

IMCF Regelwerk V.01.14.5

Sicherheit, Ehre, Sportlichkeit und ein fairer Wettbewerb sind die Markenzeichen der IMCF. Es wird erwartet, dass sich alle Wettkämpfer dem Wohle und der Gesundheit anderer Teilnehmer gegenüber verhalten. Dieser Sport birgt inhärente Risiken; es ist die Pflicht des Stabes an Marshalls, die folgenden Regularien sicherzustellen, um die Sicherheit auf dem Spielfeld innerhalb dieser anspruchsvollen, aber ehrenhaften Sportart zu gewährleisten.

"Willkommen in der Familie"

1. Ausrüstung

1.1 Rüstung:

1.1.1 Die Rüstung eines Kämpfers besteht aus 3 Schichten:

1.1.2 primäre Rüstung - Kopf, Nacken, Torso, Arme und Beine und Hände müssen durch Stahl geschützt und analog zu historischen Originalen sein.

a. Helme

- i. Rostfreier Edelstahl: 2mm Mindeststärke
- ii. Gehärteter Stahl: 1.8mm Mindeststärke
- iii. Normaler Stahl: 2mm Mindeststärke (2.5mm ab 2016)
- iv. Gesichtsschutz: 1.5mm Mindeststärke, unabhängig welcher Stahl

b. Torso und Gliedmaßen

- i. 1mm normaler Stahl
- ii. 0.6 mm rostfrei oder gehärtet
- iii. Körperteile wie: Genick, Schultern (oben und hinten), gesamtes Rückgrat (inklusive Lendenwirbel und Steißbein), Thorax, Ellbogen und Knie müssen von stählerner Rüstung bedeckt sein (Kettenhemd, doppelter Aketon / Steppwams sind nicht ausreichend)

c. Hände

- i. Die Hände der Wettkämpfer müssen durch Handschuhe aus Stahlplatten oder genieteten Kettenringen geschützt sein. Sollte der Schutz nur aus Kette bestehen, so muss eine wattierte Schicht von nicht weniger als 5mm im komprimierten Zustand darunter getragen werden.
- ii. Handschuhe müssen aus dem Material hergestellt werden, wie ihre dokumentierten historischen Beispiele.

- iii. Die Handschuhe müssen der mittelalterlichen Form und Funktion der jeweiligen dargestellten Zeit und Region entsprechen.
- iv. Handschuhe müssen alle exponierten Stellen des Handgelenkes bedecken.
- v. Handschuhe müssen alle Finger und den Daumen beider Hände schützen.

1.1.3 **Sekundärrüstung** - Aketon, Gambeson, Kettenzeug, Schuhe etc.; Materialien müssen ästhetisch den historischen Analogien entsprechen

1.1.4 **Unterkleidung**: versteckter Zusatzschutz, wie z.B. moderne Suspensorien, Knieschutz Hosenträger (oder Koppeln), etc. können zur Verbesserung der Sicherheit getragen werden. Solche Hilfsmittel müssen versteckt unter den ersten beiden Rüstungsschichten getragen werden und dürfen das mittelalterliche Erscheinungsbild nicht beeinflussen.

1.1.5 **Helme**: Offene Helme sind nicht erlaubt. Die limitierte Nutzung von Sicherheitsgittern ist erlaubt, so lange sie versteckt sind und nicht vom mittelalterlichen Erscheinungsbild des Kämpfers ablenken.

1.1.6 **Huf/verschließbarer Handschuh/Russischer Fausthandschuh (sog. Russentorpedo)**: Dieser Schutz ist bei Wettbewerben der IMCF nicht erlaubt.

1.2 Waffen:

Waffenspezifikationen / -anforderungen:

- 1.2.1 Alle Waffen, die in IMCF Wettbewerben genutzt werden, müssen Nachbildungen historischer Originale sein. Eine Waffe, die genutzt wird, muss aus der gleichen Region und dem gleichen Zeitraum stammen, wie die Rüstung seines Trägers.
- 1.2.2 Alle Waffen, die im mittelalterlichen Kampf genutzt werden, müssen eine Schlagkante von mindestens 2mm aufweisen. Diese Kante muss abgerundet sein, so dass sie nicht scharf ist. Alle Schlagkanten müssen frei von Graten, Scharten, unebenen Flächen und Spänen sein.
- 1.2.3 Kantenrundungen der Waffen sind generell in zwei Kategorien geteilt: Schlagkanten und Nicht- Schlagkanten.
- 1.2.4 Eine Schlagkante von Schwertern (Falchions) und die Schlagkante von Streitkolben dürfen einen Kreisaußendurchmesser von 35mm (3,5cm) bis zu einer geraden Fläche nicht unterschreiten. Der Ort eines Schwertes oder Falchion darf einen Radius von 10mm (1cm) nicht unterschreiten.
- 1.2.5 Für alle Äxte und Stangenwaffen muss die Schlagkante einen Kreisaußendurchmesser von 50mm (5cm) im Minimum bis zu einer geraden Fläche aufweisen. Alle Nicht-Schlagkanten oder Rundungen müssen einen Kreisaußendurchmesser von 15mm (1,5cm) im Minimum bis zu einer geraden Fläche im Falle eines Zuschlagens mit dieser Fläche aufweisen.
- 1.2.6 Im Folgenden finden Sie die Anforderungen zu Länge und Gewicht spezifischer

Waffentypen. Jeglicher Waffentyp, der hier nicht genannt ist, ist in Kämpfen nach IMCF-Regeln nicht erlaubt. Jede Waffe, die nicht den Anforderungen an Länge und Gewicht im Minimum oder Maximum entspricht, ist in Kämpfen nach IMCF-Regeln nicht erlaubt.

1.2.7 Marshalls haben das Recht jede Waffe zu bannen, die eine eindeutige Gefahr für die Sicherheit der Kontrahenten darstellt.

