

Regulamin turnieju Harnischfechten Grunwald 2026

Cele turnieju:

Promocja Dawnych Europejskich Sztuk Walki,
Rozwój fizyczny i intelektualny uczestników,
Edukacja historyczna,
Promocja zasad fair play i "kodeksu rycerskiego".

Turniej odbędzie się w czwartek 16 lipca w godzinach 18.30-20.00 w szrankach Dni Grunwaldu.

Organizatorami głównymi turnieju są Marek Zielinko oraz Kamil Szproncel

Do turnieju można zgłosić się zarówno indywidualnie jak i z poczem.

W skład pocztu poza uczestnikiem turnieju mogą wchodzić maksymalnie 3 osoby: herold, giermek, dama. Poczet musi wyglądać spójnie heraldycznie - wystarczą drobne akcenty jak kaptury w kolorach pana czy niewielkie tarczki 'posłańców' - jak na źródłach, ale zachęcamy do pełnych barw heraldycznych pocztów.

Broń dopuszczona do turnieju:

Turniej będzie przeprowadzony na bezpieczne, syntetyczne symulatory broni drzewcowej (poleaxe, młot lucereński itp.) wykonane z tworzyw sztucznych. Jako broń boczną uczestnicy mogą mieć ze sobą drewniany lub syntetyczny symulator pugiinału. (Zachęcam do drewnianych, syntetyczne nie bardzo działają przy zapasach i rozbrojeniach).

W razie nie posiadania broni głównej spełniającej wymagania turnieju organizator zapewni kilka egzemplarzy broni na użytek turnieju. Zachęcamy jednak do zabrania swojej broni - długość, wyważenie i obycie z nią mają przecież duże przełożenie na umiejętności posługiwania się orężem. Pugiinały uczestnicy przygotowują we własnym zakresie. Całość broni zaczepnej zostanie sprawdzona przed turniejem. Zalecamy aby długość broni głównej była mniej więcej równa wzrostu użytkownika - ale dopuszczamy odchyły w granicach rozsądku (i źródła ;))

Na pierwszą edycję nie planujemy starć na miecz długi w technice "półmiecza" ze względu na ograniczony czas wydarzenia i nie do końca wyklarowane kwestie bezpieczeństwa.

Uzbrojenie ochronne dopuszczone do turnieju:

UWAGA: jeśli ktoś chce wziąć udział w uzbrojeniu późniejszym (XV wiek) lub wcześniejszym (XIV wiek) również zachęcamy do zgłoszenia, rozważamy dopuszczenie uzbrojenia z tych epok na pierwszą edycję turnieju w celu popularyzacji i edukacji!

Do turnieju dopuszczone będą repliki uzbrojenia ochronnego z lat 1370-1420 oceniane na podstawie zdjęć załączonych przy zgłoszeniu. Organizator może przeprowadzić weryfikację również przed turniejem. Wszelkie zmiany w uzbrojeniu w stosunku do tego zatwierdzonego w zgłoszeniu muszą być ustalone z organizatorem.

Wymagane uzbrojenie:

hełm z zasłoną (zamykaną na stałe, aby nie otworzyła się podczas walki), lub hełm wielki ubierany na łebkę (wielkość otworów musi zapewniać bezpieczeństwo przed sztychem), czepiec kolczy zamocowany do hełmu (nie dotyczy hełmów typów "great basinet" czy hełm wielki),

kołnierz kolczy chroniący szyję (zakładany pod napierśnik, brygantynę czy kirys, aby nie było możliwości podwinięcia go),

kolczuga z przynajmniej krótkim rękawem w przypadku brygantyny lub napierśnika, w przypadku kirysu możliwe jest ubranie tylko rękawów kolczych chroniących też pachy i zachodzących pod kirys,

osłona tułowia (napierśnik, brygantyna lub kirys),

osłony rąk (przedramię, łokieć, ramię i bark),

osłony nóg (goleń, kolano, udo),

rękawice klepsydrowe.

Wymagamy też dyskretnie ukrytego suspensora. ;)

Poza tym, aby wyjść naprzeciw osobom, które chcą wziąć udział w turnieju a swoje uzbrojenie ochronne posiadają niejako zoptymalizowane pod dzisiejsze standardy walki sportowej dopuszcza się użycie rękawic klepsydrowych z 'jednym palcem' (tzw. łych) i płatów z wzorowanych na tych z Wisby. Płaty jednak muszą być zakryte waffenrockiem/surcoatem i uzupełnione koszulką kolczą pod spodem.

Nie dopuszcza się zakrywania zbroi szatą z długim rękawem czy juponem/przeszywanicą wierzchnią. Ma to na celu ułatwienie śledzenia trafień.

Jeśli ktoś posiada uzbrojenie inne, nie wymienione w tym ogólnym zarysie zachęcamy do kontaktu - poruszamy tu tylko ogół (np. nie widzimy przeciwwskazań aby zamiast czepca kolczego uzupełnić hełm czepcem łuskowym itp.)

Całość uzbrojenia musi być zadbana i estetyczna.

Punktacja w turnieju:

W turnieju walki będą trwać do jednego punktowanego trafienia.

