer wieder immer wieder immer wieder immer wieder

CH 2 / NG / HU Vorkennntnis PFLICHT: CH 1, A-D Fechtdauer davor: (ca. 1-x Jahre)	C	1.	Grundtechniken - Grundstellung neu? - zusätzliche Trefferzonen: Die Hiebe - zusätzliche Trefferzonen: Die Schnitte - zusätzliche Trefferzonen: Die Stiche - zusätzliche Trefferzonen: Die Parade	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1-4 Trainings
		2.	Linienkampf a. Einführung b. Training innerhalb der Linie	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1/2 - 1 Training -

CH 3 / REW Vorkenntnis PFLICHT: CH 1, A-D Vorkenntnis PFLICHT: CH 2 / NG / HU, A-C Vorkenntnis ERWÜNSCHT: Poleaxe Vorkenntnis ERWÜNSCHT: Polearm Fechtdauer davor: (ca. 1-x Jahre)	1.	A	Grundtechniken - Grundstellung neu! - zusätzliche Trefferzonen: Die Hiebe - zusätzliche Trefferzonen: Die Schnitte - zusätzliche Trefferzonen: Die Stiche - zusätzliche Trefferzonen: Die Parade	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	1-5 Trainings je nach Vorkenntnisse
	2.		Freier Einzelkampf - Geschwindigkeit und angewandte Techniken an den Stand des Schwächeren angepasst - Geschwindigkeit steigern sowie mehr Techniken anwenden (nur der Bessere) Linienkampf a. Einführung b. Training innerhalb der Linie	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	5-10 (20) Trainings 5-10 (20) Trainings 1/2 - 1 Training
	3.		Freier Einzelkampf ohne Einschränkungen	Ausrüstung lt. Haftungsausschluß	-

Kürzelerklärung:

CH 1	Codex Harier L1
CH 2	Codex Harier L2
CH 3	Codex Harier L3
CB	Codex Belli
NG	Neustadt Glewe
HU	Huscarl
REW	Rekonstruktiver europäischer Waffengebrauch
I.33	Tower Fechtbuch

Anmerkungen:

Angegebene Zeitdauern sind nur Richtwerte und können im Normalfall wenig unter- jedoch MASSIV überschritten werden
Die Fechtdauer davor bezieht sich immer auf das vorher zu absolvierende Pflicht-System

LANGES SCHWERT

Trainingslevel 1

Verantwortliche:

Hauptverantwortlich:

- Heinz Praßl
- Veit Kramer

Ersatz:

- Bernd Lorenzoni
- Helmut Hierzegger

Beurteilung durch:

- Heinz Praßl
- Bernd Lorenzoni

Lernziele:

Wissen:

- Nomenklatur des Schwerts: Ort, Stärk, Schwäch, lange und kurze Schneid, Parierstange, Gehilz, Bommel, Griffarten
- Nomenklatur Hutten: siehe Huttenlauf und Schrankhut, Wechsel
- Nomenklatur Haue: Ober-, Unter-, Mittel-, Scheitel-, Zwerch-, Krump-, Schielhau
- Nomenklatur Schritte: siehe Schrittfolgen
- Nomenklatur Mensur: weite, mittlere, nahe, enge

Können:

- **Griffarten:** Hammer-, Kanten-, Daumengriff
- **Schritte:** Halbschritt, Ganzer Schritt, Nachstellschritt, Doppelter Schritt, Wechselschritt, Kreuzschritt, Übersetzungsschritt
- **Mensur:** weite, mittlere, nahe, enge Mensur
- **Hutten:** Ochs, Pflug, Alber, Zornhut, Nebenhut, Langort, Vom Tag (Hut vom Tag, Hut vom Tag auf der Schulter, Hut vom Tag auf der Seite), Schrankhut, Wechsel
- **Haue:** Ober-, Unter-, Mittel-, Scheitel-, Zwerch-, Krump-, Schielhau
- **Stiche:** aus Ochs und Pflug

Weiters:

- Sicherer Umgang mit dem Schwert

Levelabschluss:

- Beurteilung nach Vorschlag eines Trainingsverantwortlichen
- Beurteilung mittels Beobachtung und anschließendem Abfragen einschließlich Vorzeigen
- Zustimmung beider erforderlich

Unterlagen:

- Huttenlauf: linker und rechter Huttenlauf
- Hutten: Beschreibung und Bilder nach „Das lange Schwert“ von Joachim Meyer
- Kleine Zusammenfassung der Technik nach Ringecks Glossen zu Johann Lichtenauers Fechtbuch
- Schrittfolgen

HARNISCHFECHTEN - CZYNNER

Allgemeines

Gruppe: Historisches Fechten

Untergruppe: Harnischfechten

Fechtbuch: Czynner

Verantwortliche: Heinz Praßl

Veit Kramer

Stufenaufstieg: Nur nach Prüfung/Abnahme durch die Trainingsverantwortlichen (Zustimmung beider erforderlich!!)

Waffengattung: Langes Schwert

Voraussetzung: Trainingslevel 1, Waffen- und Körperbeherrschung (Zustimmung der beiden Trainingsverantwortlichen)

Stufe	Fortschritt	Waffe	Ausrüstung	Dauer
Stufe 1	Beherrschung aller Stücke	Anderthalbhänder	feste Handschuhe, festes Schuhwerk	6 bis 12 Monate
Stufe 2	Beherrschung aller Stücke	Anderthalbhänder	feste Handschuhe, festes Schuhwerk, Fechtmaske, Halsschutz, Gambeson	6 bis 12 Monate
Stufe 3	Beherrschung aller Stücke	Anderthalbhänder	komplette Metallrüstung, Helm mit integriertem Fechtgitter	6 bis 12 Monate

Waffengattung: Dolch

Voraussetzung: Waffen- und Körperbeherrschung (Zustimmung der beiden Trainingsverantwortlichen)

Stufe	Fortschritt	Waffe	Ausrüstung	Dauer
Stufe 1	Beherrschung aller Stücke	Scheibendolch	feste Handschuhe, festes Schuhwerk	ca. 2 Monate
Stufe 2	Beherrschung aller Stücke	Scheibendolch	feste Handschuhe, festes Schuhwerk, Fechtmaske, Halsschutz, Gambeson	ca. 2 Monate
Stufe 3	Beherrschung aller Stücke	Scheibendolch	komplette Metallrüstung, Helm mit integriertem Fechtgitter	ca. 2 Monate