1.2.8 *Schwerter*

- a) Einhändig geführte Schwerter (inklusive Falchions): Maximallänge 110 cm, Maximalgewicht 1900g.
- b) Langschwerter: Länge zwischen 100 und 140 cm, Maximalgewicht 3000 g.
- c) Zweihänder: Maximallänge 140 cm, Maximalgewicht 3500 g

1.2.9 *Äxte und Stangenwaffen*

- a) Alle Schlagkanten an Äxten und Stangenwaffen müssen eine Minimallänge von 7cm aufweisen.
- b) Einhandäxte: Maximallänge von 100 cm, Maximalgewicht 1300 g
 - o Schäfte können aus Stahl oder Holz sein
- c) Zweihandäxte und Stangenwaffen: Minimallänge 100 cm, Maximalgewicht 3000 g.
- d) Jede Axt oder Stangenwaffe über 100cm muss einen hölzernen Schaft aufweisen

1.2.10 *Streitkolben*

- a. Streitkolben: Maximalgewicht 1000 g Schaft aus Stahl oder Holz

1.2.11 Kriegshämmer und Mordäxte (mit Hammerkopf) sind in IMCF-Turnieren verboten.

1.3 Schilde:

1.3.1 Alle Holz-, Geflecht-, Leder-, oder Metallschilde sollten nur auf Basis verlässlicher, historischer Quellen gefertigt sein und der Form ihrer historischen Originale auf allen 3 Ebenen entsprechen. Ein Schild kann nur mit der entsprechenden Rüstung selber Epoche und Region getragen werden.

1.3.2 Die Kanten aller Holz-, Geflecht-, oder Lederschilde sind mit 2mm dickem Leder, Rohhaut oder 3 oder mehr Lagen verleimten Stoff zu umwickeln. Die Kanten von Metallschilden müssen gerollt oder gerundet sein und eine Mindeststärke von 4mm rundherum aufweisen.

1.3.3 Das Gewicht jedes Schildes darf 5kg nicht übersteigen.

1.3.4 Metallgriffe an Schilden sind nicht erlaubt, es sei denn es handelt sich um kleine, zentrale Metallgriffe an Bucklern.

2. Autorisierte Techniken im Nahkampf

3 vs. 3; 5 vs. 5; 16 vs.16 Nahkämpfe; oder andere Gruppenkämpfe

- 2.1 Ein Kampf, der im Ring vorgenommen wird, ist durch die nachfolgende Liste autorisierter IMCF Techniken geregelt:
 - 2.1.1 Jeder Schlag, Hieb mit der Schlagkante der Waffe, Stöße mit dem Knauf oder dem Schild zur gegnerischen, erlaubten Schlagzone.
 - 2.1.2 Die erlaubte Schlagzone schließt die Füße, Kniekehlen, Lendengegend, Genick und Kehle aus.
 - 2.1.3 Schlagtechniken mit dem stumpfen Ende von Stangenwaffen oder dem Schwertknauf werden als Schläge anerkannt
 - 2.1.4 Schlagen des Gegners, der seine Balance verloren hat, bis er zu Boden fällt.
 - 2.1.5 Stöße oder Schläge mit Kopf, Schultern, Ellbogen, Knien und dem Körper.
 - 2.1.6 Festhalten von Teilen der Waffe oder Schilde mit einer freien Hand, die nicht im Kampf eingesetzt werden.
 - 2.1.7 Angriffe mit der freien Hand: Schläge, festhalten, Druck auf die erlaubten Schlagzonen.
 - 2.1.8 Der Kämpfer kann nur mit einer freien Hand zuschlagen, wenn er in der anderen Hand eine Waffe hält.
 - 2.1.9 Angriffe auf Gegner, der seine Waffe verloren hat.
 - 2.1.10 Tritte in die erlaubte Schlagzone, mit Ausnahme zum Knie.
 - 2.1.11 Ringtechniken Würfe, Hackentricks, etc.
 - 2.1.12 Schmerzvolles Halten. Würgegriffe. Suplex oder ähnliche Würfe, die entwickelt wurden um den Gegner auf den Kopf zu werfen, wie Pile Driver oder Tombstone als auch das Kämpfen vom Boden aus, sind verboten.
 - 2.1.13 Das Beinstellen ist erlaubt.
 - 2.1.14 Das Halten des Gegners mit der eigenen Waffe von vorne, von hinten und von den Seiten, ohne Druck auf das Genick auszuüben, ist erlaubt.
 - 2.1.15 Jegliches Halten mit dem Druck auf das Genick ausgeübt wird, ist verboten.; Siehe Sektion 3, Verbotene Kampftechniken im Nahkampf.
 - 2.1.16 Überlappen des Schildes, blocken der Hände des Gegners mit einem Schild und das setzen der Schildkante unter die gegnerische Hand.
 - 2.1.17 Schläge mit der Kante oder der Schildfläche zu den erlaubten Trefferzonen.
 - 2.1.18 Der Gegner ist ausgeschaltet, wenn er mit 3 Punkten Bodenkontakt hat oder wenn er aufgibt. Die Füße werden immer als zwei Kontaktpunkte gezählt. Berühren des Bodens und abstützen mit der Waffe oder dem Schild oder einem dritten Körperteil wird als dritter Punkt gezählt.
 - 2.1.19 Ein Kämpfer, dessen Waffe gebrochen ist, muss diese unverzüglich ablegen.
 - 2.1.20 Ein Kämpfer, der die Waffe verliert und dessen Waffe bricht, muss unverzüglich den Kampf unterbrechen und entweder eine Zweitwaffe ziehen oder zur Startzone seine Teams gehen um eine Ersatzwaffe von einem Teamkollegen zu erhalten.
 - 2.1.21 Nur Teammitglieder für diesen Wettkampf dürfen ihn mit einer Zweitwaffe versorgen.

