

HIKG-Die Große Schlacht

KampfregeIn 2017

Regeln für das Training und die Schlacht:

Das "Fair Play" ist die Grundvoraussetzung für den gemeinsamen Spaß. Also achtet bitte aufeinander. Bei Problemen wendet euch an eure jeweiligen Gruppenführer oder an die Orga.

Als Orga haben wir das Hausrecht und behalten uns vor, eine Person von Kampfhandlung oder auch der gesamten Veranstaltung auszuschließen, sollte dies nötig sein.

Für die Teilnahme an jedweden Kampf und Trainingshandlungen muss der Teilnehmer vorab angemeldet sein.

Die Teilnahme an Kampfhandlungen unter Alkohol oder Drogeneinfluss ist nicht erlaubt.

Wer einen Kopftreffer oder eine Verletzung verursacht, ist aus dem Spiel und kümmert sich solange notwendig um den Betroffenen.

Der "STOP" Ruf wird nur bei einem Unfall verwendet.

Damit enden sofort alle Kampfhandlungen.

Der Ruf wird so lange wiederholt, bis alle Kampfhandlungen eingestellt worden sind.

Wer während einer direkten Kampfhandlung hinfällt / auf dem Boden liegt, ist für diese Runde aus dem Spiel.

„Schöner Sterben“

Während der Schlachten ist schöner sterben erwünscht.

Es ist jedoch strikt untersagt, aus dem „Schöner sterben“ einen taktischen Vorteil zu erwirken, indem man sich raumgreifend und Kämpfer behindernd in die gegnerischen Reihen wirft. In erster Linie machen wir hier Sport in historischer Gewandung. Das „Schöner sterben“ ist das einzige Zugeständnis an die Zuschauer des Adventons. Während der Schlachten am Samstag und Sonntag gilt:

Wer aus dem Spiel ist, legt sich auf den Boden und spielt "tot" und sitzt nicht "gelangweilt" auf dem Schlachtfeld herum.

Bei den Schlachten wird an Ort und Stelle des Todes nach hinten aus der Linie gestorben, keine x Meter laufen und sich dann „Tot“ hinlegen. Wenn ihr im Weg liegt sollen eure Reserven euch wegschaffen.

Zugelassene Waffen:

Allgemeines:

Grundsätzlich ist jeder Teilnehmer für den Zustand seiner Waffen verantwortlich. Jeder Gruppenführer verpflichtet sich dazu, vor jeder Kampfhandlung innerhalb der eigenen Gruppe den Waffencheck selbstständig durchzuführen. Die Orga behält sich vor, Waffen zu prüfen und ggf. aus dem Verkehr zu ziehen. Ausgesonderte Waffen sind vor dem Erstzugriff sicher zu verwahren. Sollten diese Waffen wieder bei Kampfhandlung auftauchen, kann dies zum Ausschluss des Teilnehmers von der gesamten Veranstaltung führen.

Alle Waffen müssen aus Stahl und frei von scharfkantigen Scharten sein. Die Schlagkante ist stumpf und abgerundet.

Alle Spitzen müssen abgerundet sein und mindestens einen Radius von 10 mm (10 Cent Stück) aufweisen.

Einhändig geführte Waffen:

<u>Waffe</u>	<u>max. Länge</u>	<u>Anmerkung</u>
Schwert/Säbel /Schwertsax	100cm	Scheide vorausgesetzt
Sax	100cm	-
Einhandaxt	90cm	-
Einhandger	180cm	Siehe Besonderheiten Ger

Zweihändig geführte Waffen:

<u>Waffe</u>	<u>max. Länge</u>	<u>Anmerkung</u>
Zweihandger	250cm	Siehe Besonderheiten Ger
Daneaxt	200cm	siehe Besonderheit Danenaxt

Bei zweihändig geführten Waffen müssen grundsätzlich beide Hände am Schaft sein. Ausnahme nur, wenn der Zweihandspeer zum Parieren verwendet wird und sich die Spitze fest auf dem Boden befindet. Die Waffe darf einhändig nicht zum Attackieren genutzt werden.

Besonderheit Ger:

Gere müssen einen geraden Schaft haben. Naturgewachsene Schäfte sind Grundsätzlich nicht verboten. Diese dürfen jedoch keinen starken Bogen aufweisen.

Besonderheit Danenaxt:

Das Axtblatt muss an der Schneide mindestens eine Länge von 12 cm aufweisen und formstabil sein.

Es sind keine anderen, als die oben genannten Waffen zugelassen !

Schilde:

Es sind nur Schilde aus der Zeit 6. Jh. bis 10. Jh. zugelassen. Das sind vornehmlich Rundschilde. Für vom Rundschild abweichende Schildformen müssen archäologische Nachweise im Vorfeld der Veranstaltung erbracht werden. Die vom Rundschild abweichende Schildform muss zur dargestellten Zeit und Region des Trägers passen, um zugelassen zu werden. Der Schild darf keine starke Beschädigung aufweisen. Metallränder sind verboten. Aktiver Schildeinsatz gegen den Körper des Gegners ist verboten. Aktiver Schild zum Öffnen des gegnerischen Schildes ist erlaubt. Ebenso das kontrollierte Auftreten des Generischen Schildes.

Rüstung und Schutz:

Verpflichtend für alle Kampfhandlungen ist das Tragen von Handschuhen. Der Handschutz muss ohne Einschränkung ausreichend Schutz vor leichten bis mittelharten Schlägen bieten. Eishockeyhandschuhe o.ä. als Handschutz sind zugelassen, solange diese als solche nicht erkennbar sind. Ein Ansprühen mit brauner Farbe reicht nicht aus, ebenso wenig herunterhängende Lederfetzen.

Unter der Oberbekleidung getragene (versteckte) moderne Protektoren sind uneingeschränkt zugelassen und empfohlen. Das offene Tragen moderner Protektoren ist verboten. (Ausnahme Maskenball)

nicht zugelassene Ausrüstung:

- Lederne Arm und Beinschoner
- Helme mit Ledergesichtsmasken und/oder Gesichtsgittern, Lochblechen etc.

Kampfweise und Trefferregelung:

Erlaubt sind Schläge und Stiche im Rahmen der für die einzelnen Waffen festgelegten Trefferzonen (Grün markiert). Die Wucht ist entsprechend der Rüstung des jeweiligen Gegners anzupassen. Körpereinsatz zum direkten Angriff (Tritte, Faustschläge, Umschubsen u.ä.) ist nicht erlaubt. Schläge und Stiche auf den Rücken im Speziellen auf die Wirbelsäule, oder "zwischen die Beine" sind zu vermeiden. Wenn sich eine Waffe am Körper des Anderen verhakt, muss diese losgelassen werden.

Das Umarmen des Gegners zum Setzen eines Treffers der sog. „Kiss of Death“ ist schändlich ☹ und tunlichst zu unterlassen.

Trefferzonen:

<u>Waffe</u>	<u>Schnitte/Hiebe</u>	<u>Stiche</u>
Schwert/Sax/Säbel	Ja	Ja
Einhanddaxt	Ja	Ja
Einhandger	Nein	Ja
Zweihandspeer	Nein	Ja
Daneaxt	Ja	Ja

Schnitte / Hiebe

Stiche

