

REGELWERK "ALLS WARI DAGS"

Das Regelwerk ist im Wesentlichen dasselbe wie das in den früheren AWD-Wettkämpfen auch. Es entspricht in etwa den Regeln die auch vom Huscarl Regelwerk und den Regularien für Neustadt-Glewe bekannt sind.

Wir wollen bei diesem Wettbewerb einerseits den sportlichen Anspruch des historischen Kämpfens in den Vordergrund stellen, dies aber auch mit einer höchstmöglichen Authentizität in Darstellung und Kampfweise verbinden.

Leider müssen diesbezüglich auch beim AWD die üblichen Kompromisse eingegangen werden, denn SICHERHEIT GEHT VOR.

Beispiel:

Ist in der historischen Darstellung kein Helm enthalten, muss auf eine Kopfprotektion einer anderen, kulturell oder zeitlich möglichst verwandten Darstellung zurückgegriffen werden, da eine Teilnahme ansonsten evtl. unmöglich ist (siehe auch "Kopf-Münzen-Regel").

In Darstellungen wie der frühen germanischen (EZ, RKZ), ist der Gebrauch sichtbarer Außenprotektion eher unüblich...Kämpfer dieser Zeitfenster haben auf kulturell oder zeitlich möglichst verwandte Modelle auszuweichen oder aber VK-taugliche versteckte Protektoren vorzuweisen.

Da die Schläge und Stiche zwar nicht "mit aller Härte", aber durch die Rüstung hindurch spürbar durchgeführt werden sollen, IST EINE TEILNAHME OHNE ENTSPRECHENDE RÜSTUNG NICHT MÖGLICH.

Beim "Alls Wari Dags – Kriegerwettstreit" werden 2016 nur der Zweikampf und der Brückenkampf im Sinne eines prämierten Wettkampfes ausgetragen.

Ring- und Kampfrichter:

Ein bis zwei Kampfrichter lösen die Paarungen aus und koordinieren den Ablauf der Wettkämpfe.

Die Bewertung der Treffer wird von zwei bis vier Ringrichtern vorgenommen.

Sie betreuen den Kampf von Anfang bis Ende.

Die Ringrichter prüfen die Bewaffnung und die Protektion der Kontrahenten, eröffnen den Kampf, beurteilen den Kampfverlauf mit Punkten, sanktionieren Verstöße gegen das Regelwerk, beenden den Kampf und bestimmen den/die Sieger.

Sie sind befugt, jederzeit den Kampf zu untersagen oder im Verlauf abzubrechen, so z.B. bei unverhältnismäßigem Vorgehen eines der Kontrahenten, offensichtlichen Erfahrungs- oder Trainingsdefiziten der Kämpfer usw.

Die Anzahl der Kampfrichter sollte sich nach den gekämpften Spielarten richten und kann bei Bedarf, z.B. beim Brückenkampf, auf sechs aufgestockt werden.

Das Urteil der Richter kann nur durch ein Veto der Kontrahenten angefochten werden.

Beispiel:

Befinden die Richter unverhältnismäßige Härte in den Schlägen bzw. dem generellen Kampfverhalten eines der Kämpfer und sanktionieren dieses Verhalten mit Punktabzug oder Disqualifikation, kann der Einspruch des Gegners durchaus dazu führen, das Urteil der Kampfrichter zu revidieren oder eventuell abzumildern.

Kommt es jedoch zu keiner Einigung zwischen Richtern und Kämpfern, können die Kampfrichter die Verantwortung abgeben, womit der Kampf für beendet und ungültig erklärt wird.

Rundensystem und Qualifizierung:

Das System, nach dem sich die Kämpfer qualifizieren, also "Ausschlußverfahren ab Runde 1", "Comeback-Runde" usw., richtet sich unter anderem an der Anzahl der Teilnehmer und wird vor Ort bekannt gegeben.

Punktesystem und -vergabe:

Um dem Kampfverlauf realistischer zu gestalten wurden in den vergangenen Jahren auch halbe Punkte vergeben. So zum Beispiel bei Treffern, die in der Realität zwar zu Verletzungen führen, aber nicht zwangsläufig und/oder unmittelbar die Kampftauglichkeit so massiv beeinträchtigen würden.

DIESE REGELUNG WIRD ES AB 2016 NICHT MEHR GEBEN!

