

Bärln Pedäl Bättle



Regelwerk

Stand: 19.08.2024

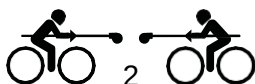


INHALT



INHALT

INHALT.....	2
KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN.....	4
SICHERHEITSHINWEIS.....	4
ARENA.....	4
REGELEINHALTUNG.....	4
ORDNUNG.....	4
TEAMS.....	5
STAHLRÖSSER	5
AUSRÜSTUNG.....	5
VERLETZUNG UND AUSFÄLLE	5
ALKOHOL	5
ANTRITT	5
GEISTER REGEL	6
PUNKTEWERTUNG	6
TJOSTEN	7
BEDINGUNGEN	7
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF.....	7
KAMPFZONE.....	8
VERBOTE	8
WERTUNG.....	8
STREITWAGENTJOST	9
BEDINGUNGEN	9
HINWEISE	9
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF & KAMPFZONE	9
VERBOTE	9
WERTUNG.....	9
ROLAND, DIE BATTLEFEE	10
BEDINGUNGEN	10
AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF	10
KAMPFZONE.....	10
TREFFER & WERTUNG.....	10
RITZELSTECHEN.....	11
BEDINGUNGEN	11
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF	11
KAMPFZONE.....	11
TREFFER & WERTUNG.....	11
4-FACH NÜSSEKNACKEN.....	12
BEDINGUNGEN	12

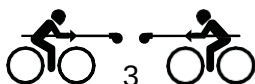




INHALT



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF	12
KAMPFZONE.....	13
TREFFER & WERTUNG.....	13
HINWEIS.....	13
STAHLROSSWEITWURF.....	14
BEDINGUNGEN	14
SCHILDWALL	15
BEDINGUNGEN	15
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF.....	15
HINWEIS.....	16
VERBOTE	16
KAMPFZONE.....	16
TREFFER & WERTUNG.....	16
SPEEDNUSS	17
BEDINGUNGEN	17
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF.....	17
TREFFER & WERTUNG.....	18
BÄTTLETRÄCK	19
BEDINGUNGEN	19
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF	19
TREFFER UND WERTUNG	19
ZWERGENPÖMPELN	20
BEDINGUNGEN	20
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF.....	20
HINWEIS.....	20
KAMPFZONE.....	20
TREFFER & WERTUNG.....	20
LAST ONE RIDING	21
BEDINGUNGEN	21
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG	21
LAST ONE STÄNDING.....	22
BEDINGUNGEN	22
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG	22
INFORMATIONEN	23





KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN



KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN

SICHERHEITSHINWEIS

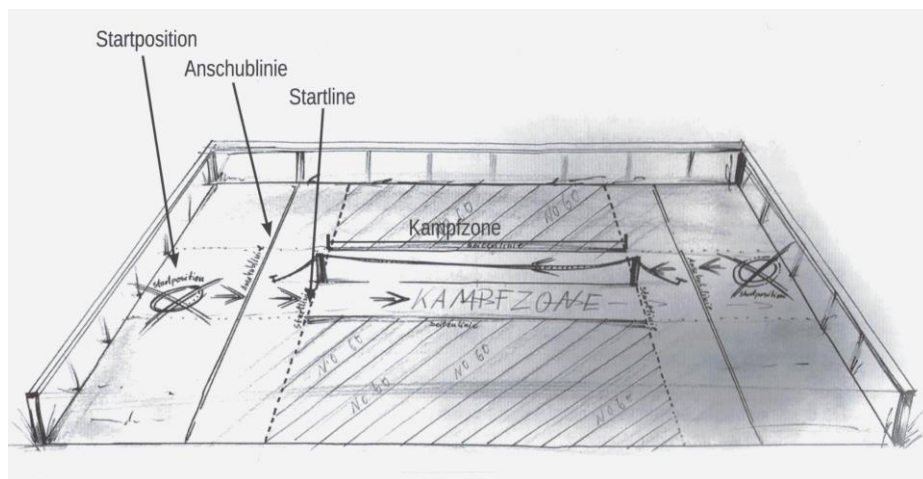
Der Turnierfrieden ist unbedingt zu wahren! Die Kampfhandlungen sind nicht zu stören!
Es muss jeder Zeit damit gerechnet werden, dass kämpfende Personen mit ihrem Rad über das Ziel hinausschießen.

