

# Regeln für die Vechta Burgmannentage 2019

## Grundsätzlich zählt

- **Sei Fair**
- **Sicherheit geht vor**
- **Sichere Treffer statt wildem Gedresche**
- **Gute Darstellung statt Posen und Rüstungswettlauf**



Die Voraussetzung zur Teilnahme am Training ist grundsätzlich die Volljährigkeit.

## Kampf und Sicherheit

- Kämpfe vernünftig.
- Was ein Treffer ist, entscheidet der Getroffene.
- Schnitte und Hiebe werden mit der Schneide der Schaukampfwaffe ausgeführt, Stiche mit der Spitze.
- Treffer sollen deutlich spürbar sein und mit einer Härte, die der Kleidung des Gegners angepasst ist, ausgeführt werden.
- Was ein zu harter Treffer ist, entscheidet der Getroffene.
- Wer diskutiert, ist raus.
- Von hinten wird nur auf den Hintern geschlagen und nicht auf den Rücken.
- Wer von hinten auf den Hintern getroffen wurde, ist sofort raus, dies gilt auch bei flachen Treffern.
- Wenn du fällst, bist du raus, es sei denn, es sind keine Gegner in der Nähe und du stehst sofort wieder auf.
- Wenn sich eine Waffe am Körper des Anderen verhakt, muss sie losgelassen werden.
- Ein Schild macht keine Treffer, darf aber aktiv eingesetzt werden. Dies soll mit Vorsicht und Umsicht geschehen.
- Stiche werden von oben nach unten geführt und sollen nur von darin geübten Kämpfern ausgeführt werden, da bei Stichen die Verletzungsgefahr größer ist.
- Das Klauen der Waffe im Kampf ist erlaubt.
- Entwaffnen ist erlaubt, wenn dies sicher durchgeführt werden kann (keine fliegenden Waffen, keine überdehnten Gelenke).
- Das Ergreifen von Schneiden mit den Händen ist nicht erlaubt.
- Wenn jemand „Stopp“ ruft, enden alle Kampfhandlungen. Ein „Stopp“ wird einmal laut wiederholt.

## Unterschiede zwischen Wargame und Schlacht

Da wir am Tag auch in leichter Ausrüstung kämpfen wollen, gibt es folgende Unterschiede zwischen Wargame und Schlacht:

### **Wargame**

- Wer einmal in der Trefferzone getroffen wurde, ist raus.
- Zur Trefferzone gehören: der Torso, die Oberschenkel und die Arme (Oberarm, Unterarm, Hände).
- Wer einen Kopf- oder Halstreffer oder einen zu harten Treffer verursacht, ist raus. Als Verursacher gilt immer der Handhaber der treffenden Waffe.
- Ein Kampf wird immer von Wächtern geschützt, die das Publikum abschirmen, sonst wird nicht gekämpft.
- Es wird empfohlen, einen Helm zu tragen.

### **Schlacht**

- Wer zweimal in der Trefferzone getroffen wurde, ist raus.
- Zur Trefferzone gehören der Torso, die Oberschenkel, die Arme (Oberarm, Unterarm, Hände) sowie der obere Bereich des Kopfes.
- Kopftreffer werden ausschließlich von oben ausgeführt.
- Schläge zum Hals oder waagrecht zum Kopf sind nicht gestattet.
- Es gibt eine Helmpflicht.
- Es wird empfohlen, Unterarmschützer zu tragen.

### **Trefferzonen**

**Wargame**



**Schlacht**



# Sicherheitskriterien

## Waffen und Schilde

Alle Waffen und Schilde müssen frei von scharfen Kanten, Spitzen und Ähnlichem sein. Sie werden von der Orga und von anderen vor einem Kampf überprüft und auch sonst ab und zu.

- Schlagkanten müssen mindestens 3 mm dick sein.
- Schlagkanten müssen abgerundet sein.
- Alle Radien müssen größer sein als 8 mm (1 Cent Stück).
- An allen Spitzen müssen die Radien größer sein als 10 mm (10 Cent Stück).
- Stichspitzen müssen größer sein als 1 cm<sup>2</sup>.
- Schilde müssen am Rand mit einem Schlagschutz versehen sein.

## Schutzkleidung

Folgende Schutzkleidung ist Pflichtbekleidung:

- Handschuhe, die den Schutz der Hand gewährleisten
- Helme während der Schlacht (Beim Wargame sind Helme freiwillig.)

Zusätzlicher Schutz für Kniee, Ellenbogen und Unterarme ist optional und bitte nach Fundlage oder verdeckt zu tragen.

## Ausrüstung und Darstellung

Die Veranstaltung ist Zeitalter übergreifend (multi period), dennoch soll die Ausrüstung in sich schlüssig sein. Das heißt vor allem:

- zeitlich begrenzt
- lokal festgelegt
- den sozialen Rollen/Ständen entsprechend
- der Kultur entsprechend

Das heißt auch, die Waffen und Schilde sollen historischen Waffen in den Proportionen nahe kommen und zur dargestellten Person stimmig passen.

Abweichend von der Fundlage dürfen Dänenäxte und Zweihand-Hieb Waffen eine Schaftlänge von maximal 2 m haben, da sie ausschließlich zweihändig geführt werden dürfen.