

Regulament de luptă pentru participanții la marea bătălie

Înainte de luptă, toate armele, scuturile și armurile vor fi verificate într-o inspecție generală. Participanții care nu sunt prezenți la inspecția generală, nu vor putea lua parte la marea bătălie.

Categoriile de participanți:

1. armură ușoară
2. armură grea
3. călareți și altele (arcași, stegari, toboșari, muzicieni, pușcași)

Motive pentru respingere:

- Un nivel ridicat de pericol: arme zimțate de la uzură, arme ascuțite, lamele armelor au tăiș, arme cu rugină.
- Echipament insuficient: armură insuficientă, mănuși subțiri de sudură, mănuși de piele simple, subțiri, coif prea mic etc.
- Necorespunzător din punct de vedere istoric: blană peste blană, bocanci de motociclist, cizme de călătorie, etc.
- Consum de alcool – este strict interzis consumul de alcool pe durata evenimentului. Cei care nu respect această regulă, vor fi excluși din orice tip de activitate în cadrul festivalului.

Categoriile de luptători:

1. Infanterie ușoară: coif, gambeson și mănuși.
2. Infanterie grea: coif, mănuși, platoșă, zale, protecție de fier la mâini și picioare.

*Femeile care doresc să participe la marea bătălie trebuie să îndeplinească aceleași condiții de mai sus.

Punctajul în timpul luptei:

- Lovitura ușoară și atingerea dintr-o lovitură ricoșată NU se punctează.
- Se punctează loviturile directe în zona: tricou + cap

Următoarele zone: tibie, laba piciorului, antebraț, cot, încheietura mâinii, genunchi, gleznă, gât, coloană, zona inghinală - NU SE ATACĂ INTEȚIONAT!!!

- Lupta mare este formată din mai multe încheștări. Numărul acestor încheștări va fi determinat de către organizatori.
- Lupta se încheie atunci când toți luptătorii unei echipe au căzut sau au fugit, respective dacă conducătorul echipei se va preda.

- În lupta mare, într-o încheștare, infanteria ușoară cade la a doua lovitură, iar infanteria grea cade la a 3-a lovitură. "Reînvierea" se face doar la sfârșitul încheștării și doar dacă un alt luptător te ridică de la pământ.

Acest este un Regulament de bun simț și toți participanții trebuie să știe când au primit loviturile menționate, 2 respectiv 3, și să se lase la pământ. Dacă nu se respectă această regulă, participanții la luptă au posibilitatea de a reclama "Nemuritorii".

- Organizatorii au dreptul de a-i elimina pe cei reclamați din lupta mare, din competiția de tap fight și din competiția de Buhurt. Pentru ca o reclamație să fie luată în considerare, este necesar ca reclamantul să aibă cel puțin un martor.
- În lupta mare, dacă un participant primește 2, 3 sau chiar 4 lovituri în interval de 2 secunde, se va puncta doar o singură dată. Această decizie a fost luată pentru ca luptătorii să "supraviețuiască" cât mai mult pe durata luptei.
- Se considera pierdut un punct în momentul în care luptătorii se împiedică, sunt împinși și cad jos. Aceștia se pot ridica imediat după ce au căzut, dar în cazul în care vor primi lovituri, trebuie să cadă înapoi la pământ.

INTERZIS!

- Atac la coloană, gât, față, zona pelviană, loviura peste mână.
- Lupta cu armele neverificate de către organizatori.
- Lovitura de jos în sus cu arme de străpungere (sulițe, halebarde).
- "Billiard" cu armele de străpungere (sulițe, halebarde).
- Lovitura cu muchia scutului.
- Lovitura cu pumnul.
- Lovitura cu garda sabiei sau a spadei.
- Lovitura cu pommel/contra greutatea sabiei sau a spadei.
- Înjunghierea cu spada/sabia.
- Luptele libere/wrestling.

Excepții:

- Nu se vor lovi următoarele categorii de participanți ai luptei mari: stegarii, arcașii, toboșarii, pușcașii, cei care manevrează catapulte sau tunuri. Aceștia se vor preda când sunt singuri cu inamicul.
- Dacă participanții care sunt în categoriile de mai sus au echipament de luptă și doresc să lupte, acestora li se va aplica regula de o lovitură cu un singur punct.

Arcași:

- ❖ În lupta mare se vor folosi doar arcuri tradiționale cu forța maximă de 45 de livre/25".
- ❖ Fiecare arc va fi verificat înainte de luptă de către organizatori.
- ❖ Cine nu are panglica aplicată de către organizatori pe arc, nu va putea participa la luptă.

- ❖ Arbaletele pot sa aibă maxim 60 de livre iar vârful săgeților se vor face asemănător cu cele de la arcuri. Vezi imaginile de mai jos.