3. Verbotene Kampftechniken im Nahkampf

3 vs. 3; 5 vs. 5; 16 vs.16 Nahkämpfe; oder andere Gruppenkämpfe

- 3.1 Das Nutzen verbotener Kampftechniken an einem Gegner stellt eine schwerwiegende Verletzung der Regeln dar. Sanktionen gegen Regelverletzungen können mündliche Verwarnungen oder eine Disqualifikation zur Folge haben, und sollen zur Anwendung kommen obgleich eine Regelverletzung aus Versehen oder absichtlich begangen wurde.
 - 3.1.1 Das Stechen ist verboten und resultiert in sofortigen Sanktionen.
 - 3.1.2 Jeder Stich mit einer Waffe zu egal welchem Körperteil. Wenn Äxte oder Stangenwaffen genutzt werden, so ist das beiseite drängen der gegnerischen Waffe nicht als Stoß oder Stich zu werten.
 - 3.1.3 Schläge mit einer Waffe, dem Schild, Beinen oder Armen in eine verbotene Trefferzone.
 - 3.1.4 Die verbotene Trefferzone beinhaltet: die Füße, Kniekehle, Lendengegend, Kehle, Genick.
 - 3.1.5 Schläge mit der Waffe, dem Schild, Beinen, Füßen oder Armen in die Kniekehle.
 - 3.1.6 Jegliche Schläge mit der Waffe oder dem Schild entlang der Wirbelsäule.
 - 3.1.7 Tritte auf die Knie.
 - 3.1.8 Das unnatürliche verdrehen eines Gelenks und/oder schmerzvolle Griffe.
 - 3.1.9 Das ausüben von Druck oder das verhaken der Helmkalotte mit der Hand, wie auch Aktionen die das verdrehen des Genicks durch drücken gegen die Helmkante begünstigen.
 - 3.1.10 Bewusste Versuche Elemente der Rüstung des Gegners zu entfernen.
 - 3.1.11 Schläge mit dem Heft oder Fäusten zum Gesicht des Gegners (wenn der Abstand zwischen Heft und Handschuh größer als 3cm ist oder eine ähnliche Ausbuchtung existiert).
 - 3.1.12 Jedes Halten, Herunterdrücken, Würgetechniken mit Händen oder Waffen entlang des Genicks.
 - 3.1.13 Jeder Schlag auf einen liegenden oder knienden Kämpfer.
 - 3.1.14 Jeder Schlag auf das Genick oder den Kopf des Gegners, der in einem Winkel von größer oder gleich 50° gebeugt ist
 - 3.1.15 Wenn der Gegner 50° oder mehr gebeugt ist, so ist es erlaubt auf den Körper zu schlagen, zu schubsen oder das Bein zu stellen, aber es ist verboten auf Kopf oder Genick zu schlagen.
 - 3.1.16 Die Kontrahenten sollten ihre Waffen kontrollieren können; wildes, unkontrolliertes herumschlagen stellt eine Gefahr für andere Kämpfer und Marshalls im Besonderen dar und ist verboten.
 - 3.1.17 Jeder Angriff auf einen Gegner, der bereits seine Hand mit geöffneter Handfläche erhoben hat.
 - 3.1.18 Eine erhobene Hand mit geöffneter Handfläche ist ein Zeichen dafür, den Kampf freiwillig zu verlassen. Wenn der Kämpfer seine Hand mit geöffneter Handfläche erhebt und dabei abkniet (sollte sich diese Gelegenheit bieten), so wird er automatisch als aus dem Kampf betrachtet und darf dem Kampf nicht wieder beitreten.

3.1.19 Inaktiver Clinch, der länger als 5 Sekunden andauert.

In diesem Fall kann ein Schiedsrichter die Kämpfer trennen, die sich im Clinch befinden, in dem er das Kommando "Break!" ausspricht und eine gelbe Schiedsrichterfahne an einem Stab zwischen die Helme der beiden Kontrahenten hängt. Danach müssen die Kämpfer den Kampf und den Clinch sofort unterbrechen und voneinander wegtreten; 2 Schritte voneinander entfernt. Ein Folgekommando "Fight!", welches vom Schiedsrichter ausgesprochen wird, der den Kampf unterbrochen hat, gilt als zusätzliches Signal, dass der Kampf noch nicht vorüber ist, im generellen, als auch im speziellen für die Kämpfer, die sich im Clinch befunden haben.

3.1.20 Die lokalen Kommandos "Break!" und "Fight!" gelten nur für die Kämpfer im Clinch. Nach dem Kommando "Fight!" kann der Kämpfer den Kampf weiterführen oder einen anderen Gegner angreifen.

3.1.21 Jede Aktion, angreifen oder blocken, ohne eine Waffe in sowohl linker als auch rechter Hand.

3.1.22 Dem Kämpfer, der sich nicht mehr im Kampf befindet (entweder durch umfallen oder durch Schiedsrichterentscheidung), aber sich noch im Ring befindet, ist es strengstens untersagt auf beide Beine aufzustehen bevor der Knightmarshall das Kommando "All rise!" ausgesprochen hat. Wenn sich ein Kämpfer nicht mehr im Kampf befindet, sei es durch fallen, Verlust von Ausrüstung, freiwillig oder durch Schiedsrichterentscheidung, sollte er eine komfortable sitzende oder liegende Position im Ring einnehmen und bis zum Rundenende warten, ohne in das Kampfgeschehen einzugreifen. Mit Hilfe dieser komfortablen Position gibt der Kämpfer zu erkennen, dass er nicht verletzt ist.

3.1.23 Das Festhalten in der Bande mit einer Hand oder das einhaken mit dem Arm ist verboten.

3.1.24 Verschlussene Hentzen (sog. Torpedos) sind in offiziellen IMCF Turnieren verboten.

4. Disziplinarverfahren

4.1 Verbale Verwarnung

Die verbale Verwarnung wird bei kleinen Verstößen eingesetzt um den Kämpfer auf seinen Fehler hinzuweisen. Dies wird in seiner Kampfkarte nicht notiert.

4.2 Die Verwarnung

Die Verwarnung ist eine gelbe Karte für Regelbrüche und wird in der Kampfkarte notiert. Die gelbe Karte hat einen Einfluss auf die Benotung des Kämpfers und seines Teams. Die gelbe Karte kann nur von einem Headmarshall vergeben werden.

Ein Kämpfer kann in den folgenden Fällen eine gelbe Karte erhalten:

4.2.1 Beim Nutzen von verbotenen Handlungen/Techniken

4.2.2 Aufstehen bevor der Ringrichter den Befehl „All rise!“ gegeben hat

4.2.3 Für unsportliches Verhalten, rüpelhaftes Verhalten, vulgäre Sprache, Anschreien der Richter, Gegner oder Zuschauer.

4.2.4 Kampf anfangen bevor der Befehl „Fight!“ gegeben wurde.

4.2.5 Angriffe weiter ausführen nachdem der Befehl „Stop fight“ gegeben wurde oder eine gelbe Flagge gezeigt wird

- 4.2.6 Ignorieren der Befehle der Ringrichter
- 4.2.7 Weiterkämpfen mit fehlenden Ausrüstungsteilen
- 4.2.8 Für alle genannten Missachtungen kann der Kämpfer eine oder zwei gelbe Karten erhalten, abhängig von der Härte des Vergehens abhängig von der Entscheidung des Headmarshall
- 4.2.9 Bei zwei gelben Karten kann der Kämpfer von dem Kampf ausgeschlossen werden. Zwei gelbe Karten sind einer roten Karte gleichwertig.

