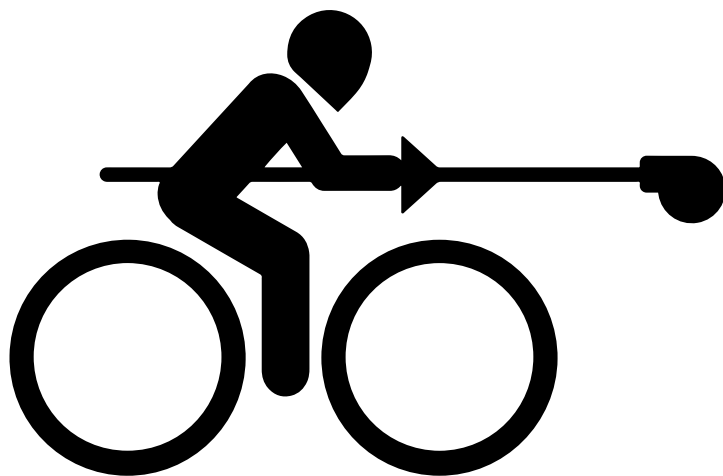


BÄRLIN PEDÄL BÄTTLE

REGELWERK

Stand: 03.09.2022





INHALT

HINWEISE	4
TEILNAHMEBEDINGUNGEN	5
AUSFALL, AUSSCHLUSS & DISQUALIFIKATION	6
PUNKTEWERTUNG	7
TJOSTEN	8
STREITWAGENTJOST	12
ROLAND, DIE BATTLEFEE	14
RITZELSTECHEN	16
4 FACH - NÜSSE KNACKEN	18
BÄTTLEPARCOURS	21
STAHLROSSWEITWURF	24
TAUZIEHEN	25
SCHILDWALL	26
ZWERGENPÖMPELN	29
RITZELWERFEN	31



HINWEISE



SICHERHEITSHINWEIS

Der Turnierfrieden ist unbedingt zu wahren!

Die Kampfhandlungen sind nicht zu stören!

Es muss jeder Zeit damit gerechnet werden, dass ein Kämpfer mit seinem Rad über das Ziel hinaus schießt.

ARENA

Die Zuschauer werden aus Sicherheitsgründen gebeten die Arena zu keiner Zeit ohne Aufforderung zu betreten. Eltern haben dafür Sorge zu tragen, dass ihre Kinder sich immer HINTER der Arena- Begrenzung aufhalten.

Alle Teammitglieder, die nicht aktiv an einer Disziplin teilnehmen, dürfen sich maximal am Rand und besten Falls am Boden in der Arena aufhalten. Ausgenommen sind Knappen oder Teammitglieder, die eine unterstützende Rolle in der Durchführung einer Disziplin haben.

REGELEINHALTUNG

Den Schiedsrichtern ist zu jeder Zeit Folge zu leisten.

Das Wort des Schiedsrichters in der Arena ist das Gesetz.

Ein Schiedsrichter kann jeder Zeit jeden der Arena verweisen.

Die Schiedsrichter haben das Recht die Regeln nach Bedarf anzupassen, solange dabei kein Team benachteiligt wird. (Zum Beispiel, wenn die Schiedsrichter bei dem ersten Durchgang einer Disziplin bemerken, dass es unmöglich erscheint die vorgegebene Zeit einzuhalten, könnten die Richter die Zeit anpassen). Bei Auf- und Umbauten haben die Schiedsrichter das Recht, auf unterstützende Hilfe von Teams und deren Knappen zu bestehen. Im Zweifel gilt immer die Kampfrichterentscheidung, isso!

ORDNUNG

Wir gehen davon aus, dass ALLE Teilnehmer und Gäste wissen, wie ein Mülleimer funktioniert. Ebenso möchten wir ALLE bitten, die Kippen in den vorgesehenen Aschenbechern zu entsorgen. Ansonsten haben wir einen Pranger und scheuen uns nicht davor ihn zu benutzen. Hunde sind an der Leine zu führen.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN



TEAMS

Ein Team besteht aus mindestens 5 Kämpfern und einem Knappen. Es ist durchaus erlaubt mehr als einen Knappen pro Team zu beschäftigen. Ein Teamchef muss benannt sein. Von allen Kämpfern wird die Gewandung vor der Zeit des Jahres 1492 verlangt. Es ist ein Beitrag von 10 € pro Nase zu entrichten. Jede neue Mannschaft bezahlt ihren Einstand mit einem 50 Liter Fässchen Gerstensaft. Von allen Mannschaften wird erwartet sich am Auf- und Abbau zu beteiligen. Die aktuelle Anmeldefrist muss eingehalten werden

STAHLRÖSSER

Es werden nur eingängige (nur eine permanente Übersetzung) Stahlrösser mit 26“ und ohne jegliche Extra- Anbauteile (z.B. Halterungen für Schild und/oder Lanze, Körbe etc.) zum Turnier zugelassen.

Ein Reservestahlross wird empfohlen.

AUSRÜSTUNG

Die Stahlrösser, die Rüstung, die Schilde und Helme werden nur zugelassen, wenn sie von den Kampfrichtern vor den Wettkämpfen abgenommen wurden. Rüstungen und Helme dürfen keine scharfen oder spitz hervorstehenden Verzierungen haben, da diese ein Verletzungsrisiko darstellen!

Sollte ein Team Probleme bei der Beschaffung/ Herstellung der Ausrüstung (Kampfwagen, Rüstung, Schilde, Ohrthesen) haben, so kann diese eigenverantwortlich von anderen Teams ausgeliehen werden.



