

BÜDINGER FREIKAMPFTURNIER NACH HUSCARL

WAFFENDISZIPLINEN

1. SCHWERT SCHILD VS. SCHWERT SCHILD:

- Waffe: ein oder zweischneidige Klingenwaffe, die einhändig geführt werden kann.
- Zulassungskriterien: gepflegter, schartenfreier Zustand; Schneidendicke / Schlagkante mindestens 2 mm; abgerundete Klingenspitze Mindestradius 10mm (Radius einer 10 Cent Münze); Mindestgewicht 1 kg, Maximalgewicht 1,7 kg.
- Schildabmessungen: maximal 75 cm x 75 cm oder bei Rundschilden $\varnothing = 75$ cm. Bei geringerer Körpergröße des Kämpfers dürfen das Knie und der Schulteransatz auf keinen Fall gleichzeitig durch den Schild geschützt sein.

2. SCHWERT BUCKLER VS. SCHWERT BUCKLER:

- Waffe und Zulassungskriterien wie in der ersten Disziplin.
- Schild: Nachbau eines Schildes, der eindeutig als Buckler nach historischen Vorbildern definiert werden kann. Durchmesser maximal $\varnothing = 35$ cm.

3. SCHWERT VS. SCHWERT:

- Waffe und Zulassungskriterien wie in der ersten Disziplin, kein Schild.

4. LANGES SCHWERT VS. LANGES SCHWERT:

- Waffe: ein oder zweischneidige Klingenwaffe, die zweihändig geführt werden kann.
- Zulassungskriterien: gepflegter, schartenfreier Zustand; Schneidendicke / Schlagkante mindestens 2 mm; abgerundete Klingenspitze Mindestradius 10mm (Radius einer 10 Cent Münze); Mindestgewicht 1,5 kg, Maximalgewicht 2,6 kg.

5. FREIE WAFFENWAHL:

- Zulassungskriterien für Waffen gelten aus den Kategorien 1 bis 4
- Anforderung an die Schutzausrüstung ist zu erfüllen
- Jeder Kämpfer kann für sich die Waffenkategorie frei wählen.

SCHUTZAUSRÜSTUNG

- **Jeder Kämpfer**, die Kämpferin hat Sorge dafür zu tragen, dass seine Rüstung der für den Wettbewerb ausgeschriebenen Stufe oder höher entspricht.
- Den Kampfrichter und dem Veranstalter steht frei, jederzeit eine Rüstungskontrolle vorzunehmen und bei nicht Erfüllung der ausgeschriebenen Stufe den Kämpfer, die Kämpferin vom Wettkampf auszuschließen.
- **Kopfschutz:** rundum geschlossener Helm oder Helm mit Augenschutz & Kettenbrünne/Lamellen als Schutz für Gesicht, Nacken und Hals. Bei geschlossenem Helm oder Helm mit Lamellenschutz ist eine entsprechende darunterliegende Polsterung Pflicht, bei einem Helm mit Kettenbrünne zusätzlich zur Polsterung ein entsprechender starrer Schutz unter der Brünne.
- **Körperschutz:** entsprechend gepolsterter oder wattierter Gambeson; Kettenhemd, leichte Brigantine oder Lamellenrüstung ist zusätzlich empfehlenswert, aber bei entsprechender Polsterung des Gambesons nicht zwingend notwendig.
- **Beinschutz:** besonders im Oberschenkelbereich entsprechend gepolsterte oder wattierte Beinlinge. Alternativ Gambeson der zu den Knien reicht. Dann müssen Knie und unterer Beinbereich zusätzlich geschützt werden.
- **Ellenbogen- und Kniegelenkschutz:** Kacheln aus Metall nach historischen Vorbildern oder notfalls in Form moderner Protektoren unter dem Gambeson.
- **Armschutz:** extra starke Polsterung der Unterarme oder Unterarmschoner aus Leder/Eisen.
- **Handschutz:** Platten oder Kettenhandschuhe bzw. -fäustlinge; bei Handschutz ohne Metall muss die Polsterung besonders verstärkt sein.