4.3 Disqualifizierung

Eine Disqualifizierung (die rote Karte) wird angewendet, bei einem sehr schwerwiegendem Fehlverhalten oder Regelverstoß oder wiederholtem Regelverstoß (zwei gelbe Karten) welches außerdem in seiner Kampfkarte stehen wird. Wenn der Kämpfer die rote Karte erhält wird er vom Kampfeschehen und dem Turnier ausgeschlossen und muss durch einen anderen Kämpfer aus seiner Mannschaft ersetzt werden. Nur der Head Marschal kann eine rote Karte verteilen..

- 4.3.1 Gründe für eine Disqualifizierung:
- 4.3.2 Wenn der Kämpfer zwei gelbe Karten erhält innerhalb eines Turniers.
- 4.3.3 Verletzen eines Gegners auf Grund einer verbotenen Technik.
- 4.3.4 Regelmäßige Verstöße gegen die Regeln, nicht nachvollziehbares Anfechten der Entscheidung der Ringrichter, Beleidigungen der Gegner, Richter, Zuschauer und anderen Anwesenden.
- 4.3.5 Disqualifizierung eines Kämpfers hat Auswirkungen auf das Ranking des Kämpfersteams, in dem Team in dem der Kämpfer die rote Karte (oder die 2 gelbe Karte) erhalten hat.

4.4 Mannschaftsdisqualifizierung

Im Falle das zwei Kämpfern von einem Team sich disqualifizieren., aufgrund von erhalten der roten Karte und sollte dann irgend ein Kämpfer von diesem Team eine gelbe Karte erhalten darf der Knightmarshall die gesamte Mannschaft disqualifizieren.

- 4.4.1 Eine Mannschaftsdisqualifizierung kann in folgenden Fällen passieren:
 - a. Zwei Kämpfer von einem Team erhalten die rote Karte und ein dritter Teamkollege erhält eine gelbe Karte.
 - b. Die Mannschaft und/oder der Kapitän diskutiert über die Entscheidung der Richter, beleidigt sie oder verhält sich respektlos gegen andere Teilnehmer des Turniers.

5. Widerspruch einreichen

- 5.1.1 Im Falle einer begründete Unstimmigkeit mit der Entscheidung des Schiedsrichter und Knightmarshall kann ein Protest eingereicht werden, wenn es einen legitimen Grund dafür gibt.
- 5.1.2 Ein Protest kann nur dann eingereicht werden, wenn eine Entscheidung den Ausgang des Turniers definitiv beeinflusst hat..

- 5.1.3 Jeder Protest muss schriftlich von der Führung der nationalen Organisation bei einem Knightmarshalls eingereicht werden.
- 5.1.4 Der Protest muss schriftlich eingereicht werden bevor der Tag an den der Vorfall sich ereignete vorbei ist.
- 5.1.5 Der Protest wird von allen anwesenden Knightmarshalls gesichtet bevor das Turnier begonnen hat. Die Entscheidung wird durch Videomaterial unterstützt und durch die Rechtmäßigkeit des Protestes. Das heißt ein Protest kann legitim sein, aber abgelehnt werden, wenn die Beweislage eindeutig ist.
- 5.1.6 Die Folgen eines Einspruch können sein:
 - a. Rote Karte kann zurückgezogen werden.
 - b. Gelbe Karte kann zurückgezogen werden.
 - c. Eine Rote Karte verteilen.
 - d. Eine Gelbe Karte verteilen.
 - e. Neue Sichtung der Punkte einer Runde oder Kampfes
 - f. In eindeutigen, extremen Fällen kann die Runde wiederholt werden.
- 5.1.7 Die Sitzung der Knightmarshall ist die höchste Autorität und ihre Entscheidung ist endgültig.

6. 16 vs. 16 Kampfkategorie

- 6.1 Die Kategorie 16 vs. 16 wird mit den IMCF Regeln durchgeführt und berücksichtigt auch Kämpfer, die zum Auswechseln vorgesehen sind
 - 6.1.1 Es gibt keine Gewichtsklassen in der Kategorie 16 vs 16.
 - 6.1.2 Das Schiedsrichtergremium besteht aus: Knightmarshall , Feldrichter (4 Personen), einen Punkterichter und so viele Linienrichter wie nötig sind.
 - 6.1.3 In dem Falle einer Meinungsverschiedenheit hat der Knightmarshall das letzte Wort.
- 6.2 Der 16 vs. 16 Kampf wird auf einem Feld der folgenden Größe stattfinden:
 - a Länge 15 bis 40 m
 - b Breite 7 bis 20 m
 - c Die Höhe der Banden muss zwischen 1 und 1,5 m betragen
- 6.2.1 Der Gruppenkampf 16 vs. 16 wird mit einer Anzahl von 16 bis 21 (16 aktive und 5 Reserve) Kämpfern pro Mannschaft stattfinden. Nur 16 Kämpfer dürfen gleichzeitig pro Mannschaft auf dem Feld sein. Die Reservekämpfer (5 Stück) müssen draußen bleiben und können ihren Mannschaftskollegen Waffen aushändigen wenn nötig.
- 6.2.2 Die Reservekämpfer dürfen zwischen den Runden sooft wie nötig eingetauscht werden..
 - a Ein Reservekämpfer darf nicht bei einen anderen 5er Team teilnehmen.

6.3 Das Prinzip des 16 vs. 16 Kampfes

- 6.3.1 Der Kampf dauert, bis eine Mannschaft 2 Siege errungen hat. Es gibt 3 Runden, wenn eine Mannschaft aber 2 Siege hintereinander hat, gewinnt diese automatisch. Die Mannschaft, welche zu erst alle Gegner besiegt hat, hat gewonnen.
- 6.3.2 Jede Runde dauert nicht länger als 8 Minuten und die Mannschaft, welche am Ende der Runde die meisten noch stehenden Kämpfer hat gewinnt diese auch. Wenn die Anzahl gleich ist, muss der Kampf wiederholt werden.
- 6.3.3 Die Punkte in einer Runde werden wie folgt gezählt: 1 Punkt für einen stehenden Kämpfer nachdem der Knightmarshall den Befehl „Stop Fight“ erteilt hat.
- 6.3.4 Wenn eine Runde 3:1 zu Ende geht, dann werden die Punkte 3:0 verteilt. (4:0, 5:0,...)
- 6.3.5 Ein Sieg ist notwendig um im Turnier weiter zukommen. Alle anderen Punktezahlungen werden für die Wertung der einzelnen Kämpfer, sowie für statistische Zwecke gemacht.
- 6.3.6 In der 16 vs 16 Kategorie werden Punkte für die Kämpfer Statistisch vergeben.