ARENA

Die Zuschauenden 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 Teamzugehörigen, die nicht aktiv an einer Disziplin teilnehmen, dürfen sich maximal am Rand und bestenfalls am Boden in der Arena aufhalten. Ausgenommen sind Knapp*innen oder Teamzugehörige, die eine unterstützende Rolle in der Durchführung einer Disziplin haben.

Anschubzone, Wendezone, Ziellinien ist immer und für alle Disziplinen 7m vom Arenarand.



REGELEINHALTUNG

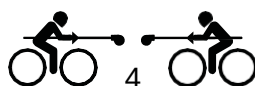
Den schiedsrichtenden Personen ist zu jeder Zeit Folge zu leisten.

Das Wort der schiedsrichtenden Personen in der Arena ist das Gesetz. Eine Kampf richtende Person kann jeder Zeit jeden der Arena verweisen.

Das Schiedsgericht/Kampfgericht hat das Recht die Regeln nach Bedarf anzupassen, solange dabei kein Team benachteiligt wird. (Zum Beispiel, wenn die Unparteiischen bei dem ersten Durchgang einer Disziplin bemerken, dass es unmöglich erscheint die vorgegebene Zeit einzuhalten, könnten die richtenden Personen die Zeit anpassen). Bei Auf- und Umbauten haben die Unparteiischen das Recht, auf unterstützende Hilfe von Teams und deren Knapp*innen zu bestehen. Im Zweifel gilt immer die Kampfgerichtentscheidung, isso!

ORDNUNG

Wir gehen davon aus, dass ALLE teilnehmenden Personen 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.





KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN



TEAMS

Ein Team besteht aus mindestens 5 kämpfenden Personen und eine*r Knapp*in. Es ist durchaus erlaubt mehr als ein*e Knapp*in pro Team zu beschäftigen. Eine Team führende Person muss benannt sein. Von allen Kämpfenden 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.

2024

Kampfhorde	Nieten & Kekse	Orden der Vergeltung	BiKings	Morgenrot	Mentally BeKnighted	Apokalyptische Radler	VeloValkyries	Sockenschuss
------------	----------------	----------------------	---------	-----------	---------------------	-----------------------	---------------	--------------

STAHLRÖSSER

Es werden nur eingängige (nur eine permanente Übersetzung) Stahlrösser mit 26" und ohne jegliche Extra-Anbauteile, außer Bremsanlagen, zum Turnier zugelassen. Die Art und Anzahl der Bremsen sind von den Teams frei wählbar.

Ein Reservestahlross wird empfohlen.

AUSRÜSTUNG

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

Stollenschuhe oder ähnliche Hilfsmittel sind nicht gestattet.

Für die bessere Übersicht behält sich das Kampfgericht vor, Teams einen unisize Wappenrock vorzuschreiben, sollten die Teams nicht gut genug auseinander zu halten sein.

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

VERLETZUNG UND AUSFÄLLE

Bei Verletzung darf eine als Ersatz kämpfende Person aus dem Team eingesetzt werden. Diese hat innerhalb von 5 min. nach Feststellung der Kampfunfähigkeit auf dem Platz zu sein, um dann den Platz des Kämpfenden einzunehmen.

Als Ersatz kämpfende Personen sollen in erster Linie aus den eigenen Reihen rekrutiert werden. In Ausnahmefällen kann auch eine kämpfende Person aus einer gegnerischen Mannschaft einspringen.

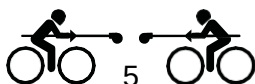
Dies erfordert die Zustimmung des Kampfgerichts sowie des gegnerischen Teams.

ALKOHOL

Sollten Kämpfende den Eindruck erwecken, dass sie durch zu hohen Alkoholgenuss nicht kampffähig sind, so werden sie durch das Kampfgericht disqualifiziert. Für diese Entscheidung müssen sich mindestens 3 Kampf richtende Personen verantwortlich zeichnen. Ein Ersatz ist bei Disqualifikation nicht erlaubt.

ANTRITT

Nach Aufruf zu einer Disziplin haben die Kämpfenden nebst Knapp*innen 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.





KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN



GEISTER REGEL

Bei einer ungeraden Anzahl von Teams funktioniert unser Turnier-System leider nicht. Es gibt Disziplinen, in denen eine direkt gegnerische Person benötigt wird.