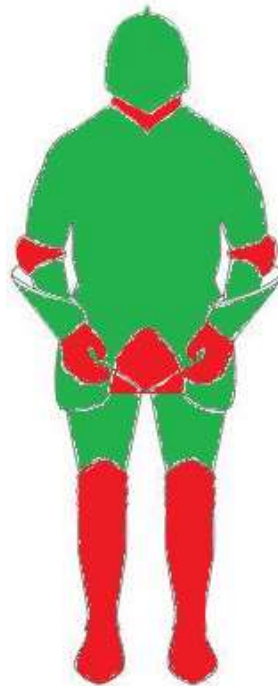
Abweichungen von den Regeln werden nur mit Zustimmung aller Kämpfer zugelassen!

KAMPFREGLN:

- Zu dem Turnier werden nur volljährige Kämpfer zugelassen.
- Waffendisziplinen: 1 bis 5
- Rüstungsstufen: siehe Schutzausrüstung.
- Kampfdauer: 1 bis 2 min.

1. TREFFERZONEN:

- Als Trefferzone gilt der gesamte Körper mit Ausnahme von: allen Gelenken, Hals, Genick, Händen, Unterleib, Unterschenkeln und Füßen. • Treffer auf Genick, Unterleib, Knie und Unterschenkel sind **ausdrücklich verboten**.



2. KAMPFTECHNIKEN:

- Ausdrücklich verboten sind Stiche aller Art.
- Erlaubt sind nur Hiebe mit der Schärfe der Klinge auf die erlaubten Trefferzonen.
- Erlaubt ist das Schieben mit der Schildfläche über maximal 1 sec.
- Erlaubt ist ein Schildkantenstoß auf die Deckung bzw. die Waffe des Gegners.
- Erlaubt ist das Binden der Waffen des Gegners mittels der eigenen Waffen.
- Aufgrund beschädigter Rüstungsteile oder Waffen ist eine kurzzeitige Unterbrechung des Kampfes durch den Kämpfer oder seinen Betreuer mittels lauter mündlicher Ansage oder des Hebens der Waffenhand erlaubt. Die Beschädigungen sollten innerhalb von 30 sec behoben oder die beschädigten Gegenstände ersetzt worden sein, anderenfalls wird der Kämpfer technisch disqualifiziert und der Kampf gilt für ihn als verloren.

3. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN:

- Den Ansagen der Schiedsrichter ist umgehend Folge zu leisten.
- Alle Kampftechniken, die zu einem „Infight“ führen, sind generell verboten.
- Weitere verbotene Kampftechniken: Faust und Ellenbogenschläge, Tritte aller Art, Schläge mit Parierstange oder Knauf, Schildkantenschläge zu Körper oder Kopf Greifen der Waffen des Gegners.
- Unehrenhaftes Benehmen, Verlust der Waffe im Kampf oder unabsichtliche Anwendung einer unerlaubten Kampftechnik führen zu einer Kampfunterbrechung und Verwarnung.
- Zwei Verwarnungen werden als ein Minuspunkt gewertet.
- Drei Verwarnungen führen zu zwei Minuspunkten im Kampf, oder je nach der Schwere des Verstoßes gegen die Kampfregeln zu einer Disqualifikation für den laufenden Kampf.
- Erfolgen nach der Kampfdisqualifikation weitere Verwarnungen oder ein weiterer schwerer Verstoß gegen die Kampfregeln, kann der Kämpfer für das gesamte Turnier disqualifiziert werden.
- Bei einem absichtlichen Verstoß gegen die Kampfregeln erfolgt eine sofortige Disqualifikation für das gesamte Turnier.
- Bei deutlicher Überlegenheit eines Kämpfers kann ein Kampf von den Schiedsrichtern unterbrochen werden, um dem Unterlegenen eine weitere Möglichkeit zum Wenden des Kampfverlaufes zu bieten. Jedoch hat die zweite oder spätestens dritte Kampfunterbrechung dieser Art die Niederlage des schwächeren Kämpfers zur Folge.

4. TREFFERWERTUNG:

- Als Trefferpunkt wird ein durchgezogener und kraftvoller Treffer mit der Klingenschneide in eine der Trefferzonen gewertet.
- Einen oder zwei Trefferpunkte (je nach Schwere des Vergehens) bekommt ein Kämpfer nach einer Verwarnung seines Gegners.
- Jeder Kampf wird nach einer zuvor festgelegten Zeit beendet.
- Ist nach dem Ende der Kampfzeit keiner der Kämpfer als eindeutiger Sieger zu bestimmen, erfolgt eine Kampfverlängerung von 30 sec.
- Ist auch nach der Verlängerung kein Sieger festzustellen wird der Kampf fortgesetzt, bis einer der Kämpfer den ersten Treffer erzielt. Dieser Kämpfer wird zum Sieger erklärt.