Waffengattung: Ringen

Voraussetzung: Körperbeherrschung (Zustimmung der beiden Trainingsverantwortlichen)

Stufe	Fortschritt	Waffe	Ausrüstung	Dauer
Stufe 1	Beherrschung aller Stücke	keine	feste Handschuhe, festes Schuhwerk	ca. 3 Monate
Stufe 2	Beherrschung aller Stücke	keine	feste Handschuhe, festes Schuhwerk, Fechtmaske, Halsschutz, Gambeson	ca. 3 Monate
Stufe 3	Beherrschung aller Stücke	keine	komplette Metallrüstung einschließlich Helm	ca. 3 Monate

DOLCH

Verantwortliche

Christian Bürgermeister

Level 1

- **Handhabung des Dolches**
(deutscher und italienischer Griff, Oberhut, Unterhut, Schilde)
- **Beinarbeit, grundsätzliches Verständnis der Biomechanik und Hebel**
- **Kontrollierte Bewegungen**
(z.B. sauberer Angriff, ohne tatsächlich zu treffen)
- **Grundkenntnis einiger Stücke**
- **Mindestausrüstung:**
Handschuhe, Turnschuhe, angemessene Trainingskleidung

Level 2

- **Asymmetrische Bewaffnung**
(Waffenlos gg. Dolch, Dolch gg. Schwert usw.)
- **Freikampf**
Mindestschutz: Fechtmaske, Halsschutz, Gambeson und oben genannte Ausrüstung
- **Realistische Selbstverteidigungssituationen**

Quellen und Stile

- Grundsätzlicher Fokus auf Bloßfechten im 15. Jhdt.
- Deutsche Schule (Codex Wallerstein, Talhoffer u.a.)
- Italienische Schule (Fiore dei Liberi)
- Holländische Schule
- Später deutscher Fechtschulstil (Joachim Meyer) u.a.

Czynner fällt ins Harnischfechten und wird hier nicht behandelt (von Ausnahmen abgesehen).

Trainingsfortschritt

Das Erreichen von Level 2 erfordert Kenntnis und regelmäßiges Üben der unter Level 1 angeführten Grundlagen. Der Fortschritt zu Level 2 hängt von Können, Trainingsmotivation und Vorkenntnis des Trainierenden ab und liegt in der Entscheidung der Trainingsleiter.

STANGENWAFFEN

Mordaxt, Hellebarde und Artverwandtes

Verantwortliche

Christian Bürgermeister

Level 1

- **Handhabung**
(Huten, Haue, Stiche)
- **Kontrollierte Bewegungen, sicheres Angreifen, Distanzgefühl**
- **Grundkenntnis einiger Stücke**
- **Mindestausrüstung:**
Handschuhe, Turnschuhe, angemessene Trainingskleidung

Level 2

- **Freikampf**
Mindestschutz: Fechtmaske, Hinterkopfschutz, Halsschutz, Gambeson, Schutzhandschuhe und oben genannte Ausrüstung
- **Asymetrische Bewaffnung**

Quellen und Stile

- Grundsätzlicher Fokus auf Quellen des 15. Jhdts. (Bloß und Harnisch)
- Deutsche Schule (Falkner, Talhoffer u.a.)
- Italienische Schule (Fiore dei Liberi)
- Französische Schule (Le jeu de la hache)
- Später deutscher Fechtschulstil (Joachim Meyer) u.a.

Trainingsfortschritt

Das Erreichen von Level 2 erfordert Kenntnis und regelmäßiges Üben der unter Level 1 angeführten Grundlagen. Der Fortschritt zu Level 2 hängt von Können, Trainingsmotivation und Vorkenntnis des Trainierenden ab und liegt in der Entscheidung der Trainingsleiter.

SCHWERT & BUCKLER

Verantwortliche

Helmut Hierzegger, Bernd Lorenzoni

Level 1

- **Handhabung von Schwert und Buckler**
(Griffarten beim Schwert, Haltung und Bewegung des Bucklers)
- **Kontrollierte Bewegungen, sicheres Angreifen, Distanzgefühl**
- **Kenntnisse über grundlegende Techniken**
Anbinden, Durchtreten, Schildschlag, Nucken
- **Grundkenntnis einiger Stücke**
- **Mindestausrüstung:**
Handschuhe, Turnschuhe, angemessene Trainingskleidung, Einhandschwert & Buckler

Level 2

- **Freies Sparring / Freikampf**
Mindestschutz: Fechtmaske, Hinterkopfschutz, Halsschutz, Gambeson, Schutzhandschuhe und oben genannte Ausrüstung

Quellen und Stile

- Grundsätzlicher Fokus auf I.33 - Tower Fechtbuch
- Deutsche Schule (Talhofer, Paulus Kal u.a.)

Trainingsfortschritt

Das Erreichen von Level 2 erfordert Kenntnis und regelmäßiges Üben der unter Level 1 angeführten Grundlagen. Der Fortschritt zu Level 2 hängt von Können, Trainingsmotivation und Vorkenntnis des Trainierenden ab und liegt in der Entscheidung der Trainingsleiter.

SCHAUKAMPFTRUPPE

Verantwortliche:

Heinz Praßl – Schaukampf, Auftritte, Programmentwicklung, Außenvertretung (Vertrags- und Veranstaltungsabwicklung)

Helmut Hierzegger - Sprecher, Auftritte, Außenvertretung (Vertrags- und Veranstaltungsabwicklung)

Christian Bürgermeister – Ausstattung, Ausrüstung, Schaukampf, Außenvertretung (Vertrags- und Veranstaltungsabwicklung)

Veit Kramer – Schaukampf, Auftritte, Ausstattung

Mirjam Spachinger – Story- und Programmentwicklung

Ziele:

- Regelmäßiges Training das ganze Jahr über mit dem Schwerpunkt Schaukampf (mindestens 0,5 h pro Woche)
- Absolvierung von (vorwiegend bezahlten) Auftritten
- Auftrittsprogrammentwicklung (Story, Schaukämpfe, Ausstattung, Statistenrollen, Gaukelei, etc.)
- „Cooles Styling“

Voraussetzungen zur Teilnahme:

- Absolviertes Trainingslevel 1 und Grundkenntnisse in mindestens einer weiteren Waffentechnik
- Auftrittstaugliche, in sich (zeitlich) konsistente, mittelalterliche Ausrüstung (Kleidung, Schuhe, Waffen, Rüstung, sonstige Ausrüstung)
- Bereitschaft zur aktiven Mitarbeit (regelmäßiges Training, Programmmitgestaltung, Ausstattungs- bzw. Ausrüstungsaufbau, Lagerauf- und -abbau, etc.)
- Keine Publikumsscheu (keine Angst vor Publikum aufzutreten)
- „Spaß an der Sache“

Trainingsumsetzung:

- Entwicklung realistischer Kämpfe (keine Schläge/Stiche daneben, keine Abwehr vor Angriff, keine unrealistischen Handlungen, etc.)
- Entwicklung von choreografierten Schlägereien
- Einsatz unterschiedlicher Waffen in den Schaukämpfen
- Festhalten der choreografierten Kämpfe (schriftlich, per Video, per Foto)
- Üben der Improvisationsfähigkeit (zur Black-Out-Überbrückung)
- Üben der Schaukämpfe in Slow-Motion
- Üben von Bodyaction (Fallübungen, Abrollübungen)
- Üben der Körper- und Waffenbeherrschung
- Aufbau eines umfangreichen Schaukampfpertoires (jeder hat mit jedem mindestens einen Schaukampf) in unterschiedlichster Ausprägung (unterschiedliche Waffen)
- Rechtzeitige (permanente) Programmentwicklung (Grobprogrammentwicklung – Schaukämpfe, Programmgrundstrukturen – laufend über das ganze Jahr; Programmanpassung mindestens 6 Wochen vor der betreffenden Veranstaltung)
- Veranstaltungsangepasste Programmentwicklung (Storyentwicklung nach Geschichten und Sagen betreffend den Veranstaltungsort)
- Abnahme der Schaukämpfe und Auftritte durch die Trainingsverantwortlichen

Auftrittsausführung:

- Einsatz nach dem jeweiligen Können des Einzelnen (Entscheidung der Trainingsverantwortlichen)
- Einbau von Show-Effekten (Zuckerglasflaschen, Kunstblut, Stunts, etc.)
- Einbau von Slow-Motion-Kämpfen
- Einbau von choreografierten Schlägereien
- Einbau unterschiedlicher Waffen
- Einsatz von Statisten (Dekotussis)
- Einsatz von Hilfspersonal (Security)

Weitergehende Tätigkeiten:

- Aktive Akquisition von Auftritten
- Aufbau einer Gauklertruppe (jonglierende Narren, Akrobaten)
- Zusammenarbeit für Auftritte mit den Akteuren der Feuershow

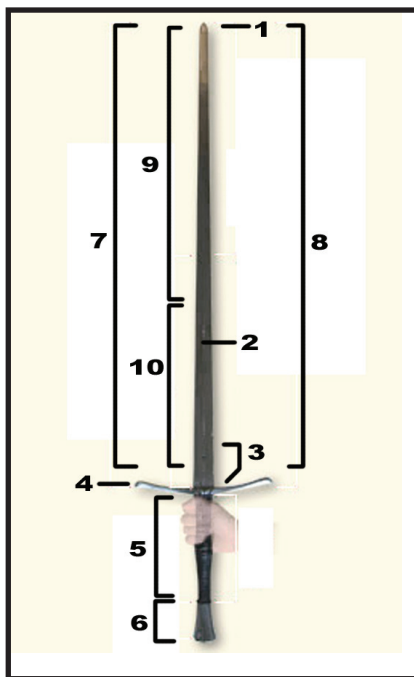
Trainingshilfen

DAS LANGE SCHWERT

Kleine Zusammenfassung der Technik des langen Schwerts nach Ringecks Glossen zu Johann Lichtenauers Fechtbuch

Im Folgenden sollen die grundlegenden Techniken des Schwertstils in der Tradition Lichtenauers zusammengefasst werden. Grundlage hierfür sind die Glossen Sigmund Ringecks. Das Original dieser Handschrift befindet sich in der Handschriftensammlung der Sächsischen Landes- und Universitätsbibliothek.

Teilung des Schwertes



1. Spitze oder Ort

Mit dem Ort wird gehauen, gestochen und auch geschnitten. Mit dem Ort wird mutiert und dupliert.

2. Hohlkehle

Fälschlicherweise auch als Blutrinne bezeichnet dient sie rein zu Gewichtseinsparungen.

3. Fehlschärfe

Bei einigen Schwertern ist der erste Teil der Klinge direkt nach der Parierstange nicht geschliffen, da an dieser Stelle eine Schneide sowieso sinnlos ist.

4. Parierstange

5. Griff oder Heft

6. Knauf

7. Die lange Schneide

Die Schneide, die bei normaler Schwerthaltung zum Gegner zeigt, bzw. die auf Seiten der Fingerknöchel liegt.

8. Die kurze Schneide

Die Schneide, die bei normaler Schwerthaltung zum eigenen Körper zeigt, bzw. die zum Handballen zeigt.

9. Die Schwäche

Der Teil von der Mitte der Klinge bis zur Spitze. Mit diesem Teil ist es schwieriger, eine gegnerische Klinge wegzudrücken (längerer Hebel), deshalb wird er als „Schwäche“ bezeichnet.

10. Die Stärke

Der Teil der Klinge von der Parierstange bis zur Mitte. Mit diesem Teil der Klinge kann mehr Druck ausgeübt werden (kürzerer Hebel).

Hau, Stich und Schnitt

Es gibt diese drei Arten des Angriffs:

Den Hau, das ist ein Zuschlagen wie man es mit der Axt beim Holz spalten ausführt.

Man unterscheidet den Oberhau mit fallender Linie, den Unterhau mit steigender Linie und den Mittelhau mit horizontaler Linie, der in Form der Zwerch ausgeführt werden soll, die an späterer Stelle beschrieben wird.

Den Stich, der sicher nicht näher beschrieben werden muss.

Den Schnitt, der aufbrechend wie beim Brot schneiden geführt wird, nachdem man mit dem Schwert die Oberfläche des Gegners erreicht hat.

Fußarbeit

Die jeweilige Technik soll von einem entsprechenden Schritt unterstützt werden. Soll von der rechten Seite geschlagen werden, so ist darauf zu achten, dass vor der Technik der linke Fuß vorn ist. Der Schlag wird dann von einem Schritt des rechten Fußes unterstützt. Soll von der linken Seite geschlagen werden, so muss der rechte Fuß vorn sein und der Schlag erfolgt mit einem Schritt des linken Fußes.