6.4 Regularien des 16 vs. 16 Kampfes

- 6.4.1 Der Knightmarshall fordert beide Mannschaften Zwecke auf, das Feld zu betreten und gibt den Befehl sich für den Kampf vorzubereiten.
- 6.4.2 Die Zwei nachfolgende Mannschaften werden auf ein definiertes Feld nahe der Kampfarena geholt und jeder Kämpfer wird dort auf Authentizität, Ästhetik und Sicherheit geprüft. Diese Funktion der Prüfung der authentischen und technischen Maßstäbe wird durch den Knightmarshall und Feldrichtern durchgeführt.
 - a. Die aufgerufene Mannschaft muss innerhalb 1. Minute auf dem Feld stehen.
 - b. Der Knightmarshall kann verlangen, dass die Kämpfer ohne Helm oder mit ihren offenen Visieren auf das Feld treten um ihre Identität zu prüfen, welche auf einer Liste stehen. Danach hat die Mannschaft 60 Sekunden um ihre Helme aufzusetzen. Die Kämpfer dürfen nach betreten des Schlachtfeldes dieses nicht mehr verlassen bis die Runde vorbei ist und der Knightmarshall dies Erlaubt hat. Die Ersatzkämpfer dürfen den im Ring stehenden Kämpfer helfen die Helme aufzusetzen. Dies alles ist notwendig um eine mögliche „Auswechslung“ vor dem Kampf zu verhindern.
 - c. Erscheinen ein Kämpfer, oder mehrere Kämpfer, innerhalb von 3 Minuten nicht auf dem Feld erhält die gegnerische Mannschaft einen „Technischen Sieg“.
- 6.4.3 Der Knightmarshall bestätigt die Bereitschaft der Richter und Kämpfer.
- 6.4.4 Der Knightmarshall signalisiert den Start des Kampfes mit dem Befehl „To the Fight“.
- 6.4.5 Die Linienrichter und Ringrichter, die für die Videoobservation zuständig sind, bleiben hinter der Barriere. Sie nehmen die Regelbrüche auf, nehmen aber keine aktive Stellung dazu während des Kampfes und lassen den Kampf fortlaufen. Nur bei einem Sicherheitsrisiko dürfen sie eingreifen..
- 6.4.6 Die Ringrichter bewegen sich innerhalb des Feldes und beobachten den Kampf. Sie dürfen die Kämpfer, die auf Grund von Missachtung der Regeln vom Kampf entbunden wurden,

wieder in den Kampf einbringen und können Kämpfer, die länger als 5 Sekunden in einer Umklammerung sind auseinander treiben.

- a. Der Knightmarshall beobachtet das gesamte Geschehen und wertet jeden Kämpfer und die Teams aus.
- b. Die Runde geht zu Ende wenn der Knightmarshall den Befehl „Stop Fight“ gibt.
- c. Am Ende der Runde müssen alle Kämpfer stehen oder liegen, abhängig von ihrem Status, nachdem der Befehl „Stop Fight“ gegeben wurde, um den Punktestand zu ermitteln.
- d. Nach dem der Knightmarshall den Befehl „All Rise“ müssen die Kämpfer zur ihrer Startposition zurückkehren.
- e. Die Ringrichter fragen dann die Teams ob sie irgendwelche Ansprüche an das andere Team oder die Richter haben. In dieser Zeit kann der Kapitän einen Anspruch geltend machen lassen.
- f. Die Ringrichter melden dem Knightmarshall, wenn Verstöße gesichtet worden sind Auf Grund der Aussagen der Ringrichter (wenn nötig der Aussagen der Linienrichter und Videoaufnahmen) und Beobachtungen des Knightmarshall fällt dieser eine Entscheidung. Sofern es Notwendig ist werden verbale Warnungen oder Karten verteilt.
- g. Der Punkterichter muss folgende Daten aufnehmen:
 - i. Sieger der Runde.
 - ii. Punkte der Runde (Anzahl der Spieler der jeweiligen Teams, die noch stehen).
 - iii. Jede diszipliniäre Handlung während der Runde.
- h. Der Knightmarshall kündigt die nächste Runde an. Die zweite, dritte oder jede Runde die wiederholt werden muss werden nach den oben genannten Regeln durchgeführt.
- i. Nachdem eine Mannschaft zwei Runden gewonnen hat wird der Sieger verkündet..

7. 5 vs. 5 Kampfkategorie

7.1 Die Kategorie 5 vs. 5 wird mit den IMCF Regeln durchgeführt und berücksichtigt auch Kämpfer, die zum Auswechseln vorgesehen sind

7.1.1 Es gibt keine Gewichtsklassen in der Kategorie 5 vs 5.

7.1.2 Das Schiedsrichtergremium besteht aus: Knightmarshall, Feldrichter (4 Personen), einem Punkterichter und so viele Linienrichter wie nötig sind.

a. In dem Falle einer Meinungsverschiedenheit hat der Knightmarshall das letzte Wort.

7.2 Der 5 vs. 5 Kampf wird auf einem Feld der folgenden Größe stattfinden:

- a Länge 15 bis 40 m
- b Breite 7 bis 20 m
- c Die Höhe der Banden muss zwischen 1 und 1,5 m betragen

7.2.1 Der Gruppenkampf 5 vs. 5 wird mit einer Anzahl von 5 bis 8 (5 aktive und 3 Reserve) Kämpfern pro Mannschaft stattfinden. Nur 5 Kämpfer dürfen

gleichzeitig pro Mannschaft auf dem Feld sein. Die Reservekämpfer (3 Stück) müssen draußen bleiben und können ihren Mannschaftskollegen Waffen aushändigen wenn nötig.

- 7.2.2 Die Reservekämpfer dürfen zwischen den Runden sooft wie nötig eingetauscht werden..
- a. Ein Reservekämpfer darf nicht bei einen anderen 5er Team teilnehmen.

7.3 Das Prinzip des 5 vs. 5 Kampfes

- 7.3.1 Der Kampf dauert, bis eine Mannschaft 2 Siege errungen hat. Es gibt 3 Runden, wenn eine Mannschaft aber 2 Siege hintereinander hat, gewinnt diese automatisch. Die Mannschaft, welche zu erst alle Gegner besiegt hat, hat gewonnen.
- 7.3.2 Jede Runde dauert nicht länger als 8 Minuten und die Mannschaft, welche am Ende der Runde die meisten noch stehenden Kämpfer hat gewinnt diese auch. Wenn die Anzahl gleich ist, muss der Kampf wiederholt werden.
- 7.3.3 Die Punkte in einer Runde werden gezählt wie folgend: 1 Punkt für einen stehenden Kämpfer nachdem der Knightmarshall den Befehl „Stop Fight“ erteilt hat.
- 7.3.4 Wenn eine Runde 3:1 zu Ende geht, dann werden die Punkte 3:0 verteilt. (4:0, 5:0,...)
- 7.3.5 Ein Sieg ist notwendig um im Turnier weiter zukommen. Alle anderen Punktezahlungen werden für die Wertung der einzelnen Kämpfer, sowie für statistische Zwecke gemacht.

