

Regulamin Turnieju Samowtór "2 vs 2":

I. Zasady

1. Walkę wygrywa się przez zdobycie większej ilości punktów
2. Walka trwa 1 minutę
3. Dopuszczone są następujące punktowane zagrywki:
 - uderzenia mieczem w przeciwnika powyżej kostki - 1 pkt
 - uderzenia mieczem w przeciwnika powyżej nadgarstka - 1 pkt
 - uderzenia mieczem w cały korpus przeciwnika (poza pachwinami, kroczem) - 1 pkt
 - przewrócenie przeciwnika - 2 pkt
 - wytracenie broni przeciwnikowi - 3 pkt
4. Dozwolone jest:
 - wszelkie techniczne uderzenia mieczowe
 - wszelkie uderzenia tarczą (od tyłu nie można, poza wjechaniem całą powierzchnią tarczy w celu przewrócenia)
 - kopanie powyżej pasa od przodu
 - podhaczenie w celu przewrócenia
 - rzut w celu przewrócenia
 - zblokowanie ręki z bronią lub tarczą w celu zadawania ciosów
 - walka bez tarczy
5. Zabronione jest
 - ataki od tyłu (poza wywróceniem "tramwajowym" oraz obaleniu przeciwnika po ówczesnym podhaczeniu, np. podstawienie nogi i ściągnięcie za ramiona przeciwnika na glebę)
 - sztychy
 - bicie w krocze, pachwiny, palce, stopy
 - wieszanie się
 - „misiowanie się”
 - stosowanie dźwigni
 - kopanie poniżej pasa

W konwencji 2vs2 przeciwnik po obaleniu może ponownie wrócić do walki, jest wtedy chroniony przez wytyczonego specjalnie do tej roli "piątego" sędziego - aż do pełnego powstania (sędzia określa kiedy to nastąpi), oczywiście traci 3 pkt na rzecz przeciwnej drużyny.

Walkę sędziuje 4 sędziów, każdy zawodnik na swojego sędziego liczącego punkty wchodzące w zawodnika - tzw. punkty ujemne

Kiedy walczący utraci broń może podbiec do swojego pitstopu po nową broń lub podnieść utraconą, jest wtedy chroniony przez "piątego" sędziego aż do momentu pozyskania broni.

W tym czasie 2 zawodników jednej drużyny ma szansę nadrobić więcej pkt atakując jednego przeciwnika.

II. Dopuszczenie do walki

Do walk dopuszczone są osoby płci obojga, pełnoletnie. Bezwzględną granicą jest ukończone 18 lat.

Zawodnicy muszą posiadać aktualny "BOJOWY" identyfikator potwierdzający ich uczestnictwo w inscenizacji Bitwy Grunwaldzkiej w danym roku (uczestniczą w inscenizacji Bitwy Pod Grunwaldem).

Wymagane jest uzbrojenie ochronne zgodne z historią z lat 1350-1420. Spójność historyczną sprawdzają sędziowie – decyzję nieodwołalną podejmuje sędzia główny. Elementy historycznego uzbrojenia nie mogą być wykonane z materiałów niedostępnych w XIV-XV wieku. Osoby chcące upewnić się przed turniejem, że ich uzbrojenie spełnia wymogi regulaminu mogą skonsultować się z organizatorem turnieju.

Uzbrojenie i wygląd walczącego musi być schludne (szaty na zbroję nie mogą być porwane i brudne, uzbrojenie porządnie, czepce kolcze nie mogą być porwane). Współczesne elementy ubioru nie mogą być widoczne (np. suspensory, majtki z licry).

Uzbrojenie musi zawierać:

- hełm zamknięty (osłaniający twarz, potylicę) - tzw. „polska krata” nie jest dopuszczona. Zasłona musi być opuszczona w ciągu całego starcia (w przypadku hełmu z zasłoną). Zawodnik, któremu zasłona będzie swobodnie podskakiwać zostanie zdyskwalifikowany. Wizury w hełmach zamkniętych nie mogą być rażąco większe od wizur w pierwowzorach historycznych; w szczególności sędziowie będą skrupulatnie analizować hełmy, w których krótszy z boków otworu wzrokowego ma więcej niż 2 cm. Kapalin wymaga podbródka. Jeśli sędziowie uznają, że przerwa między kapalinem a podbródkiem jest zbyt duża, taki zestaw nie zostanie dopuszczony;
- osłonę szyi lepszą niż samo pikowanie. Wszelkie hełmy z zasłoną muszą posiadać czepiec kolczy lub czepiec z metalowych łusek. Goła skóra widoczna na szyi powoduje automatyczne odrzucenie zawodnika przez sędziów;
- osłony rąk - czyli na ramionach co najmniej kolczugę, osłona łokci, przedramion i rękawice. Ze względów bezpieczeństwa dopuszczone są rękawice z dodatkową okrągłą osłoną chroniącą palce. Wymagany jest pancerz symetryczny, z wyjątkiem łokcia, przedramienia i rękawicy. Dopuszczane jest niestosowanie dodatkowej osłony przedramienia oraz łokcia ręki trzymającej tarczę (pod warunkiem, że łokieć nie wystaje poza obręb tarczy). W przypadku rękawicy pod tarczą, dopuszczalna jest także rękawica pikowana.
- korpus chroniony minimalnie przesywanicą i kolczugą, płatami lub napierśnikiem. Płaty nie muszą być zbrojone na plecach, sam napierśnik jest dozwolony.
- osłony nóg, składające się z nabiodrka, nakolanka i osłony łydek. Trzewiki nie są wymagane. W żadnym wypadku spod osłon nóg nie może wystawać goła skóra.
- wymagana osłona krocza – suspensor sportowy bądź inne zabezpieczenie spr. i zaakceptowane przez sędziów

Broń: Nie ma ograniczenia w rodzaju używanej broni. Krawędzie broni muszą mieć co najmniej 2mm grubości, nie mogą też zawierać ostrych zadziorów. Szytych ma być zatępiony.

Tarcza: Musi być na bazie drewna, skóry, tkaniny. Stalowe lub laminatowe (np. z włókna szklanego) tarcze nie są dopuszczone. Metalowe okucia krawędzi tarczy nie są dopuszczone. Waga dowolna. Płaskie tarcze nie są dopuszczane. Wymiary: wysokość nie więcej niż 75cm, szerokość nie więcej niż 60cm (mierzone po krzywiźnie).

Dopuszczane są tarcze okrągłe mające pierwowzory historyczne. Tarcze okrągłe również nie mogą być płaskie. Maks. średnica tarcz okrągłych 65 cm (mierzone po krzywiźnie).

SPRAWDZANIE ZAWODNIKÓW

Zawodnicy zostaną przejrzani ogólnie przed turniejem. W trakcie jego trwania każdy uczestnik ma prawo zakwestionować opancerzenie przeciwnika. Na jego prośbę sędziowie przyjrzą się opancerzeniu, jeśli znajdą jakiegokolwiek odstępstwa od regulaminu zawodnik jest usuwany całkowicie z turnieju, a jego przeciwnik wygrywa walkower

Organizator: Krzysztof Boroń, Piotr Bińczak p.binczak@gmail.com Chorągiew Artyleryjska tel. 601146690