AUSFALL, AUSSCHLUSS & DISQUALIFIKATION



VERLETZUNG UND AUSFÄLLE

Bei Verletzung darf ein Ersatzkämpfer aus dem Team eingesetzt werden. Dieser hat innerhalb von 5 min nach Feststellung der Kampfunfähigkeit auf dem Platz zu sein, um dann den Platz des Kämpfenden einzunehmen.

Ersatzkämpfer sollen in erster Linie aus den eigenen Reihen rekrutiert werden. In Ausnahmefällen kann auch ein Kämpfer aus einer gegnerischen Mannschaft einspringen.

Dies erfordert die Zustimmung der Kampfrichter sowie des Gegners.

ALKOHOL

Sollten Kämpfer den Eindruck erwecken, dass sie durch zu hohen Alkoholgenuss nicht kampffähig sind, so werden sie durch die Kampfrichter disqualifiziert. Für diese Entscheidung müssen sich mindestens 3 Kampfrichter verantwortlich zeichnen. Ein Ersatz ist bei Disqualifikation nicht erlaubt

ANTRITT

Nach Aufruf zu einer Disziplin haben die Kämpfer nebst Knappen innerhalb von 5 min in der Arena zu erscheinen. Wer nach dieser Zeit nicht anwesend ist, wird disqualifiziert. Weiteres wird in den Erklärungen zur Punktevergabe geregelt.

GEISTER GEGNER REGEL

Bei einer ungeraden Anzahl von Teams funktioniert unser Turnier-System leider nicht. Es gibt Disziplinen, in denen ein direkter Gegner benötigt wird.

Es kann vorkommen, dass ein Team bei der Auslosung „leer“ ausgeht.

Daher wird von den Schiedsrichtern, in Rücksprache mit den Teamchefs, ein Gegner oder eine Gruppe zusammengestellt. Diese Zusammensetzung kann per Los aus den Reihen der Teams erfolgen oder auch aus dem Umfeld der Bättle-Gemeinde. Dieses „Geister-Gegner“-Team kann selbst keine Punkte bekommen, es aber dem teilnehmenden Team so schwer wie möglich machen Punkte zu erlangen.



PUNKTEWERTUNG



In den jeweiligen Disziplinen werden Punkte vergeben.
Diese Punkte ermitteln die verschiedenen Platzierungen.

Je nach Platzierung gibt es Punkte für die Gesamtwertung.

GESAMTWERTUNG

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Tjosten	14	12	10	8	6	6	6	6
Streitwagen-Tjost	14	12	10	8	6	6	6	6
Rolandsreiten	14	12	10	8	6	4	2	0
Ritzelstechen	14	12	10	8	6	4	2	0
Nüsseknacken	14	12	10	8	6	4	2	0
Radweitwurf	14	12	10	8	6	4	2	0
Tauziehen	14	12	10	8				
Schildwall	14	12	10	8	6	6	6	6

Zwergen Pömpeln Max 15 Punkte, max. 5 Punkte pro Durchgang und höchstens 3 Durchgänge

Ritzelwerfen Max 15 Punkte, max. 5 Punkte pro Durchgang und höchstens 3 Durchgänge

Bei Punktgleichstand bei der Gesamtwertung am Ende des Bättles, kommt es zum Stechen; dieses Stechen wird in der Disziplin Tauziehen ausgetragen. Das gesamte Team kann damit am Stechen teilnehmen (max. 5 Kämpfer + 1 Knappe).

Wenn es erforderlich sein sollte, während des Turniers das Punkte- bzw. Wettkampfsystem zu ändern, so wird dieses kurzfristig mit allen Kampfrichtern und Teamchefs abgestimmt. Es entscheidet die einfache Mehrheit!



TJOSTEN

Einzeldisziplin



BEDINGUNGEN

BANDAGE



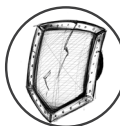
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



min. Durchmesser
1 Elle (ca. 40 cm)

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

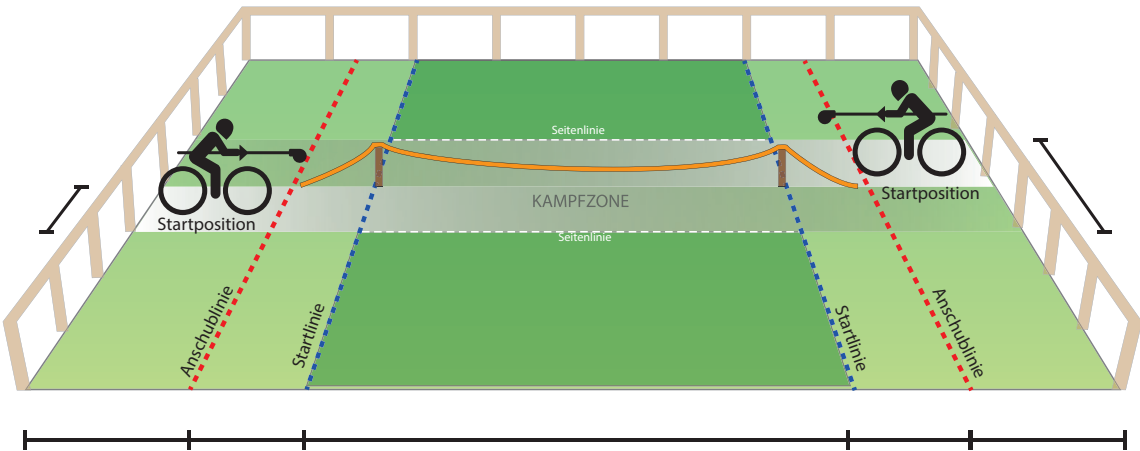
Die Gegner für die Anfangsaufstellung werden durch das Los ermittelt.