Die Grundhuten

Huten sind keine starren Haltungen, sondern Positionen, die während des Fechtens sinnvoll eingenommen werden und die den Ablauf einzelner Angriffstechniken charakterisieren. Ein gerader Oberhau, also ein Schlag, der den Gegner zum Beispiel gerade auf den Kopf treffen soll, beginnt in der Hut „vom TAG“, geht durch „Langer Ort“ und endet im „Olber“.

Der Ochs

Der Ochs kann zur rechten und linken Seite ausgeführt werden. Beim Rechten Ochs stehe mit dem linken Fuß vorn, halte den Griff des Schwertes rechts neben deinen Kopf und richte den Ort auf das Gesicht des Gegners. Beim linken Ochs steht der rechte Fuß vorn, der Schwertgriff wird neben deinem Kopf zur Linken gehalten.

Der Pflug

Wie die meisten Huten kann auch der Pflug zu beiden Seiten ausgeführt werden. Mit dem Schwert auf der rechten Seite stehe mit dem linken Fuß vorn, halte den Griff neben dem vorgesetzten linken Bein oberhalb des rechten Knies und richte den Ort auf sein Gesicht. Auf der anderen Seite wird er wieder mit dem rechten Bein nach vorn ausgeführt.

Der Alber

Diese Hut ergibt sich wie oben beschrieben als Endposition des geraden Oberhaus. Man steht mit dem rechten Fuß vorn, das Schwert mit gestreckten Armen vor dir mit dem Ort auf den Boden. Wurde der Oberhau mit einem Schritt des linken Fußes gemacht, so steht im Alber dann der linke Fuß vorn.

Vom Tag

Stehe mit dem linken Fuß vorn, halte dein Schwert mit gestreckten Armen über den Kopf, der Ort weist nach hinten.

Weitere Huten

Zornhut

Diese Hut gibt es wieder als linke und rechte Variante. In der Zornhut rechts stehe mit dem linken Fuß vorn und halte dein Schwert über der rechten Schulter, die Klinge nach hinten und unten hängend. Aus dieser Hut wird der Zornhau geschlagen, ein mächtiger und kraftvoller Hieb, der in der Linie linke Schulter- rechte Hüfte des Gegners geführt wird. Bei der Zornhut links stehe mit dem rechten Fuß vorn und lasse dein Schwert über die linke Schulter hängen.

Nebenhut

Die Nebenhut ist die Endposition aus den schrägen Oberhauen. Hast du zum Beispiel einen rechten Zornhau geschlagen, so steht nach dem Schlag dein rechter Fuß vorn, das Schwert steht zu deiner Linken, mit dem Ort leicht nach hinten auf dem Boden, die kurze Schneide weist zum Gegner. Das ist die linke Nebenhut. Hast du von links oben aus dem linken Ochs oder der linken Zornhut geschlagen so steht dein linker Fuß vorn und das Schwert weist zu deiner Rechten nach hinten mit dem Ort auf dem Boden, das ist die rechte Nebenhut. Aus der Nebenhut kann man gut fechten, aus der linken besser als aus der rechten. In späteren Fechtbüchern taucht noch eine Hut „Wechsel“ auf, die letztlich auch die Nebenhut ist, bei der das Schwert aber mehr zur Seite als nach hinten gerichtet ist.

Langer Ort

Der Lange Ort sieht folgendermaßen aus: Stehe mit dem linken Fuß vorn und richte deinen Ort mit lang ausgestreckten Armen auf das Gesicht des Gegners.

Das Versetzen

Hüte dich davor, die Angriffe mit einfachen starren Paraden oder Blöcken zu versetzen. Vielmehr Haue, wenn er haut, sticht er, so stich auch du. Du sollst aus vier Huten angreifen. Aus der Oberhut (vom Tag und Zornhut), dem Ochs, dem Pflug und dem Alber. Gegen diese Angriffe gibt es vier Hiebe, die sie brechen.

*Krummhau bricht die Hut Ochs.
Zwerchhau bricht die Hut vom Tag
Schielhau bricht die Hut Pflug
Scheitelhau bricht die Hut Alber*

Krummhau

Steht er im rechten Ochs oder will er dich mit einem rechten Hau angreifen, dann tritt mit deinem rechten Fuß aus seinem Angriff auf seine linke Seite und schlage indes mit gekreuzten Händen (das Schwert bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn) mit dem Ort auf die Hände. Oder schlage ihm mit diesem Hau das Schwert weg. Du kannst den Krummhau mit kurzer oder langer Schneide machen. Mit der langen Schneide hast du aber mehr Kraft. Hast du mit langer Schneide zu seinem Schwert geschlagen, so schnappe ohne Verzögerung von seiner Klinge mit der kurzen Schneide zu seinem Kopf. Oder winde deine kurze Schneide gegen seine Klinge und stich zur oberen Blöße.

Zwerchhau

Der Zwerchhau versetzt alles, was aus den Oberhuten gehauen wird. Schlägt er also einen Oberhau, so spring aus der Zornhut mit dem rechten Fuß zu seiner linken Seite. Im Sprung drehe dein Schwert so, dass der Daumen unten ist und der Griff oben vor deinem Kopf und Schlage mit der kurzen Schneide zu seinem Ohr. So triffst du ihn und fängst gleichzeitig seinen Hieb auf der Stärke des Schwertes.

Schielhau

Mit dem Schielhau kannst du vor allem die Stücke jener Kämpfer brechen, die dich mit ihrer Kraft bezwingen wollen. Wird ein rechter Oberhau gegen dich geschlagen, so hau auch du aus der rechten Zornhut als wolltest du einen Zornhau schlagen. Im Schlag aber verdrehe dein Schwert im Uhrzeigersinn und attackier ihn mit gestreckten Armen mit der kurzen Schneide an der rechten Schulter. Gehe gleichzeitig mit deinem rechten Fuß zu seiner linken Seite. Denke daran, ihn bei dieser Technik mit dem Blick zu täuschen. Zum Beispiel kannst du auf seinen Oberhau reagieren, als wolltest du zu seinem Kopf schlagen. Tatsächlich aber schlägst du einen Schielhau mit kurzer Schneide zu seiner Klinge und schnappst dann an seiner Klinge entlang zu seiner rechten oberen Blöße.

