

Mistrzostwa Polski W Walkach Rycerskich - X Turniej Bojowy Kobiet

1. Postanowienia ogólne

W turnieju mogą uczestniczyć osoby płci żeńskiej , pełnoletnie. Zawodnicy muszą posiadać aktualny identyfikator bojowy wydany przez swojego dowódcę chorągwi grunwaldzkiej, dopuszczający do udziału w inscenizacji. Uzbrojenie i broń Zawodników musi spełniać wymagania organizatorów Dni Grunwaldu, oraz niniejszego regulaminu.

Uczestnicy potwierdzają, że zapoznali się z niniejszym regulaminem i zobowiązują się do jego przestrzegania.

2. Sędziowie

2.1 Sugerowana liczba sędziów to 8 osób: sędzia główny, sędzia techniczny, 4 sędziowie liniowi liczący punkty, sędzia czasowy i sekretariat. Skład sędziowski powinien liczyć minimum 4 osoby do prowadzenia turnieju.

2.2 Sugerowana minimalna liczba sędziów na jedno pole walki to 5 osób - 4 sędziowie liniowi (w tym sędzia główny)i i sędzia czasowy.

2.3 Sędziowie są odpowiedzialni za zliczanie ciosów i pomiar czasu walki. Sędzia Główny prowadzi walkę i ogłasza jej wynik.

2.4 Każdy z sędziów ma prawo przerwać walkę, jeżeli w jego ocenie jest to konieczne.

2.5 Walkę rozpoczyna, kończy i wznowia po przerwie sędzia główny.

2.6 Sędziowie mogą zakwestionować każdy element uzbrojenia i wycofać zawodnika z pola turniejowego w przypadku uznania odstępstwa od historyczności lub sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa zawodnika lub jego przeciwnika. Jeżeli zawodnik ma wątpliwości co do poprawności swojego uzbrojenia i wyposażenia, może wysłać jego zdjęcia (wraz z podaniem źródeł jakimi dysponuje) do organizatora w celu dokonania oceny.

3. Wymagania sprzętowe

3.1 Spójność historyczną opancerzenia potwierdza dowódca chorągwi przyjmując zgłoszenie na Inszenizację Bitwy pod Grunwaldem. Elementy historycznego uzbrojenia nie mogą być wykonane z materiałów ewidentnie współczesnych. Osoby chcące upewnić się przed turniejem, czy ich uzbrojenie spełnia wymogi regulaminu, mogą skonsultować się z organizatorem turnieju.

3.2 Przegląd zawodników odbywa się przed turniejem. W trakcie trwania turnieju każdy uczestnik ma prawo zakwestionować opancerzenie i uzbrojenie przeciwnika – na

jego prośbę sędziowie sprawdzają opancerzenie i uzbrojenie. W sytuacji jakiegokolwiek odstępstwa od regulaminu zawodnik jest usuwany z turnieju, a jego przeciwnicy wygrywają walkowerem.

3.3 Po zakończeniu turnieju żadne uwagi (zażalenia) nie będą uwzględniane.

3.4 Uzbrojenie i wygląd walczącego powinno być schludne (szaty na zbroję nie mogą być porwane i brudne, uzbrojenie pordzewiałe, czepce kolcze porwane), a także spójne historycznie. Współczesne elementy ubioru (np. suspensory, leginsy) nie mogą być widoczne.