Es werden 3 Waffengänge mit der stumpfen Lanze geritten.

Wenn nach 3 Gängen kein Sieger fest steht, wird maximal 1 Gang als Stechen

gefahren. Im weiteren Zweifel wird die Entscheidung per Schwertkampf herbeigeführt.

TJOSTEN



KAMPFZONE

Innerhalb der markierten Kampfzone (entspricht nicht der gesamten Länge der Mittelplanke) muss der Kämpfer nach Setzen eines Treffers auf dem Rad bleiben, um den Wertungspunkt zu behalten. Wer also den Gegner trifft und innerhalb der Kampfzone stürzt, hat keinen Wertungspunkt in diesem Lauf.

Der Kämpfer darf die Seitenbegrenzung nicht überfahren. Bei Überfahren der Seitenbegrenzung gibt es keine Punkte in diesem Lauf.

Angeschoben werden darf bis zur Markierung außerhalb der Kampfzone. Die Lanze darf innerhalb der Kampfzone fallengelassen werden.

Eventuell herumliegende Rüstungsteile, Gliedmaßen etc. sind vom Knappen aus der Kampfzone zu entfernen.

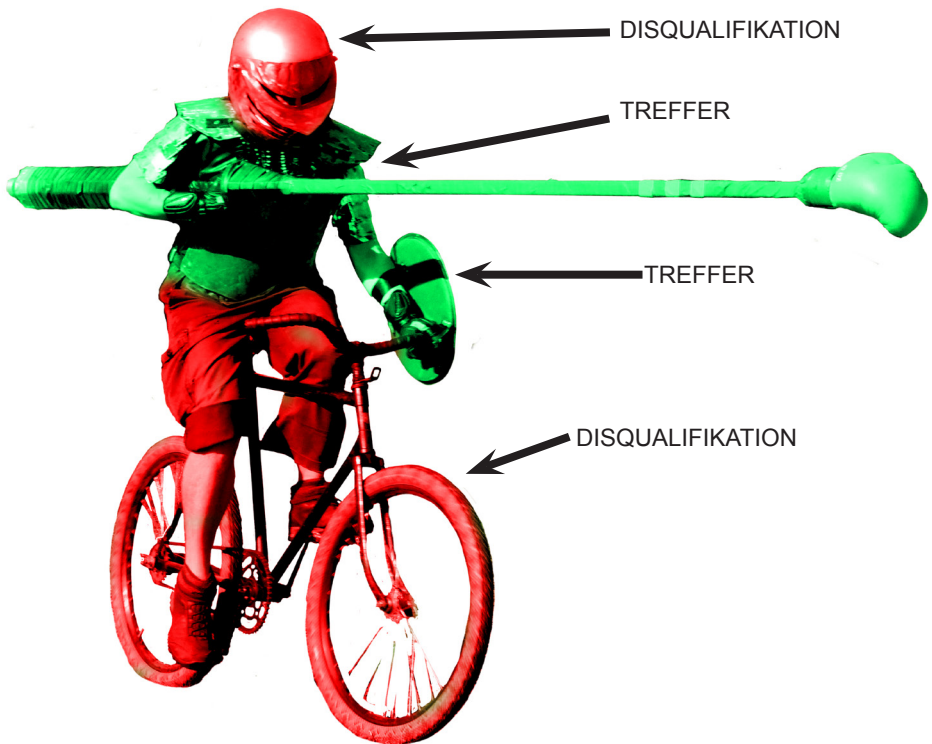


TJOSTEN



TREFFER

Gezielt wird nur auf Oberkörper und Schild.



VERBOTE

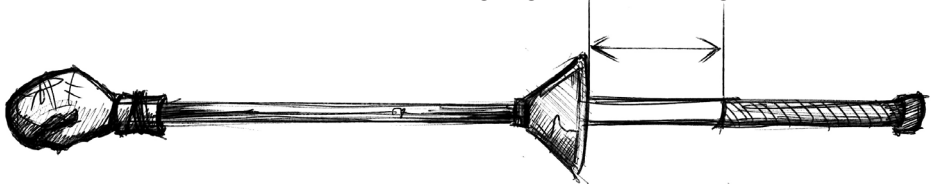
Vorsätzliche Treffer am Kopf oder Vorderrad werden mit Punktabzug und sofortiger Disqualifikation geahndet!



TJOSTEN



Die Lanze darf nur im festgelegten Griffbereich gehalten werden.



WERTUNG

Gegner getroffen: 1 Wertungspunkt

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Überfahren der Seitenlinie: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Die Wertungspunkte werden nur zur Bestimmung der Gewinner des jeweiligen Laufes gebraucht.

Die vier Besten treten am folgenden Tag im Finale gegeneinander an.

Die restlichen Vier erhalten alle 6 Punkte für die Gesamtwertung.

PUNKTE FÜR DIE GESAMTWERTUNG

Die Plätze 1-4 werden im Finale über das KO-Prinzip ausgefochten.

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Tjosten	14	12	10	8	6	6	6	6



STREITWAGENTJOST

Teamdisziplin



BEDINGUNGEN

BANDAGE



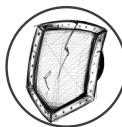
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



min. Durchmesser
1 Elle (ca. 40 cm)

HINWEISE

Der Kampfwagen muss von mindestens einem Veloziped gezogen werden.

