

1. Welche Regeln gelten allg. bei den Mifehras

Vor den Festspielen, wird sich als Gruppe angemeldet. Es sollten mindestens 5 Personen sein. optimalerweise stammen diese aus demselben Lager. Es ist auch möglich, das Lager sich zusammenzutun um anzutreten, gerade wenn sie die Manpower nicht erfüllen, allerdings trägt dann ein Lager die Verantwortung und die Schirmherrschaft über seine "Gast-Mitstreiter". Das hat den Grund, dass die Sieger auf manchen Preisen verewigt werden und so auch nur das Hauptlager eingetragen wird.

Die Teilnehmergebühr ist spätestens am Tag der Eröffnung einzuzahlen.

Alle Mitstreiter sind steht's fair und mit Respekt zu behandeln.

Alle Personen, die an Kämpfen teilnehmen, erklären sich bereit, bei der Eröffnung der Festspiele zu kämpfen. Es wird eine Bürgerstürmung stattfinden. Alle Details dazu werden bei der Ansprache bekannt gegeben. Das dient dazu seine Mitbewerber kennen zu lernen und sich im Codex warm zu kämpfen.

Die Veranstalter haben das Hausrecht.

Zu jeder Disziplin gibt es unabhängige Schiedsrichter.

Sollten nicht genug zur Verfügung stehen, werden Teilnehmer gebeten die fehlenden Stellen aufzufüllen.

Nach Möglichkeit laufen Disziplinen durch mehrere Schauplätze parallel.

Sollten Teilnehmer auffällig werden, oder sich den Anweisungen der Veranstalter widersetzen, steht es dem Veranstalter frei diese zu disqualifizieren. Fällt ihre Zahl dadurch auf unter 5 und sie können kurzzeitig diesen Ausfall nicht auffüllen, gilt das gesamte Lager als Disqualifiziert.

Jeder Teilnehmer muss Haftpflichtversichert sein.

2. Welche Regeln gibt es zu den einzelnen Disziplinen (!)

- Kampfregeln im Allgemeinen:

Gekämpft wird nach dem offiziellen ICB mit Anpassungen.

Zusätzliche Regeln zu Waffen:

Waffe	max. Länge
Schwert, Säbel, Schwertsax, Sax	100cm, Schlagkante min. 2mm, Spitzenradius min. 10mm
Einhandaxt	90cm, Kopfgewicht max. 350g
Daneaxt, Sense	200cm, Klingenslänge min. 10cm, Kopfgewicht max. 500g
Einhandger	200cm, Spitzen-Fläche min. 1cm ²
Zweihandger	300cm, Spitzen-Fläche min. 1cm ²
Bögen	30 lbs

- Zugelassene Waffen dürfen keine strukturellen Beschädigungen oder übermäßige Scharten aufweisen. Ein Waffencheck ALLER mitgeführten Waffen vor der Turnier ist Pflicht!

- Verbotene Waffen sowie scharfe oder spitze Gegenstände dürfen weder eingesetzt noch auf dem Kampffeld mitgeführt werden.

Schutzausstattung:

- Der Mindestrüstungsschutz im Nahkampf besteht aus gepolsterten Handschuhen und Kopfschutz.
- Der Mindestkopfschutz ist eine unterpolsterte Kettenhaube, eine Polsterhaube oder ein eisenverstärkter Lederhelm.
- Körperschutz, besonders Schutz der Unterarme und Gelenke, wird dringend empfohlen!
- Verboten sind Schilde und Rüstungen mit Spitzen oder scharfen Kanten.

Verhalten im Kampf / Waffenregeln

- Die Teilnahme an einem Gefecht unter Alkohol- oder Drogeneinfluss ist nicht erlaubt!
- Scharfe oder spitze Gegenstände (Messer, Esspfriem, etc.) dürfen grundsätzlich nicht mitgeführt werden.
- Körpereinsatz zum direkten Angriff auf den Gegner (Tritte, Faustschläge, etc.) ist nicht erlaubt.
- Schläge von hinten werden nur mit der Flachseite der Klinge geführt.
- Keine Stiche zum Rücken!
- Angriffe auf Fernkämpfer, sind anzudeuten. (1m)
- Wer ausgeschieden ist, zeigt dies deutlich an, z.B. durch umdrehen des Schildes oder heben der Hand, und verlässt den Kampfplatz.
- Nicht-Kämpfer werden nicht bekämpft.

