

Mistrzostwa Polski Miecza Długiego

„O Srebrny Miecz Grunwaldu”

„O Złoty Miecz Grunwaldu”.

Regulamin Mistrzostw Polski Miecza Długiego

Turniej o Srebrny Miecz Grunwald – „ToSMG”

Turniej o Złoty Miecz Grunwaldu – „ToZMG”

Postanowienia ogólne

Uczestnicy muszą posiadać aktualny "BOJOWY" identyfikator potwierdzający ich uczestnictwo w inscenizacji Bitwy Grunwaldzkiej w danym roku.

Absencję w inscenizacji usprawiedliwia kontuzja lub usprawiedliwione przez organizatorów zdarzenie losowe. W innym, - nieusprawiedliwionym przypadku następuje dyskwalifikacja zawodnika, a w turniejach drużynowych dyskwalifikacja całej drużyny. Udział w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na wykorzystanie swojego wizerunku i danych osobowych (imię i nazwisko) przez organizatorów do celów promocyjnych i dokumentacyjnych konkursu.

W razie małej ilości zgłoszeń skład sędziowski i organizatorzy mogą zmienić formułę turnieju i z dwóch kategorii stworzyć jedną. A wśród laureatów uwzględnić i nagrodzić "Srebrnym mieczem" najlepszego z „amatorów”.

W razie rażącego naruszenia regulaminów i dyscypliny Dni Grunwaldu organizator historycznej części Dni Grunwaldu oraz Forum Dowódców Grunwaldzkich mogą zdyskwalifikować laureata/ów turniejów grunwaldzkich oraz pozbawić zdobytych nagród.

Uczestnicy zakwalifikowani do Turnieju o Złoty Miecz Grunwaldu z roku poprzedniego nie mogą zabrać udziału w tegorocznym Turnieju o Srebrny Miecz Grunwaldu. Organizator zobowiązuje się do przedstawienia listy uczestników zakwalifikowanych do „ToZMG” do końca czerwca danego roku. W przypadku rezygnacji ze startu w „ToZMG” nie mogą też brać udziału w tym roku w „ToSMG”. Dopiero absencja w danym roku pozwoli na udział w „ToSMG” w roku następnym.

Rejestracja zawodników

Uczestnikami turnieju „ToSMG” i „ToZMG” mogą być tylko pełnoletni członkowie chorągwi Inszenizacji Grunwaldzkiej, którzy w wyznaczonym terminie zgłoszą swoją kandydaturę. Deklarują pisemnie uczestnictwo w turnieju na własną odpowiedzialność. Będą spełniać wymogi regulaminu. Ilość uczestników ograniczona do 32 osób. Liczy się kolejność zgłoszeń.

Warunkiem dopuszczenia do turnieju jest zgłoszenie zawierające komplet danych : 1. Imię i nazwisko
2. Chorągiew (do jakiej należy)

3. Miejscowość
4. Nr blachy „BOJOWEJ”(na miejscu)
5. Zdjęcie w zbroi.

Złożenie podpisu na liście obecności i potwierdzenie znajomości regulaminu na placu turniejowym w dniu turnieju przed jego rozpoczęciem. Zgłoszenie to , jest równoznaczne z akceptacją regulaminu przez uczestnika turnieju.

Rejestracja odbywa się TYLKO ONLINE w podanym wcześniej terminie.

ZAAKCEPTOWANIE ZGŁOSZENIA i wpisanie na listę uczestników NASTĘPUJE na dwa tygodnie przed dniem wydarzenia – wszyscy zaakceptowani zawodnicy zostaną o tym poinformowani online.

Rozgrywanie „ToSMG”

Walki odbędą się w systemie pucharowym(wzór tabeli nr 1.)

1. Grupy

Maksymalna liczba uczestników 32, rozdzielonych do 4 grup po 8 zawodników. Z każdej grupy eliminacyjnej do dalszej rozgrywki awansuje dwóch zawodników. Czas jednej walki na tym etapie to 60 sekund. W przypadku remisu zarządzana jest dogrywka trwająca 30 sekund. Jeśli w przypadku zarządzanej dogrywki nie uda się wyłonić zwycięzcy sędziowie zarządzają kolejną 30 sekundową dogrywkę aż do wygranej jednego z zawodników.

2. Ćwierćfinał

Zawodnicy w liczbie 8 (wyłonieni w fazie grupowej). Z każdej pary do kolejnego etapu awansuje jeden zawodnik.

3. Półfinał

Zawodnicy w liczbie 4(wyłonieni w fazie ćwierćfinału). Z każdej pary do kolejnego etapu awansuje jeden zawodnik.