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Siehe Tjost

KAMPFZONE

Siehe Tjost



STREITWAGENTJOST



VERBOTE

Vorsätzliche Treffer am Kopf, Rad, oder Rossreiter werden mit Punktabzug und sofortiger Disqualifikation geahndet!

Der Kämpfer darf sich nur mit einer Hand am Kampfwagen festhalten und sich nicht mit dem vollen Körpergewicht am Wagen abstützen!

Die Lanze muss vom Kämpfer gehalten und darf nicht abgestützt werden (z.B. auf der Schulter des ziehenden Radfahrers).

WERTUNG

Gegner getroffen: 1 Wertungspunkt

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Überfahren der Seitenlinie: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Die Wertungspunkte werden nur zur Bestimmung der Gewinner des jeweiligen Laufes gebraucht.

Die vier Besten treten am folgenden Tag im Finale gegeneinander an.

Die restlichen Vier erhalten alle 6 Punkte für die Gesamtwertung.

PUNKTE FÜR DIE GESAMTWERTUNG

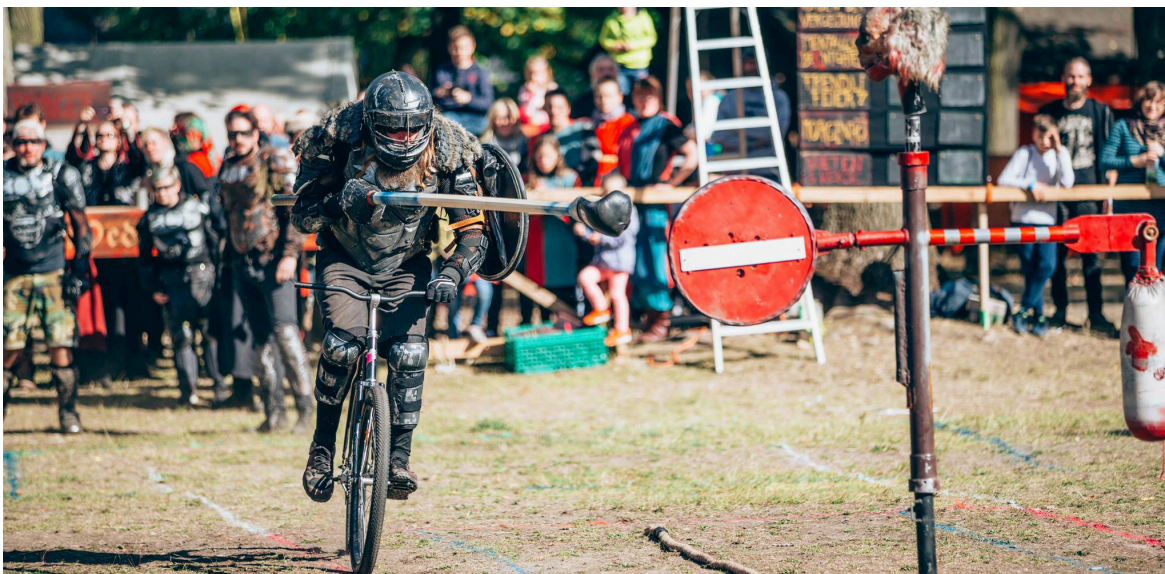
Die Plätze 1-4 werden im Finale über das KO-Prinzip ausgefochten.

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
SWT	14	12	10	8	6	6	6	6



ROLAND, DIE BATTLEFEE

Einzeldisziplin



BEDINGUNGEN

BANDAGE



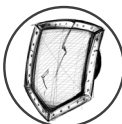
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



Nicht Pflicht
Aber Empfohlen

ROLAND, DIE BATTLEFEE



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF

Es werden je Teilnehmer 2 Gänge mit der stumpfen Lanze geritten.

Ziel ist es, den Schild des Roland im vollen Galopp zu treffen und auf dem Stahlross zu verbleiben!

KAMPFZONE

Die seitliche Streckenmarkierung darf nicht überfahren werden.
Es darf vom Startpunkt bis zur Markierung angeschoben werden.
Die Lanze darf nicht innerhalb der Kampfzone fallengelassen werden.

TREFFER & WERTUNG

Punktewertung:

Schildtreffer und selbst nicht getroffen: 1 Punkt

je ganze Umdrehung der Fee: 2 Punkte

Treffer durch die Fee: -1 Punkt

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Überfahren der Seitenlinie: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Verlust der Lanze in der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

PUNKTE für die Gesamtwertung

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Rolands reiten	14	12	10	8	6	4	2	0

Bei Punktgleichstand (nur Platz 1) wird durch ein Stechen (1 Durchgang) die Entscheidung herbeigeführt.



RITZELSTECHEN

Einzeldisziplin



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



RITZELSTECHEN



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF

Es werden 2 Gänge mit der scharfen Lanze geritten.

Ziel ist es, innerhalb von 10 Sekunden 3 in unterschiedlicher Höhe hängende Ritzel mit der Lanze aufzunehmen und diese über die Ziellinie zu bringen.

Die Zeitnahme wird beim Überqueren der Startlinie begonnen und endet bei Erreichen der Ziellinie. Bei Überschreiten der 10 Sekunden gibt es keine Punkte.

KAMPFZONE

Die seitliche Streckenmarkierung darf nicht überfahren werden.

Es darf vom Startpunkt bis zur Markierung angeschoben werden.

