

Mistrzostwa Polski X Turniej Bojowy Miecza Jednoręcznego Regulamin



1. Dopuszczenie do walki

- 1.1 Do walk dopuszczone mogą być osoby płci obojga, pełnoletnie. Bezwzględną granicą jest ukończone 18 lat.
- 1.2 Zawodnicy muszą mieć identyfikator bojowy dopuszczający do inscenizacji, tegoroczny od swojego dowódcy chorągwi.

2. Wymogi sprzętowe

- 2.1 **Spójność historyczną opancerzenia sprawdza dowódca chorągwi przyjmując zgłoszenie na Inscenizację Grunwaldu** – (uzbrojenie musi odpowiadać wymogom organizatorów imprezy Inscenizacja Bitwy pod Grunwaldem) nieodwołalną decyzję w tym zakresie podejmuje Sędzia Główny. 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.
- 2.2 Uzbrojenie i wygląd walczącego powinno być schludne (szaty na zbroję nie mogą być porwane i brudne, uzbrojenie pordzewiałe, czepce kolcze nie mogą być porwane), a także powinno być spójne historycznie. Współczesne elementy ubioru nie mogą być widoczne (np. suspensory, leginsy).
- 2.3 Uzbrojenie ochronne musi zawierać.
 - 2.3.1 Hełm zamknięty tj. osłaniający twarz i potylicę (tzw. „Wolfrib” nie jest dopuszczony). Wszelkiego rodzaju hełmy typu z kratą i kolczugą są niedozwolone. Hełmy typu nosal również nie są akceptowane. W przypadku hełmu z zasłoną – zasłona musi być opuszczona w ciągu całego starcia. Zawodnik, któremu zasłona będzie swobodnie poruszać się (podskakiwać), zostanie zdyskwalifikowany. Wizury w hełmach zamkniętych nie mogą być rażąco większe od wizur w pierwowzorach historycznych. Z wyjątkową szczególnością 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.
 - 2.3.2 Osłonę 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
 - 2.3.3 Osłony rąk – na ramionach co najmniej kolczugę, naramienniki, osłona płytowa łokci, przedramion i rękawice. Ze względów bezpieczeństwa dopuszczone są rękawice z dodatkową okrągłą osłoną chroniącą palce. **Dopuszczalne jest niestosowanie osłony przedramienia oraz łokcia ręki trzymającej tarczy pod warunkiem zasłonięcia całkowicie tarczą.** W innym przypadku musi występować osłona łokcia i ewentualnie przedramienia. W przypadku rękawicy pod tarczą, dopuszczalna jest także rękawica pikowana.

- 2.3.4 Korpus chroniony minimalnie przeszywanicą i kolczugą, płatami lub napierśnikiem. Płaty nie muszą być zbrojone na plecach. Sam napierśnik jest dozwolony.
- 2.3.5 Osłony nóg, składające się z nabiodrka, nakolanka i osłony łydek. Sabatony nie są wymagane, ale zalecane. W żadnym wypadku spod osłon nóg nie może wystawać nieosłonięta skóra.
- 2.3.6 Wymagana osłona krocza – suspensor sportowy.

2.4 Broń.

- 2.4.1 Musi być sieczna, czyli miecz, kord, tasak. Niedopuszczalne jest używanie broni obuchowej i toporków. Długość broni dowolna. Waga broni nie może być mniejsza niż 1200 g (tolerancja 100 g). Krawędzie broni muszą mieć co najmniej 2 mm grubości, nie mogą też zawierać ostrych zadziórów. Sztych ma być stępiony.
- 2.4.2 Tarcza – musi być na bazie drewna, skóry, tkaniny, oparte na wzorach historycznych. Śruby/nity mocujące uchwyty tarczy powinny być zaokrąglone, bez ostrych krawędzi. Tarcze stalowe lub laminatowe (np. z włókna szklanego) nie są dopuszczone. Metalowe okucia krawędzi tarczy nie są dopuszczone. Waga – dowolna. Wymiary: wysokość nie więcej niż 75 cm, szerokość nie więcej niż 60 cm (mierzone „po cięciwie”).

3. Sprawdzanie zawodników

- 3.1 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 całkowicie z turnieju, a jego przeciwnik wygrywa walkowerem.
- 3.2 Po zakończeniu turnieju żadne uwagi (zażalenia) nie będą uwzględniane.
- 3.3 Zawodnicy są wyczytywani z wyprzedzeniem jednej walki, czyli: „Walczą panowie A i B, przygotowują się panowie C i D”. Zawodnik ma być gotów do walki w ciągu minuty od wezwania. Jeśli po tym czasie nie stawi się na plac w pełnym rynsztunku, zostaje uznany za pokonanego.
- 3.4 Walka nie jest przerywana po trafieniu, a jedynie z powodów technicznych lub na życzenie zawodnika.
- 3.5 Zawodnik sygnalizuje chęć (konieczność) przerwania walki poprzez okrzyk „Stop!” i uniesienie ręki do góry – sygnał ten nie oznacza poddania walki, a jedynie przerwę tech Zawodnik poddaje walkę kłękając. Sędziowie są zobowiązani potwierdzić zamiar poddania walki – zapytać zawodnika, czy faktycznie poddaje walkę.
- 3.6 Zwycięża zawodnik, który zdobędzie więcej punktów. Liczą się 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 przebije się przez zastawę (najpierw uderzy w miecz lub tarczę, a dopiero potem w pole trafienia), nie jest liczony jako trafienie.