Sonstiges

- Die Sicherheit der Waffen und Ausrüstung wird durch Kontrollen gewährleistet. Dennoch ist jeder für seine Ausrüstung auch selbst verantwortlich!
- Erste Hilfe Ausstattung muss vor Ort sein. Jeder Kämpfer sollte ausgebildeter Ersthelfer sein.
- Minderjährige Kämpfer bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Erziehungsberechtigten.
- Jeder Kämpfer ist dafür verantwortlich, dass Zuschauer nicht gefährdet werden.

- **Regeln zum Einzelkampf**

- Jede Sippe stellen zwischen 1 – 3 Kämpfern, die sie vertreten.
- Der Kampfplatz ist ein 6 Eck mit 3m Kantenlänge
- Jeder Kämpfer hat 3 Trefferpunkte
- Es kämpft jeder gegen jeden.
- Nach einem Treffer trennen sich die Kontrahenten wieder, bevor sie weiterkämpfen.
- Die Orga stellt Schiedsrichter. Leider können diese Ihre Augen nicht überall haben. Wenn man getroffen wurde, sollte man so fair sein und die Hand heben.
- Der Sieger eines Kampfes bekommt 3 Punkte. Der Verlierer keine. Bei Unentschieden erhalten beide einen Punkt.

- Am Ende wird der Gesamtsieger anhand der Punkte ermittelt. Sollte es einen Gleichstand geben, gilt die Trefferdifferenz. Sollte dann immer noch keine Entscheidung getroffen sein, kommt es zu einem Entscheidungskampf mit 3 Trefferpunkten und notfalls im Anschluss mit Goldenhit-Regel (weiterkämpfen bis der erste Nicht-Doppeltreffer passiert ist)
 - Sollte ein Kopftreffer verursacht werden, scheidet der Verursacher mit 0-3 automatisch aus.
 - Es besteht freie Waffenwahl. Zwischen den Kämpfen kann die Bewaffnung gewechselt werden.
 - Nach dem Kampf reichen sich die Kontrahenten als Zeichen des Sportgeists die Hände
- Regeln zum Gruppenkampf
 - Jede Sippe stellt 5 Kämpfer. Ist das nicht möglich, müssen sie mindestens 2 stellen.
 - Es wird nach den Bedingungen „Brückenkampf“ gekämpft
 - Der Kampfplatz ist ein 2,5m breites Feld.
 - Die Brücke hat eine Länge von 5m
 - Wer die Brücke seitlich verlässt, ist raus.
 - Jeder Kämpfer hat einen Trefferpunkte
 - Es kämpft jedes Team gegen jedes.
 - Siegbedingungen sind das Auslöschung des gegnerischen Teams oder dessen Zurückdrängen, bis das eigene Team den ersten Schritt von der Brücke (auf der gegnerischen Seite) macht.
 - Es gibt 3 Clashes.
 - Die Sieger bekommen 3 Punkte. Der Verlierer keine. Bei Unentschieden erhalten beide einen Punkt.
 - Am Ende wird der Gesamtsieger anhand der Punkte ermittelt. Sollte es einen Gleichstand geben, gilt die Trefferdifferenz. Sollte dann immer noch keine Entscheidung getroffen sein, kommt es zu einem Entscheidungskampf und notfalls im Anschluss mit Goldenhit-Regel (weiterkämpfen bis der erste Nicht-Doppeltreffer passiert).
 - Sollte ein Kopftreffer verursacht werden, scheidet der Verursacher für alle Durchgänge aus und sein Team verliert den aktuellen Clash mit 0 - 3 automatisch.
 - Es besteht freie Waffenwahl. Zwischen den Kämpfen kann die Bewaffnung gewechselt werden.
 - Nach dem Kampf reichen sich die Kontrahenten als Zeichen des Sportgeists die Hände.