Trafienia punktowane to uderzenia w hełm (lub elementy chronione tylko płatami lub kolczugą) lub pchnięcia w otwarcia (szczególnie przy szyi, pachach, wewnętrznej stronie łokcia, pachwinach i wewnętrznej stronie kolan. Pchnięcia muszą wykazywać znamiona penetracji (osadzenia i nasadzenia). Ze względu na trudność osadzenia uderzenia syntetycznym symulatorem z punktowania wyłączamy trafienia w wewnętrzne strony dłoni i stopy. Trafienia w krocze nie będą punktowane, oczekujemy też gentelmeńskiego zachowania od uczestników. W przypadku nagminnych prób celowania okolice intymne organizatorzy mogą zdyskwalifikować uczestnika.

Strefa trafień bronią główną określana jest indywidualnie dla każdego uczestnika i jest intuicyjna. Chcemy promować podejście, że 'zbroja działa'. Tzn. jeśli uczestnik wyjdzie w płatach typu Wisby uznajemy, że nie chronią one w wystarczającym stopniu przed uderzeniem lub osadzonym pchnięciem. Podobnie jest z samym napierśnikiem, gdzie obszar poniżej "bombki" chroni tylko kolczuga w porównaniu do tego, gdzie mamy płytowe

folgi. Podobnie ma się sprawa z hełmem typu "great basinet", który nie ma otwarcia przy szyi w miejscu czepca kolczego.

Trafienia bronią boczną (symulatorem pugi): zaliczamy pchnięcia w dostępne otwarcia (podobnie jak wyżej), które zostaną osadzone i będą wykazywały znamiona penetracji (broń nie ześlizgnie się) Pugi niemożliwe jest uzyskanie trafienia przez płaty.

Nie wyklucza się obaleń, walka nie jest przerywana w parterze, natomiast zabronione jest duszenie, kopanie, uderzenia ręką czy stosowanie dźwigni bólowych na przeciwniku.

Uczestnik turnieju po otrzymaniu punktowanego trafienia schodzi z pola walki i udaje się na koniec "kolejki" uczestników turnieju. Zwycięzca starcia zaś zostaje i może wyzwać dowolnego przeciwnika z "kolejki". Znow w myśl gentelmeńskiej umowy prosimy o rozsądne dobieranie przeciwników, a nie ciągle jednej, przed chwilą pokonanej osoby, choć oczywiście 'szybki rewanż' jest dozwolony.

Punktowane trafienia ogłaszają sędziowie lub zawodnik, który twierdzi, że otrzymał takie trafienie.

Walka może być zatrzymana przez sędziego (np. w wyniku uszkodzenia uzbrojenia ochronnego) i wznowiona w zależności od sytuacji (np. od zwarcia).

W przypadku trafienia obopólnego obu uczestników trafia na koniec "kolejki" zaś ich miejsce zajmuje dwóch zawodników pierwszych w "kolejce". W przypadku ewidentnego unikania starcia przez obu zawodników sędziowie mogą zdecydować o rozstrzygnięciu pojedynku jako trafienie obopólne.

Punktacja końcowa turnieju:

Zwycięzca turnieju zostanie wyłoniony spośród wszystkich uczestników turnieju na zasadach ceremonii szkół szermierczych.

Po fazie walk turniejowych każdy uczestnik dostanie żeton. Uczestnicy turnieju następnie w kolejności będą przekazywać swój żeton jednemu innemu, wybranemu przez siebie uczestnikowi o którym uznają, że zasługuje na zwycięstwo w turnieju. Polecamy rozważenia swojego typu w następujących kategoriach:

- przestrzeganie zasad "fair play",
- umiejętność zastosowania technik opartych na źródłach,
- wygląd i prezencja zawodnika i jego pocztu,
- historyczność uzbrojenia

Myślę też, że tak zacnym Panom nie muszę zwracać uwagi iż nie wypada zatrzymać żetonu dla siebie. ;)

Dodatkowo przed rozdaniem żetonów przez uczestników organizator lub wyznaczona przez niego osoba może nagrodzić uczestnika za najlepiej przygotowany/zaprezentowany poczet i najlepszą replikę uzbrojenia.

Gdy wszyscy uczestnicy przekażą swój pierwotnie otrzymany żeton każdy podlicza ile ich otrzymał i w ten sposób wyłaniany jest zwycięzca, miejsce drugie i trzecie w turnieju.

W przypadku gdy największą ilość żetonów będzie posiadała więcej niż jedna osoba może być wymagana dogrywka w formie dodatkowego starcia osób z największą liczbą żetonów.

W turnieju może wziąć udział każdy, kto jest uczestnikiem Inscenizacji Bitwy pod Grunwaldem, wysłał zgłoszenie i zostanie ono zaakceptowane przez organizatora turnieju. Zgłoszenia do turnieju Harnischfechten prowadzone są przez adres e-mail grom.kontakt@gmail.com

W zgłoszeniu należy wysłać:

Imię i nazwisko, nazwa chorągwi grunwaldzkiej, miejscowość zamieszkania, adres e-mail.

Zdjęcia uczestnika w uzbrojeniu.

Zdjęcia broni której chce się użyć w turnieju.

opcjonalnie też:

Herb (grafika i nazwa),

Jeśli uczestnik zgłasza się wraz z pocztą - zdjęcia pocztu oraz imiona i nazwiska, nazwa chorągwi grunwaldzkich osób wchodzących w skład pocztu.

Poczet musi być utrzymany w barwach heraldycznych walczącego, aby nikt nie miał wątpliwości kogo reprezentują.

O wszystkich zmianach w regulaminie będziemy informować zarówno na wydarzeniu jak i mailowo.

Podczas trwania turnieju ma zastosowanie także ogólny regulamin Dni Grunwaldu.