Turnierreglement

Ausrüstung:
Waffen: Nylon Einhand- und Langschwerter bzw. Holzdolche[1], gestellt durch den Veranstalter

Schilde: Sichere Schilde/ Buckler (nach Codex Belli) mit maximal Umfang von 250cm (wird mittels Seilabschnitt nachgemessen, wenn strittig)

Schutzbekleidung:
Pflichtschutz: Fechtmaske (Triple Weapon 1600N), Gambeson, Starke Handschuhe, Mattenschuhe / Hallenschuhe.
(Fechtmaske kann ggf. geliehen werden, aus hygienischen Gründen bitte Sturmhaube tragen!)

Offen liegende Metallrüstungen sind nicht gestattet.

Kamfsicherheit
Alle Angriffe sind kontrolliert zu führen, unnötige Gewaltanwendung oder Kontrollverlust führt zur Disqualifikation. Stöße mit Schilden sind kontrolliert und sicher zu führen. Verletzungen oder Schäden an der Schutzbekleidung sind auszuschließen. Waffen und Schilde dürfen nicht geworfen werden.

Ringmanöver sind kontrolliert auszuführen, Gewaltanwendung ist nicht gestattet. Keine Fausthiebe oder Tritte.

Schläge, Stiche oder Stöße gegen die Hände, Hals oder Genitalbereich sind aus Sicherheitsgründen nicht gestattet und werden ggf. als unsportliches Verhalten gewertet.

Regularien:
Die Wahl der Waffen steht jedem Teilnehmer frei. Zugelassen sind:
- Langschwert,
- Einhandschwert,
- Einhandschwert & Schild,
- Einhandschwert & Doch

Jeder Kämpfer startet mit 25 Punkten in das Turnier. Fällt das Punktekonto auf 0 oder darunter so verlässt er das Turnier.

Ein Waffengang wird ausgefochten bis
- einer der Kontrahenten mindestens 10 Punkte in diesem Kampf verloren hat,
- insgesamt mindestens 15 Punkte ausgefochten wurden,
- oder ein Kämpfer 0 oder weniger Punkte hat.

Alle im Gefecht erzielten Punkte werden dem jeweils Getroffenen von seinem Punktekonto abgezogen.

Der Sieger eines Gefechts erhält nach Ende des Gefechts 2 Punkte auf sein Konto gutgeschrieben.

[1] Selbsmitgebrachte Holz oder Nylon Saxe können bei der Orga abgenommen werden und wie ein Dolch verwendet werden. Mit Saxen zählen auch Schnitte!

Trefferregeln:
Treffer werden nach Zonen bewertet:
- Treffer gegen Kopf und Torso zählen 2 Punkte
- Treffer gegen Arme und Beine zählen je 1 Punkt.

Zusätzlich wird die Angriffsqualität gewertet:
- Hiebe und Stiche zählen doppelt,
- Schnitte zählen einfach.
- Berührungen, langsames Hereinführen der Klinge, oder Treffer mit der Klingenfläche werden nicht gewertet.

Werden in einem Zug mehrere Treffer gesetzt, so wird nur der am höchsten bewertete Treffer gerechnet.

Wirkungsvolle Stöße mit dem Schild, dem Schwertknauf oder Zecken werden generell mit nur 1 Punkt gewertet. Diese sind weich und kontrolliert zu führen.

Verlassen des Rings (6m X 6m) wird ebenfalls mit 1 Punkt Abzug gewertet.

Kontrolliertes zu Boden bringen wird mit 3 Punkten gegen den Betroffenen gewertet.

Dolche können nur Stichtreffer erzielen. Schnitte werden nicht gewertet.

Stehende Klingen können gegriffen oder kontrolliert werden. Werden bewegte Klingen gegriffen zählt dies als Schnitttreffer.

Doppeltreffer werden jeweils gegen den Getroffenen gewertet. Doppeltreffer liegen nur dann vor, wenn beide Angriffe in derselben Bewegungsphase begonnen wurden. Nachschlagen wird nicht gewertet.

Alle Treffer müssen klar erkennbar sein um durch die Richter gewertet zu werden.

Ein Treffer muss von mindestens 2 Richtern (Punkt- oder Ringrichter) angezeigt oder bestätigt werden.

Ein Kämpfer kann im Turnier ein Mal „Zurückziehen“. Dazu verlässt er den Ring und legt seine Waffe in seiner Ecke ab. Der Gegner hat dann zu dem aktuellen Stand das Gefecht gewonnen und der Zurückziehende verliert 2 Punkte zusätzlich zum bisherigen Ergebnis.

Die Kampfpartner werden immer Paarweise gelost, wobei alle Kämpfer, die noch über Punkte verfügen, in den Pot für die nächste Runde gelegt werden. Kämpfer mit 0 oder Weniger Punkten scheiden aus. Beim Losen werden mehrere Pötte verwendet um zu vermeiden, dass gleiche Paarungen gelost werden.

Allgemeines Verhalten:

Der Umgang der Teilnehmer hat respektvoll und fair zu erfolgen. Unsportliches verhalten kann mit Punktabzügen (1-5 Punkte) oder Disqualifikation geahndet werden.

Die Entscheidungen der Punktrichter sind endgültig. Trefferanzeigen seitens der Kämpfer sind zu ignorieren. Kämpfe werden nur durch den Ringrichter unterbrochen.

Timeout aus Sicherheitsgründen (Schutzbekleidung richten) kann durch die Kämpfer angefordert und durch den Ringrichter ausgeführt werden.