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

Daher wird vom Schiedsgericht, in Rücksprache mit den Teamführenden, eine gegnerische Person oder eine Gruppe zusammengestellt. Diese Zusammensetzung kann per Los aus den Reihen der Teams, aus dem Umfeld der Bättle-Gemeinde oder dem Publikum erfolgen.

Dieses „Geister“-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	Platz 9
Tjosten	16	14	12	10	8	6	6	6	6
Streitwagen-Tjost	16	14	12	10	8	6	6	6	6
Rolandsreiten	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Ritzelstechen	16	14	12	10	8	6	4	2	0
4-fach Nüsseknacken	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Stahlrossweitwurf	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Schildwall	16	14	12	10	8	6	6	6	6
Bättleträck	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Zwergen Pömpeln: max. 15 Punkte pro Tag > max. 5 Punkte pro Durchgang bei 3 Durchgänge pro Tag

Speednuss: max. 12 Punkte > max. 6 Punkte pro Durchgang bei 2 Durchgängen

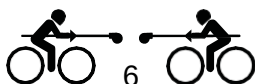
Last ONE Riding: 5 Bonuspunkte

Bei Punktegleichstand 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 Kämpfende + 1 Knapp*in).

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

Dieses Wertungssystem wird dem Programmablauf sowie der Anzahl der Teams ggf. angepasst. Nicht jede hier aufgeführte Disziplin muss stattfinden.

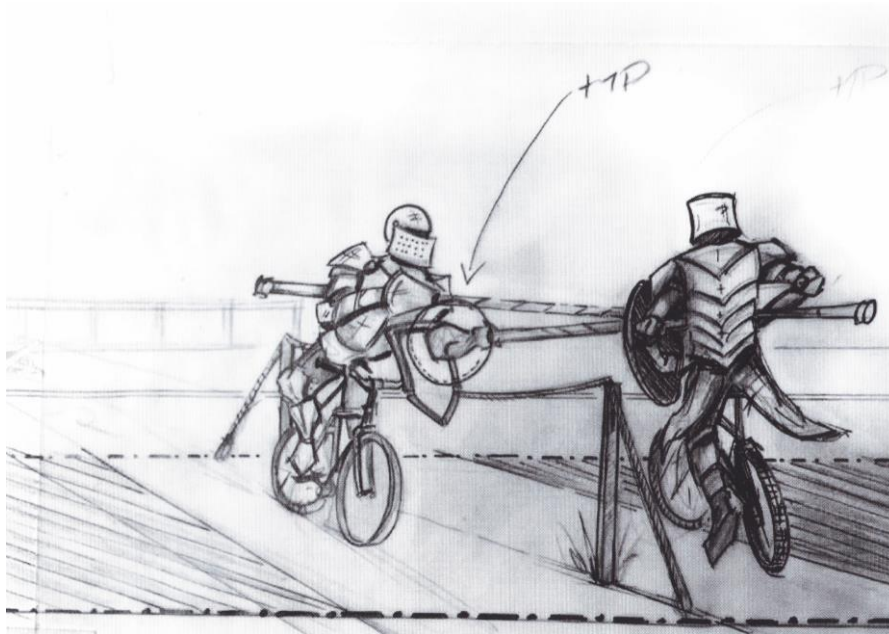




TJOSTEN



TJOSTEN



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



Kinnschutz und Visier
mit Maschen kleiner als
4x4mm

HALS

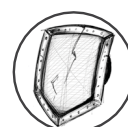


Nackenschutz und
Halsberge

RÜSTUNG

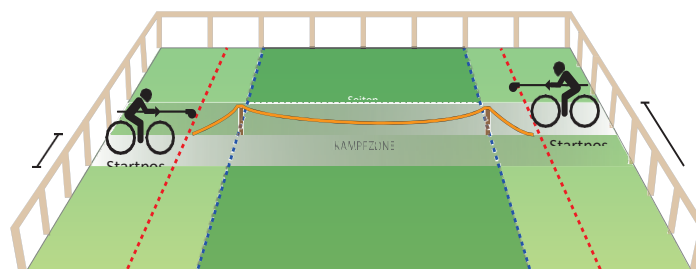


SCHILD



min. Durchmesser
1 Elle (ca. 40 cm)
Muss links getragen
werden!

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF



Die gegeneinander antretenden Personen für die Anfangsaufstellung werden durch das Los ermittelt.

Es werden 3 Waffengänge mit der stumpfen Lanze geritten. Es werden Lanzen für die rechte und die linke Hand (25cm kürzer, Testphase) ausgegeben. Die Wahl trifft die kämpfende Person.