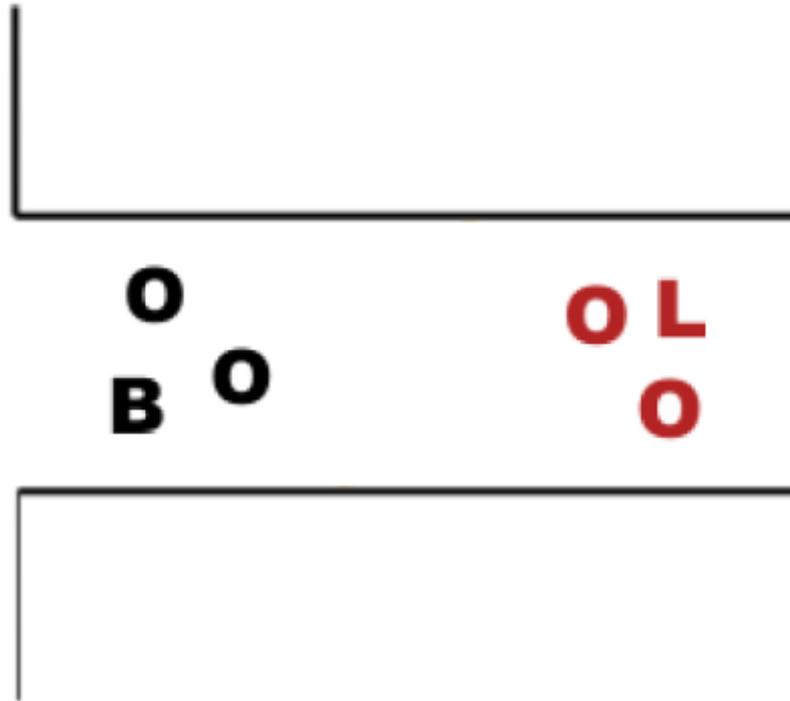


Abbildung 1 - Beispiel Aufbau einer Brückenbegrenzung: Team 1 in Schwarz, Team 2 in Rot

O= Offensiv, L= Langwaffe, B= Bogen

- **Regeln zum Seilziehen**
 - Jede Sippe stellt pro Durchgang einen Teilnehmer.
 - Die Teilnehmer setzen sich mit angewinkelten Beinen, Sohle an Sohle gegenüber.
 - Es wird ein Seil von beiden in die Hand genommen und auf Signal gezogen.
 - Ziel ist es den Kontrahenten durch Strecken der Beine und Ziehen des Seils auf seine Seite zu ziehen.
 - Wer das Seil nach dem Startsignal loslässt, hat verloren.
 - Es gibt 2 Runden.
 - Der Sieger einer Runde erhält einen Punkt.
 - Am Ende wird der Gesamtsieger anhand der Punkte ermittelt. Sollte es einen Gleichstand geben, gibt es ein Entscheidungsziehen.

- **Regeln zum Bogenschießen**
 - Es gibt drei Durchgänge mit unterschiedlicher Reichweite.
 - Jede Sippe stellt 3 Personen.
 - Ziel steht 08m, 12m, 15m entfernt.
 - Jedes Team schießt je 3x3 Schuss von allen Teammitgliedern und zählt die Punkte an der Scheibe. Die Teammitglieder versuchen zeitgleich zu schießen.
 - Siegerteam ist das, das nach den 27 Schüssen die meisten Punkte hat.
 - Bei Gleichstand bestimmt jedes betroffene Team einen Schützen, die gegeneinander mit einem Schuss auf 20m gegeneinander antreten, bis ein Sieger feststeht.
 - Die Zielscheiben sind von innen nach außen in den Farben geteilt, wobei jede Farbe in 2 „Ringe“ geteilt ist.
 - Gelb = 10 / 9 Punkte
 - Rot = 8/7 Punkte;
 - Blau = 6/5 Punkte;

- Schwarz = 4/3 Punkte
 - Weiß = 2/1 Punkt(e)
- Trifft man die Auflage nicht, so wird das als "0" gewertet.
- Als Treffer zählt bereits, wenn der den Ring umgebende schwarze Streifen vom Pfeilschaft berührt wird.