3.5 Uzbrojenie ochronne musi zawierać:

- a. **Hełm zamknięty** tj. osłaniający twarz i potylicę (tzw. „Wolfrib” nie jest dopuszczony). Wszelkiego rodzaju hełmy typu nosal lub z kratą i kolczugą są niedozwolone. W przypadku hełmu z zasłoną — zasłona musi być opuszczona w ciągu całego starcia. Zawodnik, któremu zasłona będzie otwierać się w czasie walki, zostanie zdyskwalifikowany. Wizury w hełmach zamkniętych nie mogą być rażąco większe od wizur w pierwowzorach historycznych. Z wyjątkową szczegółowością sędziowie będą analizować hełmy, w których krótszy z boków otworu wzrokowego ma więcej niż 2 cm. Kapalin wymaga podbródka, przy czym jeżeli sędziowie uznają, że przerwa między kapalinem, a podbródkiem jest zbyt duża, zestaw nie zostanie dopuszczony.
- b. **Oślonę szyi** posiadającą więcej warstw niż samo pikowanie. Wszelkie hełmy z zasłoną muszą posiadać czepiec kolczy lub czepiec z metalowych łusek. Odsłonięta skóra widoczna na szyi powoduje automatyczne odrzucenie zawodnika przez sędziów.
- c. Oślony rąk — na ramionach co najmniej kolczugę lub naramienniki; oślonę płytową łokci, przedramion i rękawice. Ze względów bezpieczeństwa dopuszczone są rękawice z dodatkową okrągłą osłoną chroniącą palce. Dopuszcza się niestosowanie osłony przedramienia i łokcia ręki trzymającej tarczę, jeśli tarcza chroni rękę do łokcia. W innym przypadku musi występować osłona łokcia i ewentualnie przedramienia. Dopuszczalna jest rękawica pikowana pod tarczą.
- d. **Korpus** chroniony minimalnie przeszywanicą i kolczugą, płatami lub napierśnikiem. Płaty nie muszą być zbrojone na plecach. Sam napierśnik jest dozwolony.
- e. **Oślony nóg**, składające się z nabiodrka, nakolanka i oślony łydek. Sabatony nie są wymagane, ale zalecane. W żadnym wypadku spod osłon nóg nie może wystawać nieosłonięta skóra.
- f. Oślona krocza — suspensor sportowy.

3.6 Broń

- a. Musi być sieczna, czyli miecz, kord, tasak. Niedopuszczalne jest używanie broni obuchowej i toporków. Długość broni dowolna, waga nie mniejsza niż 1200 g.

Krawędzie broni muszą mieć co najmniej 2 mm grubości, nie mogą mieć ostrych zadziorów. Sztych musi być stępiony.

- b. Tarcza – musi być na bazie drewna, skóry, tkaniny, oparta na wzorach historycznych.

Śruby/nity mocujące uchwyty tarczy powinny być zaokrąglone, bez ostrych krawędzi. Tarcze stalowe lub z laminatu nie są dozwolone. Metalowe okucia krawędzi tarczy nie są dozwolone. Waga – dowolna. Wymiary: wysokość nie więcej niż 75 cm, szerokość nie więcej niż 60 cm (mierzone „po cięciwie”).

4. Przebieg i zasady rozstrzygania pojedynków

4.1 Zawodnicy są wyczytywani z wyprzedzeniem jednej walki, czyli: „Walczą zawodnicy A i B, przygotowują się C i D”. Zawodnik musi stawić się w szrankach, gotów do walki, w ciągu minuty od wezwania. Jeśli po tym czasie nie stawi się na plac w pełnym rynsztunku, zostaje uznany za pokonanego w tej walce.

4.2 Walka nie jest przerywana po trafieniu, a jedynie po upływie czasu, z powodów technicznych lub na życzenie zawodnika.

4.3 Zawodnik sygnalizuje konieczność przerywania walki poprzez okrzyk „Stop!” i uniesienie ręki do góry — sygnał ten nie oznacza poddania walki, a jedynie przerwę techniczną. Nieuzasadnione przerywanie walki przez uczestnika karane będzie przez sędziego głównego odjęciem 1 punktu lub ostrzeżeniem)

4.4 Zawodnik poddaje walkę klękając. Sędziowie są zobowiązani potwierdzić zamiar poddania walki.

4.5 Zwycięża zawodnik, który zdobędzie więcej punktów. Różnica punktowa musi wynosić minimum 2, w innym wypadku walka jest nierozstrzygnięta i następuje dogrywka. Liczą się mocne, osadzone, czyste ciosy zadane w pole trafienia. Osadzonym nazywamy trafienie zadane ze znaczną siłą, krawędzią tnącą broni. Ciosy płazem, ześlizgnięcia broni po pancerzu i lekkie ciosy nie są liczone. Cios, który przebiję się przez zastawę (najpierw uderzy w miecz lub tarczę, a dopiero potem w pole trafienia), nie jest liczony jako trafienie.

4.6 W turnieju o Srebrny Pas Grunwaldu runda trwa 1 minutę w fazie turniejowej i 1,5 minuty w fazie finałowej. Ewentualne dogrywki trwają połowę czasu rundy.

