



Das Grosse Treffen

Regelwerk *Schwertkampf*

Auf dem DGT findet ein Schwertkampf Turnier statt. Jeder und jede, der oder die über die entsprechende Ausrüstung verfügt, kann an dem Turnier teilnehmen. Auf den folgenden Seiten findest Du das Regelwerk, welches die Grundlage für eine Teilnahme darstellt.

Reglement

Die Sicherheit der Teilnehmer und der Zuschauer ist oberstes Gebot. Die persönliche Schutzausrüstung und jegliche Waffen, Schilde, Helme, etc... werden vor dem Turnier von dem Veranstalter und den anderen Turnierteilnehmern abgenommen. Jeder Teilnehmer muss vor der Teilnahme den offiziellen DGT-Haftungsausschluss unterzeichnet haben. Der Veranstalter nimmt sich das Recht heraus Waffen und/oder Schutzausrüstung die nicht Regelkonform oder Sicherheitsmängelaufweisen vom Wettstreit auszuschließen.



Allgemeines

Es können drei Gegenstände in den Zweikampf mitgebracht werden. Ob dies Waffen wie Schwerte oder Dolche, oder aktive Schutzausrüstung wie Schilde sind, bleibt dem Teilnehmer überlassen. Selbstanzeigen von erhaltenen Treffern ist Ehrensache. Wer unehrenhaft kämpft, beleidigend oder ausfallend wird, kann von der Turnieraufsicht vom Turnier ausgeschlossen werden. Sollte ein Teilnehmer alkoholisiert oder sonstig körperlich angeschlagen sein, so kann auch dieser nicht mehr am Turnier teilnehmen. Jeder Kämpfer muss vollständig gekleidet sein (nackte Oberkörper = unerwünscht).

Schutzausrüstung

- **Helmpflicht:** Die Helme müssen einen Historischen oder Fantasy Hintergrund haben und eine Mindestmaterialstärke von 2 mm Stahl aufweisen. Fechtmasken oder andere modernere Kopfschutzausrüstungen sind nicht zugelassen.
- **Handschuhpflicht:** Es ist zwingend erforderlich einen ausreichenden dämpfenden Handschuh im Turnier zu tragen (beide Hände) Ausnahme Schildhand, wenn Schildvorhanden. Einfache Lederhandschuhe sind nicht zugelassen.
- **Körperschutz:** Gambeson ist für den Körperschutz Pflicht. Kettenhemden oder Plattenrüstungen freiwillig.
- **Zusätzliche Schutzausrüstungen** wie Tiefschutz, Zahnschutz, Ellenbogen- oder Knieschutz werden empfohlen.

Waffen

- Erlaubt sind folgende Waffen: Schwerter (in allen Längen), Dolche, Langaxt und Speer.
- Jede Waffe muss eine Mindestschlagkante von 3mm aufweisen und dürfen keine scharfen Scharten haben. Die Spitze muss einen Mindestradius von 1 cm entsprechen. Speerspitzen müssen mit einer Sicherheitskugel versehen sein. Speerschäfte dürfen keine scharfen Kanten wie Nägel oder Holzabsplitterungen aufweisen.
- Nicht erlaubte Waffen sind: Waffen mit Gelenken (Morgenstern, Dreschflegel, ...) kurze Wucht Waffen (Handaxt, Hammer, Doppelaxt), Distanzwaffen (Schleuder oder Bogen, ...).



- Aktiver Schutz: Schilde jeglicher Form dürfen verwendet werden. Diese müssen aber historischen oder Fantasy-Standards entsprechen. Modernere Technologien sind nicht zugelassen. Sollten Schilde aus Stahl zum Einsatz kommen, müssen diese über gesamten Kampf gratfrei sein.
- Drücken mit dem Schild ist zulässig. Aktiv-Schild-Techniken (Schläge mit dem Schild) müssen im Voraus unter den Kontrahenten abgemacht werden.

Kampfregeln

- Gekämpft wird generell nach Kodex Beli. Es gilt, wenn eine Schneide einen Kämpfer berührt, so gilt dies als Treffer. Stiche mit dem Schwert oder Dolch sind nicht zugelassen und werden nicht als Treffer gewertet.
- Trefferflächen: Als Trefferflächen gelten jegliche Körperteile. Ausnahme sind Hände, Füße und Kopf. Sollten beide Kontrahenten Kopftreffer im Vorfeld zustimmen, so gelten auch diese. Von gezielten Attacken auf Kieme oder Ellenbogen ist abzusehen. Stiche mit dem Speer dürfen nur bis Brustmitte ausgeführt werden. Treffer darüber werden nicht gewertet.
- Mit der Langaxt darf nicht mehr ausgeholt werden wie bis zur eigenen Körpermitte. Sprich max. Senkrecht über den Kopf.
- Jeder Treffer ist ein Punkt. Die maximale Trefferzahl wird vor jedem Durchgang bekannt gegeben. Nach jedem Treffer wird der Kampf kurz unterbrochen und es wird von neuem begonnen. Sollte es zu Doppeltreffern kommen, wird ohne lange Diskussion weitergekämpft und beide Kämpfer erhalten einen Treffer.
- Techniken wie Tritte, Würfe sowie das Greifen der Klingen (Huscarl-Regeln) sind nur dann zulässig, wenn beide Teilnehmer vor der Kampfrunde hierzu zugestimmt haben. Es gibt aber keine extra Wertung oder Klasse.

Haftung

Jeder Kämpfer und jede Kämpferin muss den Haftungsausschluss des Veranstalters vor Beginn der Veranstaltung unterzeichnen. Mit ihrer Teilnahme verzichten alle Kombattanten auf jede Rückerstattungsansprüche gegenüber dem Veranstalter, sowie gegenüber ihren jeweiligen Kampfpartner. Sollte Material oder Gesundheit Schaden nehmen, so geschieht dies auf eigene Gefahr.