Die Lanze darf NICHT innerhalb der Kampfzone fallengelassen werden.

TREFFER & WERTUNG

Pro Ritzel im Ziel: 1 Punkt

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Überfahren der Seitenlinie: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Verlust der Lanze in der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

PUNKTE für die Gesamtwertung

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Ritzel stechen	14	12	10	8	6	4	2	0

Bei Punktgleichstand (nur Platz 1) wird durch ein Stechen (1 Durchgang) die Entscheidung herbeigeführt.



4 FACH - NÜSSE KNACKEN

Einzeldisziplin



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF

Jeweils 4 ausgeloste Kämpfer treten zweimal zeitgleich gegeneinander an. Jeder hat seine eigene Kampfbahn. Nach jedem Durchgang wird die Bahn getauscht.

Der Kampfhammer ist aus der Fahrt am Griffende vom Boden aufzunehmen. Sollte dies nicht gelingen, ist die Fahrt fortzusetzen und der Knappe hat seinem Herrn den Hammer schnellstens zu bringen.

Nach der letzten Nuss befindet sich die Wendelinie.

Alle Reiter müssen über diese Wendelinie fahren, umkehren und in Richtung der Ziel- / Start-Linie fahren.

Vor der Ziel- /Start-Linie befindet sich für ALLE Reiter EINE Bonusnuss, die BoNuss.

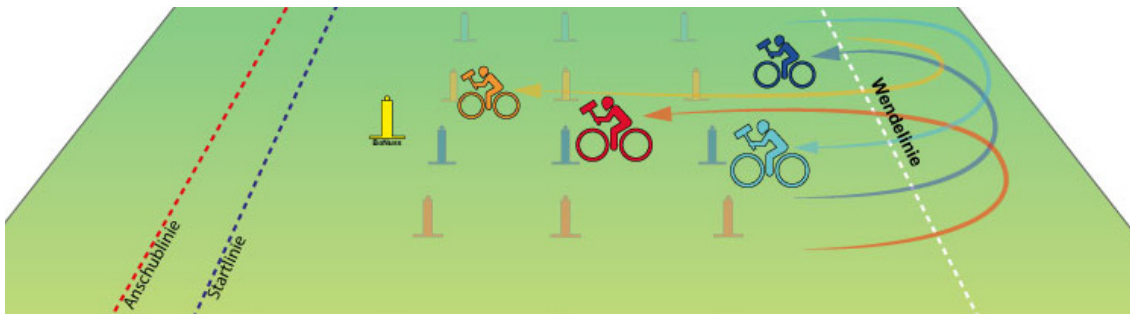
4 FACH - NÜSSE KNACKEN



Startaufstellung



Nach der Wende



KAMPFZONE

Es darf vom Startpunkt bis zur Anschublinie angeschoben werden.

Es gibt 4 separate Kampfbahnen mit je drei Nüssen.

Vor der Ziellinie gibt es eine BoNuss für alle 4 Kämpfer.

Die Reiter müssen nach Überqueren der Wendelinie NICHT in ihrer eigenen Bahn bleiben. Sie dürfen durcheinander fahren.

4 FACH - NÜSSE KNACKEN



TREFFER & WERTUNG

Punktewertung: pro zerschlagene Nuss: 1 Punkt

BoNuss: 1 Sonderpunkt

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Der Fuß darf den Boden erst nach Überqueren der ZIELLINIE berühren. Berührt ein Reiter den Boden vorher, verliert er ALLE gesammelten Punkte des Durchganges.

Der Hammer kann jederzeit fallen gelassen werden.

Dies bedeutet keinen Punkteverlust. Aber der Reiter verliert die Möglichkeit, weitere Punkte zu machen.

Nach Überqueren der Wendelinie darf NUR noch die BoNuss geschlagen werden. Der Reiter bekommt keine weitere Chance, die eigenen Nüsse zu schlagen.

PUNKTE für die Gesamtwertung

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Nüsse knacken	14	12	10	8	6	4	2	0

Bei Punktgleichstand (nur Platz 1) wird durch ein Stechen (1 Durchgang) die Entscheidung herbeigeführt.

HINWEIS

Die Schiedsrichter haben das Recht bei dieser Disziplin „Hilfs-Schiedsrichter“ zu benennen. Pro Bahn sollte es einen Nuss-Beobachter geben. Dabei empfiehlt es sich, diese mit Gegnern zu besetzen.



BÄTTLEPARCOURS

Einzeldisziplin



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF

Der Bättleparcours besteht aus mehreren Disziplinen (Rolandsreiten, Nüsse knacken, Ritzel stechen und Schleuderschießen), welche hintereinanderweg von einem Kämpfer durchgeführt werden.

Zum Start wird mit der stumpfen Lanze gegen den Roland geritten. Die Regeln entsprechen dem Rolandsreiten.

Danach muss die Lanze während der Fahrt dem Knapen übergeben werden und auf der anderen Kampfbahn der Kampfhammer zum Nüsse knacken vom Boden aufgenommen werden. Sollte die Aufnahme des Kampfhammers misslingen, wird weiter gefahren und der Knappe hat seinem Herrn den Hammer schnellstens zu bringen. Dann wird versucht, 3 Nüsse im vollen Galopp zu zerschlagen (1 Punkt pro zerschlagener Nuss).