7.4 Regularien des 5 vs. 5 Kampfes

- 7.4.1 Der Knightmarshall fordert beide Mannschaften Zwecke auf, das Feld zu betreten und gibt den Befehl sich für den Kampf vorzubereiten.
- 7.4.2 Zwei nachfolgende Mannschaften werden auf ein bestimmtes Feld nahe der Kampfarena geholt und jeder Kämpfer wird dort auf Authentizität, Ästhetik und Sicherheit geprüft. Diese Funktion der Prüfung der authentischen und technischen Maßstäbe wird durch den Knightmarshall und den Feldrichtern durchgeführt.
- a. Die aufgerufene Mannschaft muss innerhalb 1. Minute auf dem Feld stehen.
- 7.4.3 Der Knightmarshall kann verlangen, dass die Kämpfer ohne Helm oder mit ihren offenen Visieren auf das Feld treten um ihre Identität zu prüfen, welche auf einer Liste stehen. Danach hat die Mannschaft 60 Sekunden um ihre Helme aufzusetzen. Die Kämpfer dürfen nach betreten des Schlachtfeldes dieses nicht mehr verlassen bis die Runde vorbei ist und der Knightmarshall dies Erlaubt hat. Die Ersatzkämpfer dürfen den im Ring stehenden Kämpfer helfen die Helme aufzusetzen. Dies alles ist notwendig um eine mögliche „Auswechslung“ vor dem Kampf zu verhindern
- 7.4.4 Erscheinen ein Kämpfer, oder mehrere Kämpfer, innerhalb von 3 Minuten nicht auf dem Feld erhält die gegnerische Mannschaft einen „Technischen Sieg“.
- 7.4.5 Der Knightmarshall bestätigt die Bereitschaft der Richter und Kämpfer.
- 7.4.6 Der Knightmarshall signalisiert den Start des Kampfes mit dem Befehl „To the Fight“.

- 7.4.7 Die Linienrichter und Ringrichter, die für die Videoobservation zuständig sind, bleiben hinter der Barriere. Sie nehmen die Regelbrüche auf, nehmen aber keine aktive Stellung dazu während des Kampfes und lassen den Kampf fortlaufen. Nur bei einem Sicherheitsrisiko dürfen sie eingreifen..
- 7.4.8 Die Ringrichter bewegen sich innerhalb des Feldes und beobachten den Kampf. Sie dürfen die Kämpfer, die auf Grund von Missachtung der Regeln vom Kampf entbunden wurden, wieder in den Kampf einbringen und können Kämpfer, die länger als 5 Sekunden in einer Umklammerung sind auseinander treiben.
- a. Der Knightmarshall beobachtet das gesamte Geschehen und wertet jeden Kämpfer und die Teams aus.
 - b. Die Runde geht zu Ende wenn der Knightmarshall den Befehl „Stop Fight“ gibt.
 - c. Am Ende der Runde müssen alle Kämpfer stehen oder liegen, abhängig von ihrem Status, nachdem der Befehl „Stop Fight“ gegeben wurde, um den Punktestand zu ermitteln.
 - d. Nach dem der Knightmarshall den Befehl „All Rise“ müssen die Kämpfer zur ihrer Startposition zurückkehren.
 - e. Die Ringrichter fragen dann die Teams ob sie irgendwelche Ansprüche an das andere Team oder die Richter haben. In dieser Zeit kann der Kapitän einen Anspruch geltend machen lassen
 - f. Die Ringrichter melden dem Knightmarshall, wenn Verstöße gesichtet worden sind Auf Grund der Aussagen der Ringrichter (wenn nötig der Aussagen der Linienrichter und Videoaufnahmen) und Beobachtungen des Knightmarshall fällt dieser eine Entscheidung. Sofern es Notwendig ist werden verbale Warnungen oder Karten verteilt.
 - g. Der Punkterichter muss folgende Daten aufnehmen:
 - i. Sieger der Runde.
 - ii. Punkte der Runde (Anzahl der Spieler der jeweiligen Teams, die noch stehen).
 - iii. Jede disziplinare Handlung während der Runde.
 - h. Der Knightmarshall kündigt die nächste Runde an. Die zweite, dritte oder jede Runde die wiederholt werden muss werden nach den oben genannten Regeln durchgeführt.
 - i. Nachdem eine Mannschaft zwei Runden gewonnen hat wird der Sieger verkündet..

8. 3 vs. 3 Kampfkategorie

- 8.1 Die Kategorie 5 vs. 5 wird mit den IMCF Regeln durchgeführt und berücksichtigt auch Kämpfer, die zum Auswechseln vorgesehen sind
- 8.1.1 Es gibt keine Gewichtsklassen in der Kategorie 3 vs 3.
- 8.1.2 Das Schiedsrichtergremium besteht aus: Knightmarshall , Feldrichter (4 Personen), einem Punkterichter und so viele Linienrichter wie nötig sind.
- 8.1.3 In dem Falle einer Meinungsverschiedenheit hat der Knightmarshall das letzte
- 8.2.1 Der 3 vs. 3 Kampf wird auf einem Feld der folgenden Größe stattfinden:
- a. Länge 15 bis 40 m
 - b. Breite 7 bis 20 m
 - c. Die Höhe der Banden muss zwischen 1 und 1,5 m betragen

- 8.2.2 Der Gruppenkampf 3 vs. 3 wird mit einer Anzahl von 3 bis 5 (3 aktive und 2 Reserve) Kämpfern pro Mannschaft stattfinden. Nur 3 Kämpfer dürfen gleichzeitig pro Mannschaft auf dem Feld sein.
- 8.2.3 Die Reservekämpfer (2 Stück) müssen draußen bleiben und können ihren Mannschaftskollegen Waffen aushändigen wenn nötig.
- 8.2.4 Die Reservekämpfer dürfen zwischen den Runden sooft wie nötig eingetauscht werden..