Die vier Hauptleger

1. Der Ochse
2. Der Pflug
3. Der Tag
4. Der Olber

Die Beileger

1. Die Zornhut
2. Der Langort
3. Der Wechsel
4. Die Nebenhut
5. Die Schrankhut (Die Eisenpforte)

J. Meyer beschreibt nur bei dem Ochsen und dem Pflug jeweils die Variation, den linken Ochsen und den linken Pflug, betont aber, das alle Leger und Hutten sowohl Rechts, als auch Links ausgeführt werden können. Welche Variation er jeweils beschreibt ist nicht genau zu sagen, da eine klare Unterscheidung fehlt warum ein Leger jeweils als "Rechtes" oder "Linkes" bezeichnet wird. So steht z.B. im rechten Ochsen der linke Fuß vorne und das Schwert wird auf der rechten Körperhälfte gehalten, während im rechten Pflug der rechte Fuß vorne steht und das Schwert auf der linken Körperhälfte gehalten wird.

Nicht ganz einzuordnen ist der Leger „die Eisenpforte“. Wie man weiter unten bei der Beschreibung der Schrankhut lesen kann, wird die Eisenpforte im Langschwertfechten um 1570 nicht mehr benutzt, von vielen Anfängern oder Laien aber anscheinend für die Schrankhut oder umgekehrt, die Schrankhut für die Eisenpforte gehalten. Im Buch wechselt sich der Name Schrankhut und Eisenpforte dann des Öfteren ab, so das J.Meyer mal die Schrankhut als Eisenpforte und dann wieder nicht bezeichnet. Um Verwechslungen zu vermeiden, habe ich mich entschieden durchgehend den Namen „Schrankhut“ einzusetzen, wenn von der Schrankhut geschrieben wird, sei es in Anleitungen auf Stücke oder in Zusammenfassungen z.B. Aufzählungen der Leger.

Der Ochse

Der Ochse wird dem oberen Teil am Menschen zugeordnet und so wie dieser nochmals in Links und Rechts unterteilt ist, gibt es auch einen linken und einen rechten Ochsen (*zum Verständnis der Teile folgt in kürze ein Artikel über die Vier Blössen bei J.Meyer*)



- Der rechte Ochse:

Der linke Fuß steht vorne, das Schwert wird mit dem Griff auf der rechten Seite neben dem Kopf in die Höhe gehalten, so das die Spitze dem Gegner ins Gesicht gerichtet ist. Siehe Abbildung.

- Der linke Ochse:

Der rechte Fuß steht vorne, das Schwert wird mit dem Griff neben dem Kopf auf der linken Seite in die Höhe gehalten, so das die Spitze wiederum dem Gegner ins Gesicht gerichtet ist.

Wegen Position des Schwertes, bei dem die Spitze dem Gegner ins Gesicht gerichtet ist, wird der Ochse auch „der zeigende Stoß“ genannt.

Der Pflug

Der Pflug wird dem unteren Teil des Menschen zugeordnet und auch hier gibt es auch einen linken und einen rechten Pflug den jeweiligen seitlichen Abschnitten entsprechend.

Der Pflug an sich selber ist nichts anderes als ein Stich von unten nach oben.



- Der rechte Pflug:

Der rechte Fuß steht vorne, das Schwert wird mit dem Griff neben dem rechten, vorgesetzten Knie gehalten. Die Spitze ist dem Gegner ins Gesicht gerichtet, so als ob man von unten nach oben hinein stechen will. Siehe Abbildung.

- Der linke Pflug:

Der linke Fuß ist vorne, das Schwert wird mit dem Griff neben dem nun linken, vorgesetzten Knie gehalten. Die Spitze zeigt dem Gegner wieder ins Gesicht.

Der Tag



Die Hut des Tages wird auch die „Oberhut“ genannt.

- Der Tag:
Der linke Fuß steht vorne, das
Schwert wird hoch über dem Kopf
gehalten so das die Spitze gerade
nach oben steht.
Siehe Abbildung.

Alles was von Oben nach unten
gearbeitet wird, heißt „aus dem Tag“
oder „aus der Oberhut“ gefochten.

Der Olber



Das Wort „Olber“ kommt von „Alber“, was soviel wie „einfältig“ heißt. Der Leger wird so genannt weil aus ihm kein vollkommen, kunstfertiger Hieb geführt werden kann, außer man erholt sich nach dem, durch einen Absatz empfangenen, Schlag des Gegners was nach J. Meyer einem „albernen und einfältigen Menschen“ zukommt, der sich ohne bereiten Gegenschlag angreifen lässt.

- Der Alber:
Der linke Fuß steht vorne, das
Schwert wird mit der Spitze auf den
Boden vor den vorgesetzten Fuß
ausgestreckt. Die kurze Schneide
steht nach oben, die Lange nach
unten.
Siehe Abbildung.

Die Zornhut

Die Zornhut wird so genannt, weil man sich in diesem Leger mit einer „zornigen Gebärde“ zeigt.



- Die Zornhut

Der linke Fuß ist vorne, das Schwert wird auf der rechten Achsel gehalten, so das die Klinge zu einem bereiten Schlag nach hinten herab hängt.

Siehe Abbildung.

Es ist anzumerken, das alle Stücke die aus der Hut des Ochsen gemacht werden, auch aus der Zornhut gefochten werden können.

Die verschiedenen Gebärden die in diesem Leger gemacht werden, dienen dazu den Gegner zu verführen und es kann diese zornige, aber auch eine andere benutzt werden.

Der Langort



Der Langort:

Der linke Fuß steht vorne, die Waffe wird mit ausgestreckten Armen lang vor das Gesicht gehalten, so das die Spitze dem Gegner ins Gesicht gerichtet ist.

Siehe Abbildung.

Der Wechsel



- Der Wechsel:

Der rechte Fuß ist vorne, die Waffe wird mit der Spitze zur Erde auf die Seite ausgestreckt, so das die kurze Schneide zum Gegner nach vorne steht.

Siehe Abbildung.

Die Schrankhut / Eisenpforte

Was die eigentliche Eisenpforte ist, wird im Rapier-Fechten ausführlicher geschrieben.

Da das Stechen mit dem Schwert in der deutschen Schule um 1570 aufgegeben wurde, ist auch die „Hut der Eisenpforte“ im langen Schwert verloren gegangen. Um dieselbe Zeit herum, wird sie jedoch von den Italienern und anderen Nationen im Fechten noch benutzt.