Anschließend wird (immer noch fahrend) der Hammer abgelegt und der Knappe reicht seinem Herrn während der Fahrt die spitze Lanze. Nun muss mit dieser versucht werden, ein Ritzel aufzunehmen und zur Markierung zu bringen (1 Punkt und einen Zusatzballon beim Schleudern). Die Lanze wird einem Teammitglied übergeben und es wird abgestiegen.

Nun wird Aufstellung an der Schleuder genommen (am Boden liegen, Schleuder zwischen den Füßen). Der Kämpfer versucht mit 5 Geschossen so oft wie möglich das Ziel zu treffen. Wer das Ritzel gestochen hat, hat 6 statt nur 5 Geschosse zur Verfügung.

Das menschliche Ziel ist jeweils ein Mitglied eines Teams. Es wird ausgelost, wer welchem



BÄTTLEPARCOURS



Team ein Ziel stellt. Den einzelnen Teams obliegt die Bestimmung, wer aus ihren Reihen die Ehre hat, das Ziel zu sein. Das Ziel wird mit Helm und Schild ausgestattet und steht frontal zum Kämpfer, der die Schleuder bedient.

Pro Treffer gibt es 1 Punkt.

Für die Absolvierung des Parcours wird die Zeit genommen(Beginn beim Losfahren und Ende, nachdem der 5. Schuss mit der Schleuder getätigt wurde, der Zusatzschuss geht nicht in die Zeitnahme ein). Die 3 Schnellsten erhalten einen Bonuspunkt.

Vom Start bis zur Markierung, an welcher die spitze Lanze abgelegt werden soll, darf kein Fuß den Boden berühren. Sollte dies der Fall sein, sind alle bis dahin erlangten Punkte des Parcours ungültig!

KAMPFZONE

Innerhalb der vorgegebenen Kampfzone darf der Boden nicht berührt werden.

TREFFER & WERTUNG

Roland: 1 Punkt pro Treffer 2 Punkte pro Umdrehung

Nüsse: 1 Punkt pro Nuss

Ritzel: 1 Punkt pro Ritzel + 1 Ballon extra

Schleuder: 1 Punkt pro Treffer

Die drei Schnellsten erhalten einen extra Punkt

Bei Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust der bisher erlangten Punkte.

PUNKTE für die Gesamtwertung

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Parcour	14	12	10	8	6	4	2	0

Bei Punktgleichstand wird per Buckler Ballett die Entscheidung herbeigeführt.



BÄTTLEPARCOURS



Zusammenfassung

1. Die Zeit startet
2. Rolandsreiten
 - a. siehe Regeln Rolandsreiten
3. Übergabe der Rolands-Lanze an Teammitglied
4. (die Lanze darf NICHT fallen gelassen werden.)
5. Nüsse knacken
 - a. Aufnahme des aufgestellten Nüsse-Hammers während der Fahrt.
 - b. Zerschlagen der aufgestellten drei Nüsse
 - c. Ablegen des Hammers
(der Hammer muss NICHT übergeben werden)
6. Ritzelstechen
 - a. Annahme der Ritzel-Lanze durch Teammitglied
 - b. „Aufspießen“ des aufgestellten Ritzels
 - c. Übergabe der Rolands-Lanze an Teammitglied
(die Lanze darf NICHT fallen gelassen werden.)
7. Schleuder
 - a. Der Kämpfer darf vom Rad steigen (und den Boden berühren)
 - b. Der Kämpfer nimmt die Position am Boden ein
 - c. Der Kämpfer kann 5 Wasserbomben auf einen Gegner, der auf einer festgelegten Position steht, abfeuern.
 - d. Die Zeit stoppt
 - e. Wenn das Ritzel zuvor erfolgreich gestochen wurde darf noch ein sechster Schuss abgefeuert werden.



STAHLROSSWEITWURF

Einzeldisziplin



BANDAGE



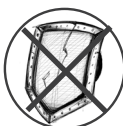
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



Zu Beginn des Wettkampfs haben ALLE Teilnehmer anwesend zu sein!

Ziel ist es, das Stahlross mit nur einer halben Körperdrehung vom definierten Abwurfpunkt so weit wie möglich auf den Acker zu werfen.

Es wird nur einmal geworfen, ein Übertreten des Abwurfpunktes führt zur Disqualifikation.

Punktewertung: Wurfweite entscheidet über die Platzierung für die Gesamtwertung.

PUNKTE für die Gesamtwertung

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Diebstahlsvorwurf14	12	10	8	6	4	2	0	

Bei Punktegleichstand (nur Platz 1) wird durch ein Stechen (1 Durchgang) die Entscheidung herbeigeführt.



TAUZIEHEN

Gruppendisziplin



BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



Sechs Männer oder Frauen stehen sich gegenüber und dazwischen liegt ein Seil. Von der Mitte des Seils aus befindet sich nach __ Metern zu beiden Seiten eine Markierung. Das Team, welches es schafft, das andere Team über die Markierung zu ziehen, hat gewonnen. Wenn das Kommando vom Schiedsrichter fällt, dann darf das Tau aufgenommen werden. Dann gibt er den Befehl zum Straffen und auch den Befehl zum Ziehen.

VERBOTE

Keine Fußballschuhe oder Ähnliche. Keine Wurfanker oder andere Befestigungen.

Punktewertung:

Die Startpositionen werden durch das Los entschieden. Durch ein K.O.-Verfahren werden die Platzierungen für die Gesamtwertung ermittelt.