8.3 Das Prinzip des 3 vs. 3 Kampfes

- 8.3.1 Der Kampf dauert, bis eine Mannschaft 2 Siege errungen hat. Es gibt 3 Runden, wenn eine Mannschaft aber 2 Siege hintereinander hat, gewinnt diese automatisch. Die Mannschaft, welche zu erst alle Gegner besiegt hat, hat gewonnen.
- 8.3.2 Jede Runde dauert nicht länger als 8 Minuten und die Mannschaft, welche am Ende der Runde die meisten noch stehenden Kämpfer hat gewinnt diese auch. Wenn die Anzahl gleich ist, muss der Kampf wiederholt werden.
- 8.3.3 Die Punkte in einer Runde werden gezählt wie folgend: 1 Punkt für einen stehenden Kämpfer nachdem der Knightmarshall den Befehl „Stop Fight“ erteilt hat.
- 8.3.4 Wenn eine Runde gestoppt wird und das Kämpferverhältnis 3 vs 1 ist, dann siegt das Team mit den 3 Kämpfern,
- 8.3.5 Ein Sieg ist notwendig um im Turnier weiter zukommen. Alle anderen Punktezahlungen werden für die Wertung der einzelnen Kämpfer, sowie für statistische Zwecke gemacht.

8.4 Regularien des 3 vs. 3 Kampfes

- 8.4.1 Der Knightmarshall fordert beide Mannschaften Zwecke auf, das Feld zu betreten und gibt den Befehl sich für den Kampf vorzubereiten.
- 8.4.2 Zwei nachfolgende Mannschaften werden auf ein bestimmtes Feld nahe der Kampfarena geholt und jeder Kämpfer wird dort auf Authentizität, Ästhetik und Sicherheit geprüft. Diese Funktion der Prüfung der authentischen und technischen Maßstäbe wird durch den Knightmarshall und den Feldrichtern durchgeführt.
- Die aufgerufene Mannschaft muss innerhalb 1. Minute auf dem Feld stehen.
 - Der Knightmarshall kann verlangen, dass die Kämpfer ohne Helm oder mit ihren offenen Visieren auf das Feld treten um ihre Identität zu prüfen, welche auf einer Liste stehen. Danach hat die Mannschaft 60 Sekunden um ihre Helme aufzusetzen. Die Kämpfer dürfen nach betreten des Schlachtfeldes dieses nicht mehr verlassen bis die Runde vorbei ist und der Knightmarshall dies Erlaubt hat. Die Ersatzkämpfer dürfen den im Ring stehenden Kämpfer helfen die Helme aufzusetzen. Dies alles ist notwendig um eine mögliche „Auswechslung“ vor dem Kampf zu verhindern.
 - Erscheinen ein Kämpfer, oder mehrere Kämpfer, innerhalb von 3 Minuten nicht auf dem Feld erhält die gegnerische Mannschaft einen „Technischen Sieg“.

- 8.4.3 Der Knightmarshall bestätigt die Bereitschaft der Richter und Kämpfer.
- 8.4.4 Der Knightmarshall signalisiert den Start des Kampfes mit dem Befehl „To the Fight“.
- 8.4.5 Die Linienrichter und Ringrichter, die für die Videoobservation zuständig sind, bleiben hinter der Barriere. Sie nehmen die Regelbrüche auf, nehmen aber keine aktive Stellung dazu während des Kampfes und lassen den Kampf fortlaufen. Nur bei einem Sicherheitsrisiko dürfen sie eingreifen..
- 8.4.6 Die Ringrichter bewegen sich innerhalb des Feldes und beobachten den Kampf. Sie dürfen die Kämpfer, die auf Grund von Missachtung der Regeln vom Kampf entbunden wurden, wieder in den Kampf einbringen und können Kämpfer, die länger als 5 Sekunden in einer Umklammerung sind auseinander treiben.
- a. Der Knightmarshall beobachtet das gesamte Geschehen und wertet jeden Kämpfer und die Teams aus.
 - b. Die Runde geht zu Ende wenn der Knightmarshall den Befehl „Stop Fight“ gibt.
 - c. Am Ende der Runde müssen alle Kämpfer stehen oder liegen, abhängig von ihrem Status, nachdem der Befehl „Stop Fight“ gegeben wurde, um den Punktestand zu ermitteln.
 - d. Nach dem der Knightmarshall den Befehl „All Rise“ müssen die Kämpfer zur ihrer Startposition zurückkehren.
 - e. Die Ringrichter fragen dann die Teams ob sie irgendwelche Ansprüche an das andere Team oder die Richter haben. In dieser Zeit kann der Kapitän einen Anspruch geltend machen lassen.
 - f. Die Ringrichter melden dem Knightmarshall, wenn Verstöße gesichtet worden sind Auf Grund der Aussagen der Ringrichter (wenn nötig der Aussagen der Linienrichter und Videoaufnahmen) und Beobachtungen des Knightmarshall fällt dieser eine Entscheidung. Sofern es Notwendig ist werden verbale Warnungen oder Karten verteilt.
 - g. Der Punkterichter muss folgende Daten aufnehmen:
 - i. Sieger der Runde.
 - ii. Punkte der Runde (Anzahl der Spieler der jeweiligen Teams, die noch stehen).
 - iii. Jede diszipliniäre Handlung während der Runde.
 - h. Der Knightmarshall kündigt die nächste Runde an. Die zweite, dritte oder jede Runde die wiederholt werden muss werden nach den oben genannten Regeln durchgeführt.
 - i. Nachdem eine Mannschaft zwei Runden gewonnen hat wird der Sieger verkündet..

9. Duell - Einzelkampf

Frauen und Männer haben die selben Regeln und Disziplinen, werden aber nicht gegeneinander antreten.

9.1 Schwert und Schild

9.1.1 3 Runden pro Kampf

9.1.2 60 Sekunden pro Runde

9.1.3 60 Sekunden Pause zwischen den Runden

9.1.4 Gezählte Treffer

a. Jeder Treffer = 1 Punkt

b. Entwaffnen = 1 Punkt

c. Zu Fall bringen = 1 Punkt

9.1.5 Jede Runde wird gewonnen, in dem man die höchste Punktzahl erreicht

9.1.6 Jeder Kampf wird gewonnen, in dem man die meisten Runden Gewinnt

9.1.7 Wenn einer 2 Runden hintereinander gewinnt, dann geht der Kampf 2-0 aus

9.1.8 Details:

- a. Schieben mit dem Schild ist erlaubt.
- b. Schildschlag mit der Kante oder der Fläche gegen Extremitäten oder Körper ist zugelassen.
- c. Schildschläge gegen das Gesicht sind nicht zulässig.
- d. Griffe und Würfe sind nicht zulässig.
- e. Tritte sind nicht zulässig.
- f. Schläge gegen die Hände wertet man mit 0 Punkten (Als Hand zählen auch 5 cm über dem Gelenk).
- g. Schläge in den Schritt und gegen Füße sind nicht zulässig.
- h. Schläge in die Kniekehle sind nicht zulässig.
- i. Clinches werden nach 3 Sekunden getrennt.