5. KAMPFVERLAUF:

- Die Kämpfer werden in die Arena gerufen. Sie werden durch den Ringrichter in der Arena aufgefordert, sich zu begrüßen, und nochmals in kurzer Zusammenfassung über die Kampfregeln aufgeklärt. Sobald die Kämpfer eindeutig keine Fragen mehr haben und kampfbereit sind, weist der Ringrichter ihnen Ausgangspositionen in der Arena zu und sagt daraufhin den Kampfbeginn an.
- Die Kampfdauer beträgt 1 bis 2 min, bei einer Kampfunterbrechung wird die Kampfzeit gestoppt und die Kämpfer kehren auf ihre Ausgangspositionen zurück.
- Nach Kampfbende kehren die Kämpfer auf ihre Ausgangspositionen zurück und warten auf die
- Bekanntgabe des Kampfergebnisses bzw. auf weitere Anweisungen durch die Kampfrichter.
- Jeder Kämpfer hat Anspruch auf einen Betreuer, der ihm beim Anlegen der Rüstung, beim Ausbessern beschädigter Ausrüstungsgegenstände oder beim Waffentausch in der zweiten Verlängerung hilft.

6. SCHIEDSRICHTERARBEIT:

- Bei jedem Kampf müssen mindestens drei Schiedsrichter anwesend sein.
- Einer der Schiedsrichter bleibt in der Arena und dirigiert den Kampfverlauf, die anderen befinden sich in dem für sie abgegrenzten Bereich im Umkreis der Arena und verfolgen den Kampf aktiv mit. Sie bleiben nicht stehen, sondern versuchen stets, den optimalen Blickwinkel auf die Kämpfer zu behalten.
- Jeder Schiedsrichter darf den Kampf jederzeit unterbrechen, der Ringrichter durch Einmischung in den Kampf, die Außenschiedsrichter durch laute Wortmeldung.
- Bei der Kampfbewertung zählt die Stimme des Ringrichters doppelt, bei Gleichstand der Richtermeinungen wird der Kampf automatisch verlängert.
- Den Kampfrichtern ist es untersagt, den Kämpfern in irgendeiner Form Hilfe zu leisten.

7. SICHERHEITSBESTIMMUNGEN:

- Vor jedem Turnier wird die gesamte Ausrüstung der Kämpfer geprüft. Um am Turnier teilzunehmen, sind Teilnehmer, deren Ausrüstung als nicht sicher eingestuft wurde, verpflichtet, die entsprechenden Ausrüstungsgegenstände umgehend zu ersetzen
- Tiefschutz ist für jeden Teilnehmer Pflicht, Mundschutz wird empfohlen.
- Die freie Kampffläche der Arena muss mindestens 5 m x 5 m betragen.
- Zwischen der Kampffläche und dem Außenbereich muss eine doppelte Abgrenzung vorhanden sein. In dem abgegrenzten Bereich befinden sich mindestens zwei Schiedsrichter und mindestens zwei Sicherheitsbeauftragte. Je nach Ort und Lage haben auch die Betreuer der aktuellen Kämpfer freien Zutritt zu diesem Bereich.
- Den Sicherheitsbeauftragten obliegt es, stets zu kontrollieren, dass sich keine Unbefugten innerhalb der Abgrenzung befinden. Zusätzlich sind sie derart ausgestattet, dass sie die Kämpfer von der ersten Abgrenzung wegschieben können, falls eine akute Gefahr für Zuschauer entstehen könnte.

8. ABLAUF

Vorkämpfe finden am Samstag den 13.7.2019 um 10 Uhr und um 15 Uhr statt.

Das Turnier findet am Samstag um 16 Uhr statt.

Sonntag den 14.7.2019 um 16 Uhr finden die Finalkämpfe um Platz 1-4 statt.

Anschließen bei ausreichender Beteiligung:
Freier Buhurt nach obigen Regeln