„Die Schrankhut wird von den Unerfahrenen die die Eisenpforte nicht kennen, dafür gehalten. Da aber ein Unterschied besteht zwischen den beiden, will ich sie kurz hier erläutern:“



- Die Eisenpforte

Der rechte Fuß steht vorne, das Schwert wird mit dem Griff vor das vorgesetzte Knie mit gerade ausgestreckt, hängenden Armen gehalten, so das die Spitze nach oben in das Gesicht des Gegners gerichtet steht. Zur Eisenpforte gibt es keine Abbildung (siehe eventuell die Eisenpforte im Rapier)

„So hat man das Schwert vor sich zum Schutz, wie eine Eisenpforte, denn wenn man mit den Füßen weit auseinander steht, so das der Körper gesenkt wird, kann man alle Hiebe und Stiche daraus von sich abtragen.“

-Die Schrankhut

Die Schrankhut heißt es, wenn man sein Schwert mit verschränkten Händen vor sich mit der Spitze zur Erde hält, wie man in der Abbildung sehen kann.

Die Nebenhut

Der linke Fuß steht vorne, das Schwert wird neben der rechten Seite mit der Spitze zur Erde gehalten, so das der Knauf nach oben und die kurze Schneide zu einem selber steht. Zur Nebenhut gibt es im Meyer keine Abbildung.

Linker Hutenlauf

Linke Grundhut
Rechter Fuß vorne

Rechter Ochse
Linker Fuß vorne

Rechter Pflug
Rechter Fuß vorne

Linker Pflug
Linker Fuß vorne

Linker Ochse
Rechter Fuß vorne

(Linke) Hut vom Tag, Der (linke) Tag, (Linke) Oberhut
Linker Fuß vorne

(Rechter) Alber, (Rechter) Olber
Rechter Fuß vorne

Rechte Zornhut
Linker Fuß vorne

Linke Nebenhut
Rechter Fuß vorne

(Linker) Langer Ort
Linker Fuß vorne

Linke Zornhut
Rechter Fuß vorne

Rechte Nebenhut
Linker Fuß vorne

Linke Grundhut
Rechter Fuß vorne

Bilder und Beschreibungen der einzelnen Huten siehe „Das lange Schwert“ von Joachim Meyer (1570). Die Grundhut ist dabei allerdings nicht angeführt und die Nebenhut nicht bebildert. Bei der Beschreibung der Nebenhut gilt es zu beachten, dass die kurze Schneid nicht zu einem selber sondern zum Gegner weisen soll (Quelle: „Technik des langen Schwerts nach Ringecks Glossen zu Johann Lichtenauers Fechtbuch“).

Rechter Huttenlauf

Rechte Grundhut

Linker Fuß vorne

Linker Ochse

Rechter Fuß vorne

Linker Pflug

Linker Fuß vorne

Rechter Pflug

Rechter Fuß vorne

Rechter Ochse

Linker Fuß vorne

(Rechte) Hut vom Tag, Der (rechte) Tag, (Rechte) Oberhut

Rechter Fuß vorne

(Linker) Alber, (Linker) Olber

Linker Fuß vorne

Linke Zornhut

Rechter Fuß vorne

Rechte Nebenhut

Linker Fuß vorne

(Rechter) Langer Ort

Rechter Fuß vorne

Rechte Zornhut

Linker Fuß vorne

Linke Nebenhut

Rechter Fuß vorne

Rechte Grundhut

Linker Fuß vorne

Bilder und Beschreibungen der einzelnen Hutten siehe „Das lange Schwert“ von Joachim Meyer (1570). Die Grundhut ist dabei allerdings nicht angeführt und die Nebenhut nicht bebildert. Bei der Beschreibung der Nebenhut gilt es zu beachten, dass die kurze Schneid nicht zu einem selber sondern zum Gegner weisen soll (Quelle: „Technik des langen Schwerts nach Ringecks Glossen zu Johann Lichtenauers Fechtbuch“).

Die Schritte beim Schwertkampf

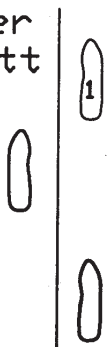
Halbschritt



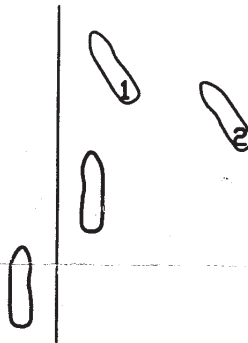
Wechselschritt



Ganzer Schritt



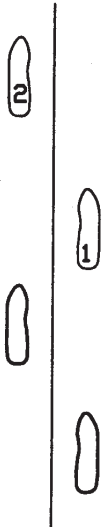
Kreuzschritt



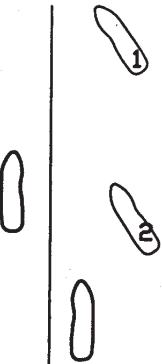
Nachstellschritt



Übersetzungsschritt



Doppelter Schritt



SCHWERT UND BUCKLER NACH I.33



Erste Hut - Unterm Arm

Als Versatz für die vierte Hut
(15r)



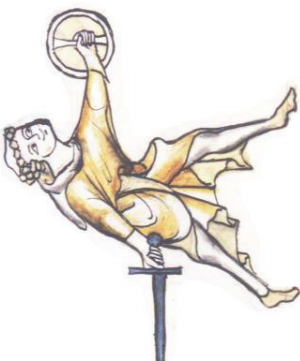
Zweite Hut - rechte Schulter



Dritte Hut - linke Schulter



Vierte Hut - Kopf



Fünfte Hut - rechte Seite



Sechste Hut - Stich



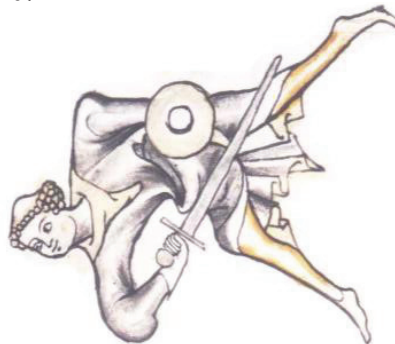
Siebte Hut - Langer Ort



Oberer Langort



Fidelbogen



Spezial-Langort

Halbschild

Versatz für jede Hut



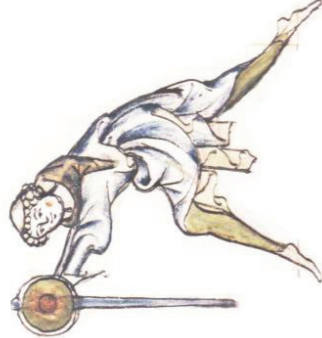
rara & valde bona

Als Versatz der fünften Hut



Krucke

Devensiver Versatz, man soll daraufhin sofort anbinden.