- Regeln zum Läuferlauf
 - Jede Sippe stellt einen Teilnehmer, den Läufer.
 - In 50m Entfernung stellt sich ein Schiedsrichter auf.
 - Der Läufer läuft über ein Hindernisfeld auf Signal vom 2. Schiedsrichter los zum 1., nimmt ein Schwert und Schild auf, führt eine High-Low Schlagkombination aus, legt beides wieder ab und kehrt zum 2. Zurück, der die Zeit misst.
 - Es werden 2 Durchgänge gemacht und die bessere Zeit gewertet.
 - Die Bestzeit gewinnt.

- Regeln zum LAK (Live Action Kupp)
 - Jede Sippe stellt 5 Teilnehmer
 - Das Spielfeld sind 8*6 Felder mit einer Kantenlänge von einem Meter.
 - Unter den 5 Teilnehmern wird vom Team ein König (Schild + Einhandwaffe), eine Langwaffe (Zweihandwaffe + Sax), ein Läufer(Schild + Einhandwaffe) und Offensive Kämpfer(Schild + Einhandwaffe) bestimmt.
 - Jede Rolle hat ein Lebenspunkt, außer dem König, der drei hat.
 - In jeder Runde hat der König im jeden Team 3 Aktionen (**Befehlsphase**), die abwechselnd genannt werden. Es beginnt der König, mit dem beeindruckenden Bart.
 - Eine Aktion bewegt ihn selbst oder einen seiner Männer um ein Feld, Läufer um 2 Felder.
 - Jedes Teammitglied kann nur einmal pro Runde ein Befehl erhalten.
 - Die Richtung der Bewegung gibt der König vor. Dem Befehl des Königs muss gefolgt werden. Freie Entscheidungen der anderen Rollen, sind nicht möglich.
 - Es darf sich in alle Richtungen bewegt werden, aber belegte Felder können nicht betreten / überlaufen werden.
 - Bewegt sich ein Teilnehmer anders, als der König es befohlen hat (z.B. nach Links statt rechts, betritt er das Feld und kniet ab. (Fahnenflüchtig!)
 - Sind alle 6 Aktionen durch, wird gekämpft. (**Kampfphase**) Jeder kann sein Angrenzendes Feld angreifen, außer die Langwaffe, die mit der Hauptwaffe nur Felder in zweiter Reihe angreifen kann. Für angrenzende Felder, darf die Langwaffe ein Sax ohne Schild verwenden.
 - Während des Kampfes, darf das Feld nicht verlassen werden, oder man zählt als Verlust. Verlassen bedeutet, dass es vollständig übertreten wurde.
 - Die Kampfphase dauert 10 Sekunden und startet/endet mit einem Signal der Orga.
 - Wenn eine Figur alle Lebenspunkte verloren hat, kniet sie ab und zählt als Verlust.
 - Ein König im angrenzenden Feld kann mit einer Aktion einen Verlust vom Spielfeld entfernen, oder wiederbeleben.
 - Es werden so viele Runden (Befehls und Kampfphase) bis eine Siegbedingung erfüllt wurde:
 - Verliert der König alle Lebenspunkte, verliert das entsprechende Team.
 - Schafft es ein König die gegnerische Spielfeldseite mit einer Aktion zu überlaufen, gewinnt sein Team.

3. Wie werden die Regeln überwacht?

Die Orga stellt einen Moderator, der die Punkte zählt, den Ablauf steuert und die Siegerehrung durchführt.

Zusätzlich beobachten 2-4 Schiedsrichter. Bei Bedarf werden zusätzliche Schiedsrichter aus den Sippen bestimmt. Bei den kampflastigen Disziplinen sind die Schiedsrichter mit Stäben ausgestattet um getroffene auf den Treffer hinzuweisen.

Jeder ist außerdem dazu aufgefordert nach bestem Wissen und Gewissen Fair zu sein und den Regeln zu folgen. Sollte es zum Beispiel vorkommen, dass eine Person auffällig häufig Treffer ignoriert, kann es auch zu Strafpunkten oder zur Disqualifizierung kommen.