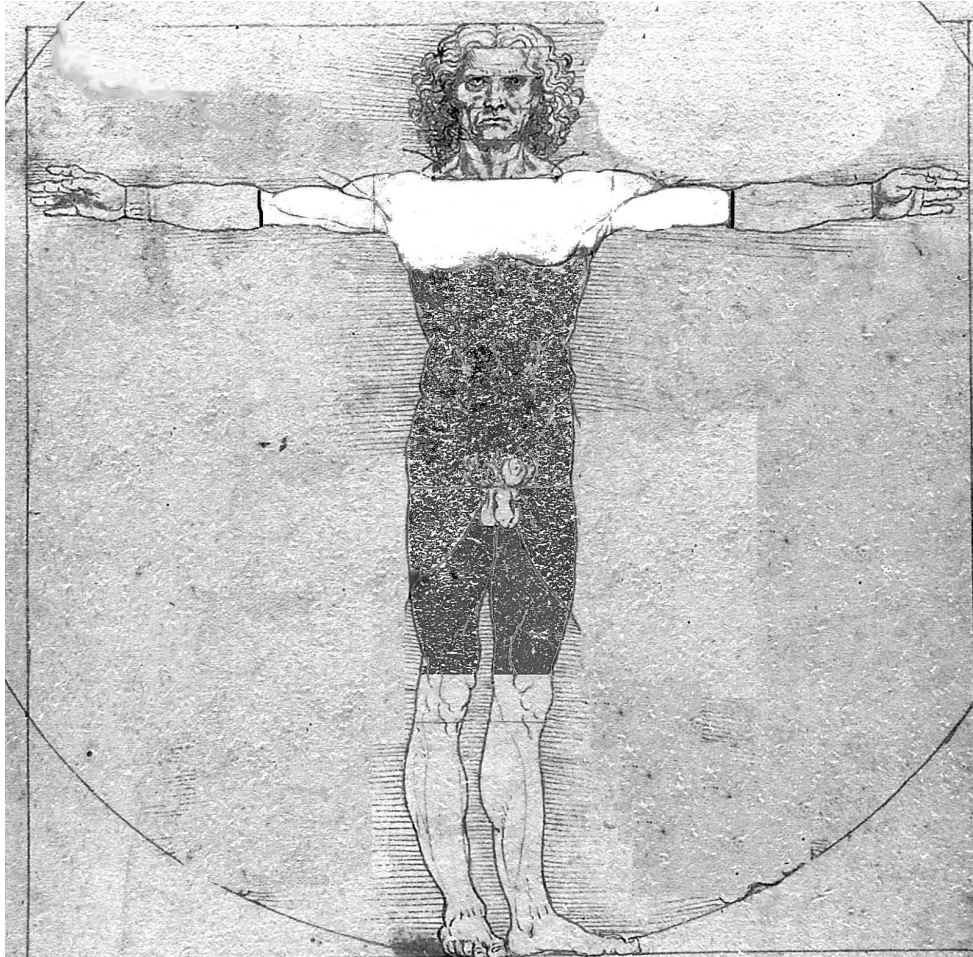




Cave Gladium 2009 Feldschalchregeln

Organisiert durch www.dengeln-in-bayern.de



Waffen und Trefferzonen

1. Kategorie Trefferzone ist **weiß und schwarz**:

Schwerter aller Art, Äxte aller Art, Dolche, Saxe usw.

trifft auf Oberarm, Torso und Oberschenkel

2. Kategorie Trefferzone ist nur **schwarz**:

Speere, Einhandspeere, Bogen

trifft Nippel abwärts bis einschließlich Oberschenkel

Die hinterseitigen Trefferzonen gleichen den Vorderseitig

Verbote Waffen:

Wucht- und Kettenwaffen (Flegel, Keulen, Streitkolben, Morgenstern, Peitschen usw.)

scharfe Waffen (Essmesser müssen vor der Schlacht abgelegt werden)

Waffen und Ausrüstung:

Waffen, Schilde und Rüstungen dürfen keine scharfe Kanten oder Ecken besitzen.

Alle Waffen müssen eine Schlagkante von min. 2 mm und abgerundete Spitzen haben.

Die Spitzen der Speere müssen einen aufgeschweißten Punkt haben oder stark abgerundet sein.

Alle Waffen dürfen nicht scharfkantig sein.

Es wird darum gebeten, die Schwerter vor der Prüfung zu entgraten.

Bögen dürfen nicht mehr als 45 lbs haben.

Pfeile müssen entsprechend gepolstert werden.

Nicht erlaubt sind Bluntpfeile und „Aufsteck-Plöppelpfeile“.

