

# Правила турнира

## Общие правила:

1. В турнире может принимать участие лицо, достигшее 16 лет.
2. У каждого участника турнира должен быть персональный доспех.
3. Каждый участник единолично отвечает за свои действия, состояние здоровья и возможные последствия.
4. Для получения права на участие в турнире, каждый желающий должен пройти осуществляемый судьями контроль доспеха, оружия и правил.

## Доспех:

1. Доспех должен иметь исторический прообраз. Разрешено использовать только соответствующие временному периоду материалы.
2. Прототип доспеха должен относиться к VI-XIII веку.
3. Доспех должен относиться к конкретному региону и быть по возможности комплектным.

## Требования к безопасности:

1. Шлем должен закрывать рот, шею и щеки
2. Шлем должен иметь ремешок, который фиксирует шлем на голове, предотвращая случайную потерю шлема. Во время боя ремешок должен быть застегнут.
3. Руки должны быть защищены рукавицами, изготовленными из кожи, кольчужного полотна или же закрытого тканью современного материала, амортизирующего удары. Рукавица должна защищать пальцы, кисть руки и запястье.
4. Туловище должно быть защищено доспехом (минимум гамбезон).
5. Защита коленей может быть современной (из пластика) и спрятанной под одеждой. Исторические наколенники должны быть изготовлены из стали.
6. Локти должны быть защищены наручами либо отдельными налокотниками (можно использовать современную пластиковую защиту, спрятанную под одеждой)
7. Пах должен быть закрыт доспехом или современной защитой. Современная защита должна быть скрыта одеждой.

## Щиты:

1. Максимальный разрешенный диаметр - 80 см.
2. В турнире используются только круглые щиты эпохи викингов.
3. Край щита должен быть обработан кожей (толщина не менее 2 мм) или минимум тремя слоями проклеенной ткани.

## Оружие:

1. К использованию в турнире разрешены только мечи. Вес меча должен составлять 800 г - 1350 г. Диаметр острия должен быть не менее 20 мм (10 евроцентов), толщина по лезвию не менее 2 мм, кромка скруглена.

## Обувь:

1. Обувь должна соответствовать эпохе.

## Разрешенные области поражения:

1. Голова
2. Торс
3. Руки по запястья
4. Бедра до колен

## Запрещенные для нанесения ударов области:

1. Лицо
2. Колени, голени, ступни
3. Пах
4. Кисти рук
5. Запястья
6. Шея

## Разрешенные действия:

1. Рубящие и режущие удары режущей кромкой меча по разрешенным областям противника
2. Удары навершием меча по щиту противника (засчитывается только первый удар из серии)
3. Блокировка ударов противника щитом или мечом
4. Толчки противника плоскостью щита или плечом
5. Блокировка щита или руки противника своей рукой
6. Зацеп щита противника своим щитом
7. Закрытие щита противника своим щитом

### **Запрещенные действия:**

1. Уколы мечом (любые уколы)
2. Рубящие и режущие удары по запрещенным зонам
3. Горизонтальные удары, наносимые выше плечей противника
4. Рубящие и режущие удары по лежащему или встающему противнику
5. Удары краем щита
6. Удары головой, кулаком, локтем, ногой или коленом
7. Удержание конечностей, тела, головы или оружия противника
8. Все приемы, которые не перечислены в разделе "Разрешенные действия"

### **Система очков, раунды и победа:**

- Любой чистый удар лезвием меча или любой чистый длинный порез, нанесенный по разрешенной области противника, дает совершившему одно очко. Удару должен предшествовать минимум метровой замах. Удар или порез считается результативным, если был совершен сознательно и не был заблокирован щитом или мечом противника.
- Соревнующийся получает одно дополнительное очко в случае если противник падает или роняет меч или щит.
- Одновременный результативный удар дает очко каждому противнику. Поражение считается одновременным если участник будучи пораженным уже начал совершать удар, который также поражает цель.
- Раунд длится до тех пор, пока один из противников не совершит 5 результативных ударов. Сражение продолжается до победы в одном раунде. Организаторы оставляют за собой право увеличить число раундов.
- Если на момент окончания раунда на счету у каждого из противников по 5 результативных ударов, бой продолжается до первого поражения, которое нарушит ничью.
- "Техническую победу" отдают участнику, если: противник отказывается сражаться; противник опаздывает на ринг более чем на 3 минуты с момента вызова; противника дисквалифицируют; оружие или доспех противника сломаны и не заменены в течение 1 минуты; противник был прежде исключен из турнира из-за травмы или дисквалификации; противник не может продолжать бой из-за случайной травмы.  
Если участник не может продолжать бой из-за травмы, причиной которой послужило использование запрещенного приема или техники против него, то "техническая победа" отдается пострадавшему участнику.

### **Предупреждения и дисквалификация:**

1. Предупреждение дается участнику за нарушение правил турнира или неявку на ринг.
2. Участника, получившего 2 предупреждения дисквалифицируют и немедленно отстраняют от участия в турнире.
3. Если в результате совершенного участником запрещенного приема или техники, его противник получает травму, виновник получает 2 предупреждения, отстраняется от участия в турнире и "техническая победа" отдается пострадавшему.

### **Ринг:**

1. Размер площадки 5м x 10м
2. Явно огорожена жестким ограждением высотой 1,3 м

**26.01.2018**

**Мыгавыитлуссельтс**

Сыдаласте кода