valde aliena obsessio

Als Versatz gegen den Spezial-Langort



Langort

Als Versatz gegen erste und dritte Hut



Walpurgis-Hut

Als Versatz gegen die erste Hut



Schützen

Als Versatz gegen die zweite Hut



Buckler- Huttenlauf (Vorschlag)

Hut	Versatz
Walpurgis	1. Hut
1. Hut - unterm Arm	Krucke
2. Hut - rechte Schulter	Schützen
3. Hut - linke Schulter	Langort Versatz
4. Hut - Kopf	Fidelbogen
6. Hut - Stich	rara & valde bona
5. Hut - rechte Seite	Halbschild
7. Hut - Langort	3. Hut
Rechter Schützen	2. Hut
Krucke	1. Hut
Fidelbogen	4. Hut
Oberer Langort	Spezial-Langort
Walburgis	1. Hut



Bluot zi Bluoda

Mittelalter- & Rollenspielverein Graz

Vereinsregisternummer: 084892622

Reitschulgasse 10
A-8010 Graz

<http://www.bluot.at>
info@bluot.at

VERZICHTSERKLÄRUNG - HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Als Teilnehmer der natürlichen und außernatürlichen Trainingseinheiten und Vorführungen, die der Verein **Bluot zi Bluoda** abhält, erkenne ich mit dieser Verzichtserklärung und den beinhaltenden Haftungsausschluss, die jeweiligen Trainingsvorschriften und Mindestausrüstungsgegenstände sowie die Anweisungen des jeweiligen Trainingsleiters und die zu den Wettkampfbestimmungen zählenden allgemein gültigen Regelwerke (RCF, Codex Beli 2000, Codex Beli 2002, Huscarl etc.) an.

Ferner erkläre ich:

1. Ich weiß und bin damit einverstanden, dass ich die alleinige Verantwortung für meine persönlichen Besitzgegenstände und die Sportausrüstung während des Trainings und im Rahmen von Veranstaltungen und den damit zusammenhängenden Aktivitäten habe.

2. Ich sichere hiermit zu, dass ich körperlich fit bin und während der Trainingseinheiten und Auftritte nicht unter Einfluss von Drogen, alkoholischen Getränken oder Medikamenten stehe, die meine Wahrnehmung trüben können.

3. Ich bin damit einverstanden, dass ich auf meine Kosten medizinisch behandelt werde, falls dies bei Auftreten von Verletzungen, im Falle eines Unfalles und / oder Erkrankung während des Trainings oder im Rahmen von Veranstaltungen und den damit zusammenhängenden Aktivitäten ratsam sein sollte..

4. Hiermit verzichte ich auf sämtliche Schadenersatz- und Haftungsansprüche, soweit diese nicht über die gesetzliche Haftpflicht gedeckt sind, gegenüber dem Verein Bluot zi Bluoda, den Mitgliedern des Vereins Bluot zi Bluoda und Trainingspartnern, die vom Verein oder Mitgliedern des Vereins eingeladen wurden, den Aktivitäten beizuwohnen oder bei diesen mitzumachen. Eingeschlossen sind hierin sämtliche unmittelbare und mittelbare Schäden sowie sämtliche Ansprüche, die ich oder meine Erben oder sonstige berechnigte Dritte aufgrund von erlittenen Verletzungen oder im Todesfall geltend machen könnten. Davon ausgenommen sind sämtliche Aktivitäten, die grob fahrlässig oder vorsätzlich durchgeführt wurden.

5. Weiters stelle ich die in Ziffer 4. genannten von jeglicher Haftung gegenüber Dritten frei, soweit diese Dritten Schäden in Folge meiner Teilnahme am Training und im Rahmen von Veranstaltungen und den damit zusammenhängenden Aktivitäten erleiden.

6. Mir ist bekannt, dass die Teilnahme am Training, Veranstaltungen und den damit zusammenhängenden Aktivitäten Gefahren in sich birgt und das Risiko ernsthafter Verletzungen bis hin zu tödlichen Unfällen und Eigentumsbeschädigungen nicht ausgeschlossen werden kann.

7. Als Trainingsleiter für die einzelnen Trainingsformen und Aktivitäten werden folgende Einzelpersonen bzw. Personen laut Stammtischbeschluss auf Grund ihrer Erfahrung bis auf Weiteres eingesetzt:

a. Schaukampf • Helmut Hierzegger • Heinz Praßl • Veit Kramer • Christian Bürgermeister	b. historisches Fechten • Helmut Hierzegger • Heinz Praßl • Bernd Lorenzoni • Chrisian Bürgermeister • Veit Kramer	c. Codex Belli 2000 / RCF • Michael Wegleitner d. Codex Belli 2002 • Michael Wegleitner e. Huscarl • Michael Wegleitner
---	---	--

8. Ich bin selbst dafür verantwortlich welche Schutzausrüstung ich persönlich trage. Zusätzlich zu den allgemeinen empfohlenen Schutzausrüstungen in den oben genannten Regelwerken ist diese Liste hier zu beachten:

a. Schaukampf • Helm • Zahnschutz • Nacken- und Halsschutz • Kettenhemd / Gambeson / Lederrüstung (oder mindestens gleichwertiges) • Armschutz • Handschutz • Ellbogenschützer • Tiefschutz • Knieschützer • Schienbeinschützer b. historisches Fechten • Fechtmaske inkl. Nacken- und Halsschutz • Kettenhemd oder mindestens gleichwertige stichfeste Rüstung • Armschutz • Handschutz • Ellbogenschützer • Tiefschutz • Knieschützer • Schienbeinschützer • Zahnschutz • moderne Schutzprotektoren	c. Codex Belli 2000 / RCF • Helm und Gambesonhaube, im Bereich der Schultern verstärkt • Zahnschutz • Kettengeflecht, Gambesontutzen, Metall- Lederschuppen - Nacken- und Halsschutz • Halswickel gepolstert • Kettenhemd / Gambeson / Lederrüstung / moderne Schutzprotektoren (oder gleichwertiges) • Schild oder andere Block-Waffen wie Messer, Axt, Sonstiges • Armschutz • Handschutz • Ellbogenschützer • Tiefschutz • Knieschützer • Schienbeinschützer	d. Codex Belli 2002 • Ausführung wie oben unter Bedacht der stärkeren Polsterung im Bereich der erweiterten Trefferzonen wie Hals, Kopf, Unterarme, Unterschenkel e. Huscarl • Ausführung wie oben unter Bedacht der stärkeren Polsterung im Bereich der nochmalig erweiterten Trefferzonen wie Hände, Ellbogen, Knie, Füße und die zusätzlichen gefahren auf Grund der zugelassenen Stiche.
---	--	--

9. Das jeweilige Regelwerk wird vor dem jeweiligen Training bzw. dem Trainingsgang von beiden Partnern oder vom jeweiligen Trainingsleiter je nach Trainingsstand (kann nicht gegen Einverständnis der Partner erhöht werden) festgelegt.