W turnieju o Złoty Pas Grunwaldu runda trwa 1,5 minuty w fazie turniejowej i 2 minuty w fazie finałowej. Ewentualne dogrywki trwają połowę czasu rundy.

4.7 Pole trafienia: głowa, korpus, nogi poza stopami, całe ręce z wyłączeniem nadgarstków i dłoni. Każde trafienie warte jest 1 punkt.

4.8 Dozwolone są uderzenia płaską stroną tarczy w celu odepchnięcia przeciwnika. Ranty w korpus, broń i tarczę przeciwnika są dozwolone, ale nie są punktowane.

4.9 Utrata broni jest równoznaczna jednemu trafieniu. Trzykrotna utrata broni oznacza przegranie walki.

4.10 Przewrócenie się zawodnika (podparcie się inną częścią ciała niż stopa, albo tarczą) jest równoznaczne jednemu trafieniu.

4.11 Jeśli zawodnik zostanie przyparty do barier, sędziowie mogą przerwać walkę z uwagi na kwestie bezpieczeństwa publiczności. Walka zostanie wznowiona w środku pola.

4.12 Faule

- a. Sztychy, ciosy jelcem i głowicą.
- b. Ciosy rantem tarczy w głowę przeciwnika (uderzenia płaską powierzchnią tarczy w głowę są dozwolone, ale nie są punktowane).
- c. Podbijanie zasłony hełmu przeciwnika.
- d. Kopnięcia, uderzenia kolanami, pięściami.
- e. Ciosy poza pole trafienia, czyli w stopy, dłonie lub krocze; niezamierzone (wg oceny sędziów) uderzenie w dłoń lub nadgarstek nie jest traktowane jako faul.
- f. Rzuty, podcięcia, wykręcanie kończyn i inne elementy zapaśnicze, takie jak łapanie za głowę, ściąganie hełmu.
- g. Łapanie za krawędzie uzbrojenia przeciwnika, jego broń, tarczę czy rękę trzymającą tarczę.

4.13 Kary

- a. Słowne upomnienie zawodnika, za drobne przekroczenie regulaminu.
- b. Ostrzeżenie – zawodnik traci jeden punkt; w przypadku otrzymania trzech ostrzeżeń w trakcie jednej walki zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.
- c. Dyskwalifikacja — zawodnik jest usuwany z walki i turnieju, zaś jego przeciwnik zostaje uznany za zwycięzcę i przechodzi dalej. Każdy faul może oznaczać dyskwalifikację, jeżeli był zadany celowo i niósł konsekwencje dla przeciwnika. Jeżeli którykolwiek z sędziów ma wątpliwości co do celowego zadania faulu, walka jest przerywana i następuje narada sędziów. Decyzja podejmowana większością głosów jest niepodważalna i ostateczna.

4.14 Kontuzje, rany, uszkodzenia sprzętu

- a. Jeśli dojdzie do kontuzji, uszkodzenia ciała lub sprzętu, wówczas walka jest przerywana.
- b. Jeśli zawodnik w wyniku kontuzji nie jest zdolny do kontynuowania walki uznawany jest za pokonanego. Jeżeli jednak zawodnik odniesie kontuzję uniemożliwiającą dalszą walkę, która jest wynikiem faulu (np. uderzenie w krocze), wówczas przeciwnik przegrywa walkę i zostaje zdyskwalifikowany.

- c. W przypadku otwartej rany zawodnik odsyłany jest do punktu medycznego. Zespół medyczny razem z sędziami decyduje o możliwości kontynuowania walki przez zawodnika.
- d. Uszkodzenie niezbędnego elementu sprzętu ochronnego, broni lub tarczy powoduje przerwanie walki. Zawodnik ma 2 minuty na poprawienie lub wymianę uszkodzonego elementu. Jeżeli po tym czasie niezbędny element nadal nie jest naprawiony, zawodnik przegrywa walkę.
- e. W wyniku powtarzającej się usterki tego samego elementu (trzykrotna usterka) zawodnik zostaje zdyskwalifikowany z powodu wadliwego opancerzenia.
- f. W przypadku jakichkolwiek kwestii spornych decyzja należy do sędziego głównego.

5. Postanowienia końcowe

- 1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian regulaminu turnieju (w porozumieniu z sędziami) i zobowiązują się powiadomić o nich uczestników turnieju.
- 2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za kontuzje zawodników czy uszkodzenia sprzętu.