Die Bewertung solcher Treffer obliegt den Ringrichtern.

Nicht gewertet werden Treffer, deren Unwirksamkeit offensichtlich ist, wie Schläge mit der Flachseite der Schwertklinge oder das bloße „Auflegen“ der Waffe.

Irreguläre, nicht bewertete Angriffsmethoden:

Als "irreguläre" Angriffsmethoden gelten Schläge, Tritte oder der Einsatz von Schild, Schwertknauf und Lanzenschaft zum Körper.

Diese Angriffe dürfen jedoch lediglich als taktische Manöver zum Einsatz kommen und werden nicht bewertet.

Stehen diese Manöver in keiner vernünftigen Relation zum Kampfgeschehen, d.h. es wird übermäßig irregulär gekämpft, wird dies von den Ringrichtern zunächst angemahnt, dann mit Punktabzug sanktioniert und ggf. disqualifiziert.

Dasselbe gilt für Gefährdung oder Verletzung des Gegners durch irregulären Angriff.

Weiterhin haben diese Taktiken, Finten oder Rettungsmanöver in der Intensität der Anwendung, z.B. Schlagkraft, deutlich hinter der Angriffsintensität zurückzubleiben.

Regelverstöße:

1. Gezielte Schläge mit der Schildkante / Schildrand sind generell untersagt und werden mit

Disqualifikation geahndet!

2. Unverhältnismäßige Anwendung taktischer Manöver, wie Schläge, Tritte und dergleichen, deren Ausmaß in keinem vernünftigen Verhältnis zum eigentlichen Kampfgeschehen stehen, werden angemahnt und im Zweifelsfall mit Punktabzug bestraft. Gleiches gilt für unverhältnismäßige Härte dieser Manöver.
3. Übertriebene Härte in der Ausführung, sowie ein besonders rücksichtsloser oder brutaler Kampfstil, kann schon nach einmaliger Ermahnung zu Disqualifikation führen.
4. Vorsätzliches Klammern oder Festhalten des Gegners wird 2 x angemahnt und mit Punktabzug bestraft, danach folgt Disqualifikation.
5. Liegt einer der Kämpfer am Boden oder berührt mit beiden Knien den Boden, wird der Kampf automatisch unterbrochen und er darf bis zur Freigabe durch die Ringrichter nicht wieder aufgenommen werden. Bei Zuwiderhandlung entscheiden die Ringrichter über eine eventuelle Disqualifikation.
6. Jegliche Missachtung von Entscheidungen oder Anordnungen der Ringrichter, wie z.B. oben genanntes eigenmächtiges Fortsetzen des Kampfes nach Abbruch, kann durch diese mit Disqualifikation bestraft werden.
7. Unsportliches Verhalten im weitesten Sinn obliegen der Interpretation durch die Ringrichter und können ebenfalls zur Disqualifikation führen.

Bei Regelverstoß gilt:

1. Ermahnung
2. Punktabzug
3. Disqualifikation

Bei Disqualifikation gewinnt automatisch der Gegner.

Trefferzonen, Schläge/Schnitte:

- gesamter Torso (Torso=Oberkörper)
- Arme
- Hände
- Beine bis ÜBER das Knie

- Kopf je nach Regelung vor der Runde

ACHTUNG: Es ist den Kontrahenten gestattet, zugunsten eines "schöneren" Kampfes in beiderseitigem Einverständnis auf Kopftreffer zu verzichten. Diese Regelung gilt nur für diesen Kampf!

Eine ähnliche Regelung kann greifen, wenn einer der beiden Teilnehmer über keine ausreichende Kopfprotektion verfügt.

Kommen die Kontrahenten diesbezüglich zu keiner Einigung, greift die "Kopf-Münzen-Regel".

Einer der Ringrichter wirft die Münze und bei "Kopf" ist Kopf Trefferzone, bei Zahl nicht.

Trefferzonen, Stiche:

- Dieselben Trefferzonen wie bei den Schlägen mit der Ausnahme, dass die Schulterlinie den Abschluss des Torsos nach oben darstellt. KOPF UND HALS SIND FÜR STICHE TABU!

Waffenspezifikationen:

- Gesamtlänge des Speeres sollte nicht über 300cm

- Gesamtlänge der Zweihandaxt nicht über 200cm