9.1.9 Ausrüstung:

Schwert:

- a) Komplette Waffenlänge mit Knauf, von Spitze zu Spitze, zwischen 75 cm und 110 cm.
- b) Komplettes Waffengewicht 1200g bis 1900g

Schild:

- a. Alle hölzernen, metallischen, mit Leder oder Leinen bespannten Schilde müssen einen historischen Beleg aufweisen können. Der Schild kann nur mit Rüstung und Waffe derselben Epoche und Region getragen werden.
- b. Die Kanten der Schilde müssen mit 2 mm starkem Leder oder Rohhaut bespannt sein oder mit drei Lagen von Leinen bespannt sein. Die Kanten von Schilden aus Metall müssen rundum mit einer runden Kante von mindestens 4 mm Stärke versehen sein.
- c. Das Gewicht des Schildes darf nicht 5 kg überschreiten.
- d. Metallgriffe sind nicht zulässig außer bei kleinen Bucklern.
- e. Maximale Schildlänge darf nicht 75cm überschreiten.
- f. Maximale Schildbreite darf nicht 60cm überschreiten.
- g. Runde Schilde dürfen einen Durchmesser von 65cm nicht überschreiten.
- h. Schilde werden über ihre Wölbung gemessen.

9.2 Langschwerter

9.2.1 3 Runden pro Kampf.

9.2.2 60 Sekunden pro Runde

9.2.3 60 Sekunden Pause zwischen den Runden

9.2.4 Gezählte Treffer

- a. Treffer mit der Klinge = 1 Punkt
- b. Knaufschlag = 1 Punkt
- c. Entwaffnen = 1 Punkt

9.2.5 Jede Runde wird gewonnen, in dem man die höchste Punktzahl erreicht.

- 9.2.6 Jeder Kampf wird gewonnen, in dem man die meisten Runden Gewinnt.
9.2.7 Wenn einer 2 Runden hintereinander gewinnt, dann geht der Kampf 2-0 aus.

9.2.8 *Details:*

- a. Schieben ist erlaubt.
- b. Schläge mit dem Knauf sind zulässig.
- c. Schläge auf die Hand zählen als 0 Punkte (Als Hand zählen auch 5 cm über dem Gelenk).
- d. Schläge gegen die Füße sind nicht zulässig.
- e. Nur Schläge mit beiden Händen an der Waffe werden gezählt.
- f. Schläge gegen die Kniekehle sind nicht zulässig.
- g. Schläge gegen die Schritt sind nicht zulässig.
- h. Schläge auf liegende Gegnern sind verboten.
- i. Gegner, oder gegnerische Waffe festhalten ist verboten.
- j. Faustschläge sind erlaubt = 0pts.
- k. Tritte sind erlaubt = 0pts.
- l. Clinches werden nach 3 Sekunden getrennt.

9.2.9 *Ausrüstung:*

- a. Schwert:
 - i. Komplette Waffenlänge mit Knauf, von Spitze zu Spitze, 120-140 cm.
 - ii. Komplettes Waffengewicht 1700-2600 g.

9.3 Stangenwaffen / Zweihandwaffen

- 9.3.1 3 Runden pro Kampf
9.3.2 60 Sekunden pro Runde
9.3.3 60 Sekunden Pause zwischen den Runden
9.3.4 Gezählte Treffer

- a. Jeder Treffer = 1 Punkt
- b. Zu Fall bringen = 1 Punkt
- c. Entwaffnen = 1 Punkt
- d. Schaftschläge = 0 Punkte
- e. Knaufschlag = 0 Punkte

- 9.3.5 Jede Runde wird gewonnen, in dem man die höchste Punktzahl erreicht
9.3.6 Jeder Kampf wird gewonnen, in dem man die meisten Runden Gewinnt
9.3.7 Wenn einer 2 Runden hintereinander gewinnt, dann geht der Kampf 2-0 aus

9.3.8 *Details:*

- a. Schieben mit der Waffe ist zulässig.
- b. Nur Schläge mit beiden Händen an der Waffe werden gewertet.
- c. Schläge gegen die Hand werden nicht gewertet (Als Hand zählen auch 5 cm über dem Gelenk).
- d. Schläge in den Schritt und die Füße sind nicht zulässig.
- e. Schläge gegen die Kniekehle sind nicht zulässig.
- f. Schläge auf liegende Gegnern sind verboten.

- g. Gegner, oder gegnerische Waffe festhalten ist verboten.
- h. Schläge gegen die horizontale Achse des Nackens oder Hals sind nicht zulässig
- i. Faustschläge erlaubt = 0 Pt.
- j. Tritte erlaubt = 0 Pt.
- k. Clinches werden nach 3 Sekunden getrennt

9.3.9 Ausrüstung:

- a. Stangenwaffen/ Zweihandwaffen
 - i. Komplettes Waffengewicht 2000 - 2500 g.
 - ii. Der Kopf der Waffe muss den IMCF parametern entsprechen.

10. Definitionen:

- Schläge:** sind Treffer mit der Schnittkante der Waffe, die mit einer gewissen Kraft Zielt treffen.
- Entwaffnungen:** sind Situationen, bei dem der Gegner, aus welchem Grund auch immer, seine Waffe verliert.
- Wurf/Fall:** ist eine Situation, bei dem der Gegner, aus welchem Grund auch immer, seine Balance verliert und nicht mehr mit beiden Füßen auf dem Boden steht oder sich abstützen muss.
- Knaufschläge:** sind Schläge die mit dem Knauf des Schwertes mit einer gewissen Kraft ihr Ziel treffen.

Letzte Änderungen

Version	Datum	Änderung
V.01.14.1	1/1/14	Typo and version omissions
V.01.14.2	1/7/14	Clarification, „Sections 1 and 5 Numbering system
V.01.14.3	1/15/14	Change to Helm thickness upgrade Remove kick to knee, numbering and grammar changes
V.01.14.4	1/31/14	Steel thickness for torso and limb amour adjusted to 6 hardened
V.01.14.5	4/1/14	Strikes to Grounded fighters forbidden added to duels. Redundancy removed hafted weapons weights