4. Finał

Zwycięzcy (wyłonieni w fazie półfinału) rozegrają walkę finałową o 1 i 2 miejsce a przegrani (w fazie półfinału) rozegrają walkę o 3 i 4 miejsce. Czas jednej walki na tym etapie to 120 sekund, . W przypadku remisu zarządzana jest dogrywka trwająca 60 sekund. Jeśli w przypadku zarządzanej dogrywki nie uda się wyłonić zwycięzcy sędziowie zarządzają kolejną 60 sekundową dogrywkę. Jeśli podczas drugiej dogrywki nie zostanie wyłoniony zwycięzca sędziowie mogą skorzystać z systemu „do 3 trafień” .

Zawodnicy (czterej), którzy awansowali do ścisłego finału automatycznie otrzymują awans do „ToZMG”. W przypadku braku odpowiedniej ilości zawodników w „ToZMG”, istnieje możliwość awansu dla zawodników zajmujących dalsze miejsca w „ToSMG”. W takim przypadku pozycja jest ustalana na podstawie walk z ćwierćfinału.

Rozgrywanie „ToZMG”

Walki odbędą się w systemie pucharowym(wzór tabeli nr 2.) W Turnieju o Złoty Miecz Grunwaldu uczestniczy maksymalnie 12 zawodników. 8 zawodników zostaje zakwalifikowanych na podstawie rankingu z roku poprzedniego. Pozostałych 4 zawodników zostaje zakwalifikowanych na podstawie wyników Turnieju o Srebrny Miecz Grunwaldu (pierwsze 4 miejsca w „ToSMG”). Jeśli na podstawie rankingu nie uda się obsadzić 8 miejsc w turnieju (zawodnicy nie potwierdzą udziału) lub

część spośród zawodników, którzy potwierdzili swój udział, nie wystartuje w turnieju, odpowiednio większa liczba zawodników zostanie zakwalifikowana na podstawie „ToSMG” roku bieżącego. Jeśli liczba uczestników nie będzie wystarczająca organizator zapewnia sobie możliwość rozegrania turnieju w innej konwencji – „każdy z każdym”, mniejszej liczbie grup, pominięcie fazy grupowej.

1. Grupy

4 grupy po 3 zawodników. Z każdej grupy eliminacyjnej do dalszej rozgrywki awansuje dwóch uczestników. Czas jednej walki na tym etapie to 90 sekund. W przypadku remisu zarządzana jest dogrywka trwająca 30 sekund. Jeśli w przypadku zarządzanej dogrywki nie uda się wyłonić zwycięzcy sędziowie zarządzają kolejną 30 sekundową dogrywkę. Jeśli podczas drugiej dogrywki nie zostanie wyłoniony zwycięzca sędziowie mogą skorzystać z systemu „do 3 trafień” .

2. Ćwierćfinał

Zawodnicy w liczbie 8 (wyłonieni w fazie eliminacyjnej). Z każdej pary do kolejnego etapu awansuje jeden zawodnik.

3. Półfinał

Zawodnicy w liczbie 4 (wyłonieni w fazie ćwierćfinału). Z każdej pary do kolejnego etapu awansuje jeden zawodnik.

4. Finał

Zwycięzcy (wyłonieni w fazie półfinału) rozegrają walkę finałową o 1 i 2 miejsce a przegrani (w fazie półfinału) rozegrają walkę o 3 i 4 miejsce. Czas jednej walki na tym etapie to 120 sekund, . W przypadku remisu zarządzana jest dogrywka trwająca 60 sekund. Jeśli w przypadku zarządzanej dogrywki nie uda się wyłonić zwycięzcy sędziowie zarządzają kolejną 60 sekundową dogrywkę. Jeśli podczas drugiej dogrywki nie zostanie wyłoniony zwycięzca sędziowie mogą skorzystać z systemu „do 3 trafień” .

Dopuszczenie do walki

Wymagane jest uzbrojenie spójne historycznie, datowane - okres 1380-1430 r. Wstępna weryfikacja spójności historycznej posiadanego sprzętu odbywa się na podstawie przesłanych przy zgłoszeniu zdjęć. Ostateczna kontrola spójności historycznej sprawdzi sztab sędziowski a decyzję nieodwołalną podejmuje sędzia główny.

Elementy historycznego uzbrojenia nie mogą być wykonane z materiałów ewidentnie współczesnych (poliester, tytan, pvc itp.).

Osoby chcące upewnić się przed turniejem, że ich uzbrojenie spełnia wymogi regulaminu mogą skonsultować się z organizatorem turnieju.

Uzbrojenie i wygląd walczącego musi być schludny i zadbane!

Współczesne elementy ubioru nie mogą być widoczne (np. suspensor, majtki z lycry). Uzbrojenie musi zawierać:

Hełm zamknięty (osłaniający twarz, potylicę) - tzw. „polska krata” nie jest dopuszczona. Wszelakiego rodzaju hełmy z „kratą” i kolczuga są niedozwolone. Hełmy typu „nosal” również nie są akceptowane. Zastłona musi być opuszczona w ciągu całego starcia (w przypadku hełmu z zastłoną).