4. Zasady rozstrzygania pojedynków

- 4.1 Pole trafienia: głowa, korpus, nogi poza stopami, całe ręce z wyłączeniem nadgarstków i dłoni.
- 4.2 Dozwolone są uderzenia płaską stroną tarczy w celu odepchnięcia przeciwnika. Ranty w korpus są dozwolone, ale nie są punktowane. Dozwolone są ranty w broń i tarcze przeciwnika – niepunktowane.
- 4.3 Utrata broni jest równoznaczna jednemu trafieniu. Trzykrotna utrata broni oznacza przegranie walki.
- 4.4 Przewrócenie się zawodnika (podparcie się inną częścią ciała niż stopa) jest równoznaczne jednemu trafieniu.
- 4.5 Jeśli zawodnik zostanie przyparty do barierki, sędziowie mogą przerwać walkę z uwagi na kwestie bezpieczeństwa publiczności. Walka zostanie wznowiona w środku pola.

4.6 Faule.

- 4.6.1 Sztychy, ciosy jelcem i głowicą.
- 4.6.2 Ciosy ranem tarczy w głowę przeciwnika (uderzenia płaską powierzchnią tarczy w głowę są dozwolone, ale nie są punktowane).
- 4.6.3 Podbijanie zasłony hełmu przeciwnika.
- 4.6.4 Kopnięcia, uderzenia kolanami, pięściami.
- 4.6.5 Ciosy poza pole trafienia, czyli w stopy, dłonie lub krocze; niezamierzone (wg oceny sędziów) uderzenie w dłoń lub nadgarstek nie jest traktowane jako faul.
- 4.6.6 Rzuty, podcięcia, wykręcanie kończyn i inne elementy zapaśnicze, takie jak łapanie za głowę, ściąganie hełmu.
- 4.6.7 Celowe unieruchamianie miecza przeciwnika lub ręki przeciwnika trzymającej miecz (tzw. wyłapanie).

4.7 Kary.

- 4.7.1 Upomnienie – słowne upomnienie zawodnika, które nie pociąga dalszych konsekwencji.
- 4.7.2 Ostrzeżenie – zawodnik traci jeden punkt; w przypadku otrzymania trzech ostrzeżeń w trakcie jednej walki zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.
- 4.7.3 Dyskwalifikacja – zawodnik jest usuwany z walki i turnieju, zaś jego przeciwnik zostaje uznany za zwycięzcę i przechodzi dalej. Każdy faul może oznaczać dyskwalifikację, jeżeli sędziowie uznają, że był zadany celowo. 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.

4.8 Kontuzje, rany, uszkodzenia sprzętu:

- 4.8.1 Jeśli dojdzie do kontuzji, uszkodzenia ciała lub sprzętu, wówczas walka jest przerywana.
- 4.8.2 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.
- 4.8.3 W przypadku otwartej rany zawodnik odsyłany jest do punktu medycznego. Zespół medyczny razem z sędziami decyduje o zdolności lub niezdolności do kontynuowania walki przez zawodnika.
- 4.8.4 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.
- 4.8.5 W wyniku powtarzającej się usterki tego samego elementu (trzykrotna usterka) zawodnik zostaje wyeliminowany z powodu wadliwego opancerzenia.
- 4.8.6 W przypadku jakichkolwiek kwestii spornych ostateczne zdanie mają sędziowie.

5. Sędziowie

- 5.1 Maksymalna liczba sędziów to 8 osób: Sędzia Główny, sędzia techniczny, 4 sędziowie liniowi liczący punkty, sędzia czasowy i sekretariat. W zależności od wielkości turnieju skład sędziowski powinien liczyć minimum 4 osoby do prowadzenia turnieju.
- 5.2 W przypadkach szczególnych można łączyć funkcję sędziego czasowego i sekretariatu, sędziego technicznego i Głównego lub jednego z sędziów liniowych.

- 5.3 Sędziowie są odpowiedzialni w szczególności za zliczanie ciosów i pomiar czasu walki. Jeden z sędziów pełniący funkcję Sędziego Głównego prowadzi walkę i orzeka o jej finalnym wyniku.
 - 5.4 Każdy z sędziów ma prawo przerwać walkę, jeżeli w jego ocenie jest to konieczne.
 - 5.5 Walkę rozpoczyna i wznowia po przerwie sędzia główny.
 - 5.6 Sędziowie mogą zakwestionować każdy element uzbrojenia i wycofać zawodnika z pola turniejowego w przypadku uznania odstępstwa od historyczności lub sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa zawodnika. 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.
- 6. Zapisy końcowe**
- 6.7 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian regulaminu turnieju. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za kontuzje zawodników.