PUNKTE für die Gesamtwertung

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4
Tauziehen	14	12	10	8

Team 1	Team 1		
Platz 4			
Team 2		Team 3	
Team 3	Platz 3		
Platz 4	Team 3		
Team 4			Platz 1
			Team 3
Team 5	Team 5		
Platz 4			
Team 6		Platz 2	
		Team 5	
Team 7	Platz 3		
Platz 4	Team 7		
Team 8			



SCHILDWALL

Gruppendisziplin



BEDINGUNGEN

BANDAGE



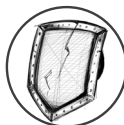
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



min. Durchmesser
50 cm

SCHILDWALL



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF

Die Gegner werden durch das Los entschieden.

Sinn des Schildwalls ist es, als Team eine Linie zu bilden und den Gegner gemeinschaftlich aus der Kampfzone zu drängen. Erlaubt ist dabei, das eigene Körpergewicht und den Schild zu nutzen. Kurz Waffen können eingesetzt werden, Stechen ist verboten.

Die Teams nehmen an einer Linie, 1 m hinter der Kampfzone, Aufstellung und versuchen nach dem Kampfbeginn, so schnell wie möglich in die Kampfzone zu gelangen, eine Linie zu bilden und den Gegner aus der Kampfzone zu treiben. Dabei darf Schild an Schild gedrückt werden.

Ein Kampf besteht aus 2 Durchgängen, der für das Team jeweils bessere wird gewertet.

Ein Durchgang hat eine maximale Dauer von 3 Minuten. Nach Ablauf von 3 Minuten wird der Durchgang durch die Kampfrichter beendet. Dabei bleiben alle, wo sie sind, bis durchgezählt wurde.

Durchgänge können durch Schiedsrichter unterbrochen werden.

Die Zeitnahme wird bei Unterbrechungen gestoppt. Unterbrechungen dienen der Sortierung von Chaos und um „gefallene“ Kämpfer der Kampfzone zu verweisen sowie ggf. Regelverstöße zu ahnden.

Es ist erlaubt, während der Unterbrechung kurz Luft zu holen, Rüstung zu richten und einen Schluck Flüssigkeit zu sich zu nehmen.

Der Hauptkampfrichter gibt mit seinem Horn Signale zum Start, zur Unterbrechung oder zur Beendigung des Kampfes. Im laufenden Kampf ist sofort mit den Kampfhandlungen aufzuhören und an Ort und Stelle stehen zu bleiben, sobald das Horn ertönt.



SCHILDWALL



HINWEIS

Es dürfen nur die Kämpfer antreten, die bei der Anmeldung als Kämpfer in einer Wartungs-Disziplin benannt wurden.

Bonuspunkte-Disziplinen gelten auch als Wertungs-Disziplinen.

Sollte verletzungsbedingt ein Kämpfer ausfallen, darf ein Ersatzkämpfer aus den eigenen Teamreihen seinen Platz einnehmen. Dies gilt ebenso für Kämpfer unter 18 Jahren.

Hat ein Team ausfallbedingt weniger als 5 Kämpfer, so tritt der Gegner mit der gleichen Anzahl an Kämpfern an. Zu spätes Erscheinen auf dem Kampffeld gilt nicht als ausfallbedingt, in diesem Fall wird in ungleicher Stärke gekämpft.

Der Schild muss mindestens 50cm breit sein und darf keinerlei Zierrat enthalten. Bemalungen sind zulässig. Die Ränder des Schildes müssen abgerundet und angemessen abgepolstert sein. Es darf keinerlei Vorrichtung zum Verhaken geben.

VERBOTE

Es ist den Kämpfern nicht gestattet, unterhalb der Gürtellinie vorsätzlich nach den Knien, Knöcheln oder Füßen zu schlagen oder zu treten. Versehen im Eifer des Gefechtes werden nicht geahndet.

Ebenfalls ist es untersagt, vorsätzlich mit der Schildkante zu schlagen oder zu stoßen. Würgegriffe, Tritte, Schläge mit dem Waffengriff und Faustschläge gegen den Gegner sind unzulässig.

Wer bei besagten Regelverstößen erappt wird, wird sofort disqualifiziert und die gegnerische Mannschaft bekommt 2 Punkte gutgeschrieben.



SCHILDWALL



KAMPFZONE

Die Kampfzone hat eine Größe von 7x7 m.
ggf. Vergrößerung auf 9 x 9 m

TREFFER & WERTUNG

Wer in der Kampfzone am Boden liegt, gilt als gefallen und hat sich unverzüglich aus der Kampfzone zu begeben. Die Kampfrichter werden es überwachen und ggf. dazu auffordern. Den Weisungen der Kampfrichter ist unverzüglich Folge zu leisten.

Wer außerhalb der Kampfzone ist, gilt ebenfalls als gefallen.

Der Kampf gilt als gewonnen, wenn das gegnerische Team komplett aus der Kampfzone gedrängt wurde.

Pro verbliebenem eigenen Kämpfer in der Kampfzone gibt es 1 Punkt, pro gefallenem gegnerischen Kämpfer 2 Punkte.

PUNKTE FÜR DIE GESAMTWERTUNG

Gesamtwertung:

Die jeweils besten Ergebnisse beider Tage werden zusammen addiert und durch 2 geteilt.

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Schildwall	14	12	10	8	6	6	6	6



ZWERGENPÖMPELN

Knappendisziplin



BEDINGUNGEN

Das Zwergenpömpeln ist eine Disziplin, bei der sich nur die Knappen messen können.

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



Der Knappe hat einen Helm zu tragen.

Es dürfen bei dieser Disziplin auch kleinere Fahrräder genutzt werden.