Schilde dürfen keine Metallränder, Schrauben oder andere scharfe Kanten oder Ecken haben.

Ob der Zustand der Waffen in Ordnung ist, wird vor Ort bei der Waffenabnahme geprüft.

Nicht Ordnungsgemäße Waffen/Pfeile und Bögen werden nicht zur Schlacht zugelassen

Körperschutz

Mindestrüstungsschutz:

Helm aus dickem Leder oder aus Metall

Kettenhaube mit Polsterung

Feste Handschuhe aus Leder oder Metall

(Schweißerhandschuhe sind kein ausreichender Schutz)

Empfehlung: Torsoschutz (z.B. Gambeson, Kettenhemd, Harnisch)

Genitalschutz Ellenbogen- und Knieschoner

Dieser Mindestschutz gilt für alle schlagende Kämpfer.

Bogenschützen sind nicht an diese Regelung gebunden.

Regelwerk und Verhalten:

Jeder Kämpfer hat einen Trefferpunkt und verliert diesen, wenn er innerhalb der Trefferzone getroffen wird. Er ist zu keinen Kampfhandlungen mehr befugt und gilt für den Durchgang als ausgeschieden („Tot“).

Ausnahme:

Der Kämpfer verliert seinen Trefferpunkt, wenn er einen Kopftreffer **setzt**. Der Ausführende scheidet aus, **nicht** der Getroffene.

Stechen dürfen nur Speere und Äxte.

Nur gestochene Treffer mit dem Speer gelten, keine Schnitte.

Es wird nur auf die untere Hälfte der Schilder gestochen.

Faustschläge, Tritte, Schläge mit dem Schild usw. sind nicht erlaubt.

Die Teilnahme an einem Gefecht unter Alkohol- oder Drogeneinfluss ist nicht erlaubt.

Die Teilnahme unter 18 Jahren ist grundsätzlich nicht erlaubt.

Faires Verhalten ist Voraussetzung für ein gelungenes Gefecht. Wir kämpfen als Partner, nicht als Feinde!

Angriffe auf Fernkämpfer, die den Mindestrüstungsschutz nicht tragen sind anzudeuten.

Nichtkämpfer werden nicht bekämpft.

Die Organisation haben Weisungsgewalt, ihren Entscheidungen ist sofort Folgezuleisten, Unstimmigkeiten dürfen nur nach der Feldschlacht mit der Organisation ausgeräumt werden.

Lauthalse Streitereien sowie übertriebene Härte werden nicht geduldet. Es wird absolute Disziplin und Sportlichkeit vorausgesetzt.

**Beim Verstoß gegen einer dieser Regeln kann es zum
Ausschluss des Kämpfers kommen.**

**Jeder Teilnehmer nimmt auf eigene Gefahr und
Verantwortung teil.
Haftungsansprüche gegenüber dem Veranstalter /
Organisator sind ausgeschlossen.**

Sonstiges:

Es werden vor jedem Training und jeder Schlacht eine Waffenabnahme durch den zuständigen Offizier durchgeführt.

Die gepolsterten Pfeile werden auf ihre Tauglichkeit getestet.
Die Polsterung muss fest auf dem Schaft sitzen.
Schäfte dürfen nicht angebrochen sein.

Eine etwaige medizinische Versorgung ist gewährleistet.

Ambiente:

Schöner sterben:

Aus Gründen der Sicherheit und des Ambientes müssen alle „Gefallenen“ zu Boden gehen. Die Kämpfer lassen sich nach hinten aus der Linie fallen. Anzuraten ist, sich in „Embryonal-Stellung“ zu begeben und ggf. Schild über den Kopf ziehen.

Des Weiteren müssen die Kämpfer akustisch angeben, wenn sie „Tot“ sind. Damit alle Beteiligten wissen, dass der Kämpfer raus ist und theatralisches Sterben für das Publikum als schönen Nebeneffekt.

Sturm aufs Publikum:

Nach dem Ende der Feldschlacht stellen sich alle beteiligten Kämpfer noch einmal dem Publikum gegenüber auf um sich zu verabschieden.

Auf Befehl des Kommandanten stürmen alle zum Angriff auf das Publikum.

Natürlich wird das Publikum nicht überrannt. Es ist deutlich vorher abzubremsen.

Ablauf:

Heerschau (=Training)

Jeder Kämpfer muss mindestens einmal zum Heerschau kommen, um seine Tauglichkeit zu beweisen!!!

Feldschlacht

Es werden bei jeder Feldschlacht fünf Durchgänge gefochten.

Die Seite, welche die meisten Siege davon trägt, ist Tagessieger.