10. Bei der Benutzung von Schau- und Freikampfwaffen sowie bei Waffen zum Ausüben von historischem Schwertkampf muss darauf geachtet werden, dass diese den gängigen Sicherheitsbestimmungen entsprechen. Blankwaffen müssen eine abgerundete Spitze sowie eine Schlagkante von mindestens 2 Millimeter aufweisen.

11. Falls einzelne Bestimmungen der Verzichtserklärung und des Haftungsausschlusses unwirksam sein sollten, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Die unwirksame Bestimmung ist durch eine gültige, die dem angestrebten Ziel möglichst nahe kommt, zu ersetzen.

Ort/Datum

Name

Unterschrift des Teilnehmers /
des gesetzlichen Vertreters bei unter
18 Jährigen

Zur Kenntnis genommen:

Unterschrift des Vorstandes / Trainingsleiter

TRAININGSORDNUNG

nach Vorstandsbeschluss vom 05.Oktober 2009

1. Wer die Halle betritt, möge grüßen!
2. Wer die Halle verlässt, möge sich verabschieden!
3. Wer quatschen oder pausieren will, zieht dich dafür in die Seitenbereiche zurück! Der Trainingsplatz ist stets fürs Training freizuhalten!
4. Es sei zu vermeiden, dass Schwerter oder andere scharfkantige Objekte auf den Hallenboden geworfen werden. Für Czynner-Übungen oder anderes Techniktraining, bei dem Schwerter weggeworfen werden, stehen in der Trainingshalle Unterlagsteppiche zur Verfügung.
5. Bei Platzproblemen sprechen sich die „Trainingsleiter“ ab und teilen das Training ein.
6. Beim Vorbeigehen an Kämpfern ist ausreichend Abstand zu halten!
7. Generalproben werden spätestens eine Woche vorher beim Training bekanntgegeben. An Trainingstagen einer Generalprobe hat diese Vorrang!
8. Jede/r Trainierende hat unseren Haftungsausschluss zu unterschreiben!
9. Für Neulinge sind die ersten drei Trainingseinheiten frei, danach ist der Mitgliedsbeitrag zu entrichten.
10. Neulinge sollen sich vorstellen und sollten allen vorgestellt werden.

Dieser Trainingsordnung ist von jedem Trainierenden Folge zu leisten. Bei Nichtbeachtung kann ein Verweis aus der Trainingshalle durch einen Trainingsleiter oder ein Vorstandsmitglied erfolgen!



Bluot zi Bluoda

Mittelalter- & Rollenspielverein Graz

Vereinsregisternummer: 084892622

Reitschulgasse 10

A-8010 Graz

<http://www.bluot.at>

info@bluot.at

Anmeldeformular

Name

Adresse (PLZ, Ort, Straße)

Geburtsdatum

Tel.-Nr.

e-Mail

Im Notfall zu verständigen (Name, Tel.-Nr.)

Beitrittsdatum

(Ort, Datum)

(Unterschrift)

VEREINSINFORMATIONEN

Vereinsanschrift

Bluot zi Bluoda

Mittelalter- & Rollenspielverein Graz

Reitschulgasse 10

8010 GRAZ

Web: <http://www.bluot.at>

E-Mail: info@bluot.at

Kontodaten

Bluot zi Bluoda Graz

Kontonummer: 17885171301

BLZ: 12000

IBAN: AT35 1200 0178 8517 1301

BIC: BKAUATWW

Obmann

Helmut Hierzegger

Tel.: 0676 - 755 67 57

E-Mail: anshelm@gmx.at

Obmann Stv.

Heinz Praßl

Tel.: 0699 - 111 79 992

E-Mail: heinz.prassl@chello.at

Kassier

Markus Raith

Tel.: 0699 - 111 75 357

E-Mail: maxximusat@yahoo.de

Kassier Stv.

Michael Wegleitner

Tel.: 0699-117 65 741

E-Mail: michael.wegleitner@wkstmk.at

Schriftführer

Christian Bürgermeister

Tel.: 0699 - 104 10 581

E-Mail: cbm@greypilgrim.net

Schriftführer Stv.

Mirjam Spachinger

Tel.: 0650 - 57 091 57

E-Mail: angha_drache@yahoo.de

Mitgliedschaft

Die Vereinsmitgliedschaft wird durch die Zahlung des jährlichen Mitgliedsbeitrages von € 40.- erhalten. Dieser Beitrag kann entweder in bar beim Kassier / Kassier Stv. bezahlt oder auf das Vereinskonto mit Angabe des Namens und Verwendungszweckes (z.B. „Mitgliedsbeitrag 2012“) überwiesen werden.

Anmeldeformular

Zur besseren Mitgliederverwaltung sollte jedes Vereinsmitglied (ob neu oder schon länger dabei) das Anmeldeformular ausfüllen und an ein Vorstandsmitglied unterfertigt abgeben. Die Daten werden natürlich vertraulich behandelt und dienen nur zum internen Gebrauch.

Forum

Im Vereinsforum (www.bluot.at/forumneu) werden viele organisatorische Dinge wie Auftritte, Trainings usw. besprochen und koordiniert. Deshalb bitten wir um rege Teilnahme und Anmeldung im Forum. Dazu bitte eine Email mit Namen, gewünschtem Benutzernamen und Passwort an anshelm@gmx.at, dann wird der Forumsaccount eingerichtet. Die Registrierung im Forum beinhaltet ebenfalls den Eintrag in den Vereinsmail-Verteiler.