ZWERGENPÖMPELN



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF

Es werden je Teilnehmer 3 Gänge mit der Pömpel-Lanze geritten.

Der Pömpel ist feucht zu halten.

Das Ziel ist auf der anderen Seite der eigenen Kampfzone aufgebaut und mit der Lanze zu treffen und auf dem Stahlross zu verbleiben! Die Lanze soll am Ziel kleben bleiben, bis der Knappe die Kampfzone verlassen hat.

KAMPFZONE

Die seitliche Streckenmarkierung darf nicht überfahren werden.
Es darf vom Startpunkt bis zur Markierung angeschoben werden.
Die Lanze darf nach eigenem Ermessen abgeworfen werden.

TREFFER & WERTUNG

Punktewertung: Jeder Treffer, bei dem die Lanze am Ziel verbleibt, bis der Knappe die Kampfzone verlassen hat, bringt 5 Punkte.

Es können also maximal 15 Punkte erzielt werden.

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Überfahren der Seitenlinie: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes



RITZELWERFEN

Knappendisziplin



BEDINGUNGEN

Das Ritzelwerfen ist eine Disziplin, bei der sich nur die Knappen messen können.

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



Dieser Wettkampf ist nur den Knappen vorbehalten und findet am ersten und am zweiten Turniertag statt.

Sollte der Knappe kein Erwachsener sein (Körpergröße/ Körperkraft), obliegt es den Kampfrichtern, den Abstand zur Scheibe zu verringern.

Ziel ist es, mit dem Wurf von 3 Kampfritzeln und 2 Kampfkurbeln auf eine Zielscheibe die maximale Punktzahl zu erreichen.

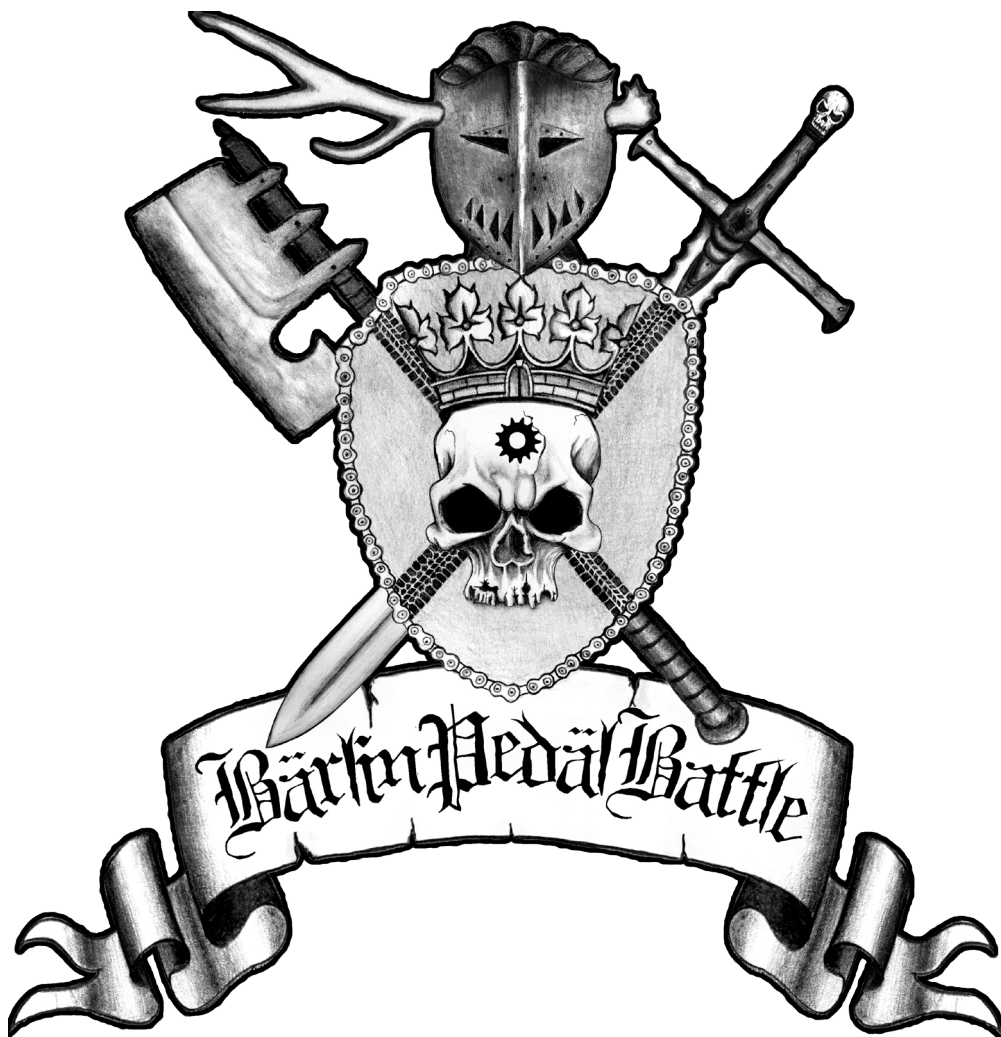
Punkteskalierung der Zielscheibe von außen nach innen:

1 – 2 – 5 max 15 Punkte, max. 5 Punkte pro Durchgang und höchstens 3 Durchgänge.

Alle erzielten Punkte fließen in die Gesamtwertung ein!

Würfe sind nur auf die Zielscheibe und nicht auf Lebewesen gestattet!





Berlin Pedäl Bättle e.V.

info@berlinpedalbattle.de

www.bärkinpedälbättle.de