Zawodnik, któremu zasłona będzie swobodnie podskakiwać a sędziowie uznają to za zagrożenie może zostać 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 posiadającą więcej warstw niż samo pikowanie. Wszelakie 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 - na ramionach co najmniej kolczugę, naramienniki, opachy, osłona łokci, przedramion i rękawice. Ze względów bezpieczeństwa dopuszczone są rękawice z dodatkową okrągłą osłoną chroniącą palce. Rękawice płytowe (klepsydry, łyżki folgowie), zbrojnikowych (Wisby), lub kolczych nitowanych . Rękawic historycznie potwierdzonych 1380 – 1430.

Korpus chroniony minimalnie przeszywanica i kolczugą, płatami lub napierśnikiem. Płaty nie muszą być zbrojone na plecach, sam napierśnik jest dozwolony.

Osłony nóg, składające się z nagołennic , nakolanków , nabiodrków, **trzewików”"sabatonów”**. W żadnym wypadku spod osłon nóg nie może wystawać goła skóra. wymagana osłona krocza - suspensor sportowy(UKRYTY).

Miecz - kształtem spójny historycznie , jelec o stępionych kształtach, grubość krawędzi głowni co najmniej 2mm , zaokrąglona , bez zadziórów wżerów i rdzy , sztych stępiony , zaokrąglony do średnicy około - 1.5cm. Długość rękojeści ma wystarczyć na chwyt oburącz. Waga co najmniej 1.5kg , nie większa jednak niż 2.5 kg.

Sprawdzanie zawodników.

Przegląd zawodników odbędzie się przed turniejem. W trakcie trwania turnieju 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 walkowerem.

Po zakończeniu turnieju żadne zażalenia nie będą uwzględniane.

Zasady przeprowadzania pojedynków

1. Organizatorzy powołują sędziów. Sędziego głównego , sekretarzy i sędziów liniowych naliczających punkty.
2. Każdy z sędziów liniowych liczył będzie "swojego" uczestnika.
Sędzia główny kończy pojedynek dopiero po zakończeniu akcji ofensywnej nawet po upływie regulaminowego czasu.
3. Po ogłoszeniu uczestników poszczególnego starcia - Walczący niezwłocznie udają

się w szranki. Osoby bezpośrednio towarzyszące(pomocnicy, maksymalnie 2 osoby) obowiązuje strój historyczny (nogawice , dublet etc) Osoby towarzyszące ubrane w samą bieliznę , znajdujące się w strefie "buforowej" będą usuwane poza tą strefę.

4. Zbyt długie oczekiwanie na uczestnika , powoduje Jego dyskwalifikację (maksymalnie 1 min)
5. Do obowiązków sędziego głównego należy sprawdzenie uzbrojenia uczestników turnieju przed każdą walką.
6. Pojedynek rozpoczyna sędzia główny (krzycząc - walka)
7. Każdy z uczestników pojedynku , ma prawo do przerwania walki - problem z uzbrojeniem , kontuzja. Znakiem jest podniesienie do góry prawej ręki .Nie jest to równoznaczne z poddaniem walki. (nieuzasadnione przerwanie walki przez uczestnika karane będzie przez sędziego głównego odjęciem 1 punktu i/lub ostrzeżeniem)
8. Uczestnik poddający walkę klęka na kolana. Po upewnieniu się przez sędziego głównego o poddaniu walki, sędzia główny ogłasza zwycięstwo przeciwnika.
9. Sędzia główny przerywa pojedynek (krzycząc - stój) jeśli zauważy : - zakazane akcje , groźne dla zdrowia i życia walczących. - nieregulaminowe zachowanie jednego z uczestników. - uszkodzenie uzbrojenia - 1 minuta na poprawę uzbrojenia (maksymalnie 1 min , w razie przekroczenia tego czasu walczący dostaje 1 punkt ujemny i dodatkową 1 min po upływie, której musi wznowić walkę. Jeśli tego nie robi , zwycięstwo należy do przeciwnika.) - Jeśli podczas pojedynku , uszkodzeniu/awarii ulegnie trzy razy ten sam element uzbrojenia, uczestnik turnieju (którego to dotyczy) przegrywa pojedynek przez nokaut techniczny.
10. Kontuzję uczestnika , lub utratę broni. - długotrwałe zwarcie , bez szans na rozwój wydarzenia (trwające dłużej niż 5 sek.) - przyparcie przeciwnika do szranków trwające dłużej niż 5 sek. (wznowienie walki w środku pola)
11. W razie nieregulaminowego zachowania , sędzia główny udziela winnemu ostrzeżenia , . Ostrzeżenia z pojedynków są sumowane .Trzecie ostrzeżenie oznacza dyskwalifikację. 12. Nieregulaminowe zachowanie powodujące kontuzję jest podstawą do natychmiastowej dyskwalifikacji.
13. Zabrania się :
 - pchnięcia sztychem
 - zadawania ciosów jelcem
 - zadawania ciosów w wyniku których powstaną kontuzje(np pod kolano znajdując się za plecami przeciwnika)
 - zadawania ciosów w dłonie i stopy.
 - zadawania ciosów w kark.
 - zrywania hełmu przeciwnika i/lub otwierania jego zasłony, szarpania za hełm przeciwnika. - zakładania dźwigni na szyję.
 - ataku na przeciwnika pozbawionego broni.
 - ataku na leżącego przeciwnika.
 - ataku na krocze.
 - wiązania/przymocowywania miecza do ręki.
 - zabrania się kontynuowania walki po komendzie - stój , sędziego głównego i po prośbie o przerwę zgłoszonej przez przeciwnika.
 - wulgarnego zachowania w stosunku do przeciwnika/widzów/sędziów
14. Natychmiastową dyskwalifikacją przez organizatora i/lub sędziego głównego karane

