

SpaltN-Regelwerk 2005 V0.2 (Auszug)

Das komplette Regelwerk
kann bei **SP-Publishing** unter
ISBN 08151418 bestellt werden

Allgemeines:

1. AnweisungN

AnweisungN der Schiedsrichter, Ordner und T.I.R.-Mitglieder ist unbedingt und unverzüglich Folge zu leistN.

Bei Nichtbeachtung (zB. Meckern oder RückfragN) kann der Teilnehmer (im FolgendN TN genannt) oder Zuschauer des Platzes verwiesN werdN.

HandgreiflichkeitN und freiheitsentziehende MaßnahmN könnN nicht ausgeschlossN werdN.

Gleiches gilt auch wenn ein TN oder Zuschauer nicht die offizielle  - Grammatik verwendet bzw. wenn diese Grammatik falsch angewendet wird.

2. Haftung

T.I.R. Sports Inc. und  übernehmN keinerlei Haftung für etwaige Sach- oder KörperbeschädigungN.

Eine Liste von PsychotherapeutN, OrthopädN, NeurochirurgN und BestattungsunternehmN liegt beim Wettkampfgericht (im FolgendN WKG genannt) aus.

3. Doping

Der TN erklärt, dass er keine unzulässigN SubstanzN zu sich genommN hat. Eine Liste der zugelassenN SubstanzN liegt beim WKG aus.

4. Holz

Für dN Wettkampf ist ausschließlich  -zertifiziertes Holz zugelassN.

5. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle, die eine  SpaltN-Zertifizierung aufweisN könnN. Diese wird auf Nachfrage (und mgl. Bestechung) vom WKG ausgestellt.

6. Holzbearbeitungswerkzeuge

Für dN Wettkampf sind ausschließlich  -zertifizierte Holzbearbeitungswerkzeuge zugelassN.

7. Vorbereitung:

Jeder TN erhält zu Beginn des Wettkampfes 600 Paler. Diese Paler benötigt er, um mittels Duell das beste Holzbearbeitungswerkzeug zu sichern.

8. Sieger

Der Sieger wird vom WKG nach einem traditionellIN, nicht offenzulegendN, streng geheimN und brutal fairN VerfahrN bestimmt.

Wettkampf:

1. Stammauswahl

Zu Beginn der Stammauswahl gibt jeder TN sein Gebot in Palern verdeckt ab. Der TN mit dem höchsten geboten Betrag wählt zuerst seinen Stamm. Danach erfolgt die Auswahl in absteigender Reihenfolge der Gebote. Bei Gleichstand wird die Reihenfolge durch eine Schätzfrage ermittelt. Bei Gebot unter 30 Paler erfolgt die Zuweisung des Stammes durch das WKG.

2. Disziplin

1. SchleifN
2. SägN
3. SpaltN
4. Final-SpaltN

Die einzelnen Paarungen der Disziplin werden vom WKG im Losverfahren ermittelt.

SchleifN:

Beim SchleifN muß der Stamm ohne Körperkontakt über die vom WKG festgelegte Strecke transportiert werden.

Sollte ein Regelverstoß festgestellt werden, so muss der TN die Strecke vom Start aus wiederholen.

SägN:

Beim SägN ist der Stamm in 3 gleiche StumpfN zu sägen. Bei LängenabweichungN zwischen dN StumpfN wird der TN entsprechend mit einer Zeitstrafe belegt. Diese errechnet sich wie folgt: Die Differenz zwischen der längsten Länge der StumpfN und der kürzesten Kürze wird mir 10 sek/cm bestraft.

SpaltN:

Die beim SägN entstandenen StumpfN sind vom TN zu je 4 gleich großen Teilen zu spalten. Bei großer AbweichungN wird der TN mit einer vom WKG festzulegenden Zeitstrafe belegt.

Die entstandenen Scheite sind sauber an der vom WKG festgelegten Stapelstelle zu stapeln.

Das WKG beendet die Zeitmessung nach sauberer Stapelung.

Final-SpaltN

Nach Abschluss des SägN wird eine Zwischenbilanz gezogen und die besten drei TN kommen in die Finalrunde.

Der TN mit den meisten Restpältern bestimmt zuerst seinen FinalstumpfN aus der Auswahl an zertifizierten FinalstumpfN. Danach erfolgt die Auswahl in absteigender Reihenfolge der Restpaler. Bei gleichem Restguthaben entscheidet 5P3S.

Der FinalstumpfN ist vom TN mit den zur Verfügung gestellten Holzbearbeitungswerkzeugen zu 4 gleich großen Teilen zu spalten. Bei großer AbweichungN wird der TN mit einer vom WKG festzulegenden Zeitstrafe belegt. Die entstandenen Scheite sind sauber an der vom WKG festgelegten Stapelstelle zu stapeln.

Das WKG beendet die Zeitmessung nach sauberer Stapelung.

3. Holzbearbeitungswerkzeug-Auswahl

SchleifN: Axt

SägN: Sägebock, Säge

SpaltN: Hackklotz, Axt

Der TN im Duell mit dem höchstN Gebot wählt sein

Holzbearbeitungswerkzeug zuerst. Bei GebotN unter 30 Paler erfolgt die Zuweisung durch das WKG.

Bei Gleichstand wird der Sieger per 5P3S ermittelt (s. Anhang A)

4. Gesamtzeit

Die Gesamtzeit der TN ergibt sich aus dN ZeitN der 3 bzw. 4 DisziplinN incl. der dort erhaltenN ModifikationN.

An der Gesamtzeit könnN bis zur Verkündung des Siegers noch ModifikationN durch das WKG vorgenommN werdN. Dies kann in Form vom BonuspunktN oder MaluspunktN für die B-Note geschehN.

5. Paler

Jeder TN erhält vom WKG zu Beginn des Wettkampfes 600 Paler.

Anhang A:

Offizielle 5P3S-Regeln

	Stein	Papier	Schere
Stein		💀	😊
Papier	😊		💀
Schere	💀	😊	

Gespielt wird auf 2 Gewinnsätze. Es gibt nur diese in der Tabelle angegebenN Symbole, nur diese dürfn beim Duell mit der Hand angezeigt werdN.