Săgeți:

- ❖ Săgețile vor avea vârf pufos. Vezi imaginea de mai jos.
- ❖ Se ia săgeata cu vârful ascuțit dat jos și se aplică dopul de plastic ca în imaginile de mai jos.



URMATOARELE 2
VÂRFURILE

1.



IMAGINI REPREZINTĂ
INTERZISE!

2.



- ❖ Organizatorii au dreptul de a verifica aleatoriu o săgeată din tolba arcașului.
- ❖ Organizatorii au dreptul de a da capul pufos jos pentru a verifica dacă regulile au fost respectate.
- ❖ În luptă, arcașul are voie să tragă doar cu săgețile proprii sau cu cele ale membrilor echipei din care face parte.
- ❖ Este interzis să se ia săgeata adversarului de pe jos și să se tragă cu aceasta înapoi.
- ❖ Dacă un coechipier este la pământ, se pot folosi săgețile acestuia doar cu aprobarea lui.
- ❖ Arcașii nu au voie să depășească linia defensivă.
- ❖ După ce lupta mare s-a încheiat, arcașii au voie să își strângă săgețile.
- ❖ Arcașii nu au voie să meargă pe terenul de luptă să își culeagă săgețile, cât timp bătălia este în desfășurare.
- ❖ Arcașul poate fi atacat de către oricine ținând cont de faptul că echipamentul arcașului nu este pentru lupta corp la corp.
- ❖ Arcașul poate să tragă în infanteriști oriunde, excepție făcând zona feței și zona inghinală.
- ❖ Infanteriștii nu au voie să lovească săgețile în zbor din cauza pericolului de împungere a altui participant.

- ❖ Arcașul are voie să fugă de infanteriști sau să se predea. Dacă se va preda, acesta nu va mai avea dreptul de a participa la lupta mare.
- ❖ Fiecare arcaș trebuie să poarte coif de oțel.

Arme de asediu:

- ❖ Dacă cineva e lovit de onagher, catapultă sau trebuchet, chiar dacă are scut sau nu, trebuie să se pună la pământ pe durata acelei încleștări.
- ❖ Dacă proiectilul e lovit intenționat în timpul zborului de către oricare participant, acesta automat a pierdut punctele și trebuie să se pună jos pe durata încleștării. Se consideră a fi lovitură.
- ❖ Mecanicii care se ocupă de armele de asediu vor putea fi atacați la fel ca și arcașii
- ❖ Dacă mecanicii fug, sunt automat scoși din lupta în acea zi.
- ❖ Dacă mecanicii sunt înconjurați de către inamici, ei vor putea fi capturați și se vor alătura inamicilor fără a opune rezistență.

Halebarde:

- ❖ Fără muchii ascuțite de nici un fel.
- ❖ Fără vârfuri ascuțite.
- ❖ Este interzisă ridicarea halebardei deasupra capului pentru a lovi oponentul (scopul NU este acela de a ucide adversarul).
- ❖ Dacă se folosește halebarda pe post de sulită, aceasta se va ține ca în imaginea de mai jos:



- ❖ Este interzis lovirea adversarului cu halebarda în zona feței.

Sulițe:

- ❖ Fără tăiș;
- ❖ Fără vârf ascuțit;
- ❖ Vârful suliței trebuie să fie rotund ca moneda de un euro.
- ❖ Sulița trebuie ținută ca în imaginea de mai jos.



- ❖ Se poate folosi muchia suliței pentru a lovi adversarul, doar cu respectarea regulilor aplicabile și la halebardă.
- ❖ Este interzisă lovitura la față cu sulița.
- ❖ Este permisă lovitura la cap cu sulița atâta vreme cât sulița este ținută și folosită ca o halebardă.
- ❖ Loviturile cu sulița în zona coapselor și a tibiei nu se vor puncta. Din acest motiv, vă rugăm să nu țintiți acele zone.
- ❖ Zona care se va puncta este cea de tip tricou și cap.

Topor:

- ❖ Fără muchii ascuțite.
- ❖ Este interzisă ridicarea toporului deasupra capului pentru a lovi oponentul.

- ❖ Este interzisă lovirea în zona feței.
- ❖ Zona tricou și cap se va puncta.

Scutul:

- ❖ Scutul trebuie să aibă marginile îmbrăcate în piele.
- ❖ Este interzisă folosirea scuturilor crăpate, cu muchii ascuțite și așchii.
- ❖ Este interzisă lovitura cu muchia scutului iar aceste lovituri nu se vor lua în considerare.

Spadă/Sabie:

- ❖ Fără muchii ascuțite.
- ❖ Este interzisă folosirea săbiilor sau a spadelor cu lama zimțată de fierăstrău.
- ❖ Este interzisă înjunghierea.
- ❖ Este interzisă lovitura în zona feței.
- ❖ Aceleași reguli se aplică spadei și sabiei: Zona de punctaj este cea de tip tricou + cap.