będzie : - Stan wskazujący na spożycie alkoholu lub środków odurzających -
wulgarne zachowanie uczestnika turnieju i jego ekipy pomocniczej (trener, pitstop,
partner/ka) w stosunku do sędziów/przeciwnika/widzów

15. Zezwala się na :

- rąbanie
- zadawanie ciosów głowicą.
- przechwycenie miecza przeciwnika ręką (w zastawie podczas zwarcia).
- chwytanie przeciwnika za ręce.
- chwytanie przeciwnika za nogi.
- zwanie.
- uderzenie przeciwnika pięścią nie trzymającą miecza (podczas zwarcia) –
niepunktowane - odepchnięcie przeciwnika.
- rzuty zapaśnicze , obalenie.
- podstawienie nogi.
- stosowanie metody "pół-mieczu".
- rozbrojenie.

16. Przez sędziów liczone będą ciosy zadane mieczem - silnie osadzone w pole

punktowane. Pole punktowane to całe ciało, oprócz: - stref zabronionych: karku , dłoni ,
krocza , stóp . 17. Zasady naliczania punktów: - celne trafienie w pole punktowane 1pkt.

- rzut zapaśniczy , obalenie, pod warunkiem że zostało się na nogach 2ptk. Przewrócony
uczestnik ma 10sekund na wznowienie walki . Jeżeli tego nie robi , przegrywa
pojedynek. - rozbrojenie 2ptk. - cios głowicą zadany w hełm (silnie osadzony) 1ptk.

Punkty ujemne : - upadek bądź utrata broni bez celowej akcji przeciwnika -1ptk.

18. Po zakończeniu pojedynku (bez porozumiewania się z pozostałymi sędziami)

Sędziowie liniowi podadzą wyniki sędziemu głównemu/Jego sekretarzowi , a ten
doliczy/odejmie punkty dodatkowe - np. za utratę broni , upadek , przewrócenie , czy
obalenie.

Po czym ogłosi wynik pojedynku.

19. Uczestnik który uległ kontuzji w efekcie akcji dozwolonej, i jest niezdolny do dalszej
walki, przegrywa. Niezdolność do walki ustalają sędziowie i/lub zespół medyczny.
Niezdolność do dalszej walki w wyniku kontuzji spowodowanej akcją zabronioną
powoduje automatyczną dyskwalifikację winnego.

Przed turniejem organizator(w porozumieniu z sędziami) zastrzega sobie prawo do
dokonania zmian w regulaminie. Równocześnie zobowiązuje się do poinformowania o nich
uczestników turnieju. Organizator przypomina że niniejszy regulamin jest dokumentem
pomocniczym w prawidłowym przebiegu konkurencji, najważniejszą i nadrzędną zasadą
jest zasada fair play – „**Fair Play to uczciwa i czysta rywalizacja, szacunek dla
przeciwnika, umiejętność godnego świętowania własnych sukcesów, ale też
honorowe znoszenie porażek, które są nieodłącznym elementem sportu**”.

Udział w turnieju jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na wykorzystanie swojego
wizerunku i danych osobowych (imię i nazwisko) przez organizatorów do celów
promocyjnych i dokumentacyjnych turnieju.

Regulamin powstał dzięki pomocy : - Radosława Majchrzaka - Marcina Surdela - Martina
- Łukasza Płazy - Igora Zelera - Jana Chodkiewicza - Mateusza z Grójca - Roberta
Szateckiego - Maćka Reihla -
Andrzeja Urbańskiego - Przemysław Osmólski - Marcin Morkis, Mateusz
Juściński, Gracjan Księżopolski i wielu innych Za co wszystkim serdecznie
dziękuję
NAJNOWSZA WERSJA 2026r.

Tabela nr 1.

Tabela nr 2.