Wenn nach 3 Gängen keine siegende Person feststeht, wird maximal 1 Gang als Stechen gefahren. Im weiteren Zweifel wird die Entscheidung per Schwertkampf herbeigeführt.





TJOSTEN



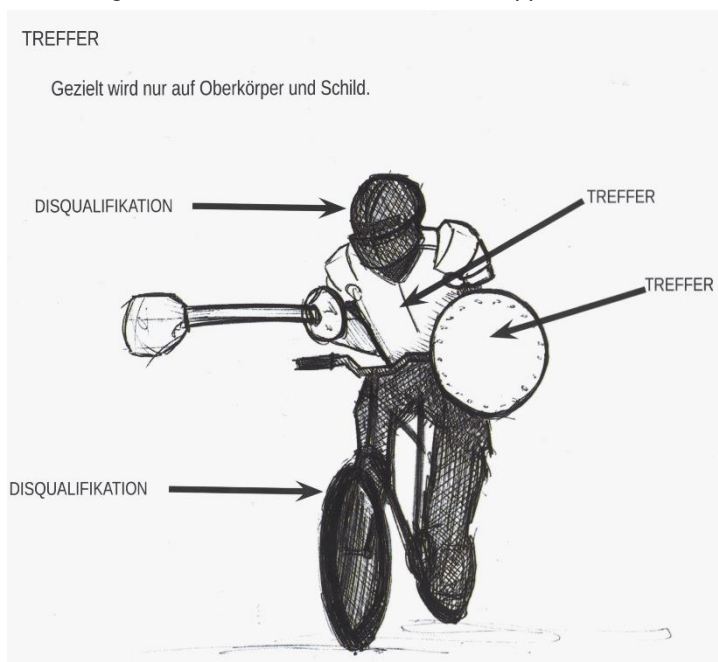
KAMPFZONE

Innerhalb der markierten Kampfzone (entspricht nicht der gesamten Länge der Mittelplanke) muss die kämpfende Person vor Setzen eines Treffers auf dem Rad bleiben, um den Wertungspunkt zu behalten.

Nach dem Treffer der gegnerischen Person, darf die kämpfende Person die Seitenbegrenzung überfahren.

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

Eventuell herumliegende Rüstungsteile, Gliedmaßen etc. sind von Knapp*innen aus der Kampfzone zu entfernen.



VERBOTE

Vorsätzliche Treffer am Kopf oder Vorderrad werden mit Punktabzug und sofortiger Disqualifikation geahndet!
Die Lanze darf nur im festgelegten Griffbereich gehalten werden.



WERTUNG

Gegnerische Person getroffen: 2 Wertungspunkte

Gegnerische Person getroffen und Gegner fällt um: +1 Wertungspunkt

Eigener kurzer Bodenkontakt mit einem Fuß innerhalb der Kampfzone: -1 Wertungspunkt

Eigenes Umfallen: Verlust aller Wertungspunkte

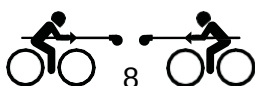
Überfahren der Seitenlinie vor Kontakt: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Die Wertungspunkte werden nur zur Bestimmung der gewinnenden Person 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.

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





STREITWAGENTJOST



STREITWAGENTJOST



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



Kinnschutz und Visier
mit Maschen kleiner
als 4x4cm

HALS

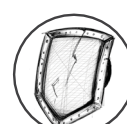


Nackenschutz
und Halsberge

RÜSTUNG



SCHILD



min. Durchmesser
1 Elle (ca. 40 cm)

HINWEISE

Der Kampfwagen muss von mindestens einem Velozipед gezogen werden. Zusätzlich muss sichergestellt werden, dass der Unterleib geschützt ist. Durch Streitwagen oder Rüstung.

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF & KAMPFZONE

siehe *Tjosten*

VERBOTE

Vorsätzliche Treffer am Kopf, Ross, oder Rad fahrenden Person werden mit Punktabzug und sofortiger Disqualifikation geahndet!

Die kämpfende Person darf sich nur mit einer Hand am Kampfwagen festhalten und sich nicht mit dem vollen Körpergewicht am Wagen abstützen!

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

WERTUNG

Gegnerische Person getroffen: 2 Wertungspunkte

Gegnerische Person getroffen und gegnerische Person fällt um: +1 Wertungspunkt

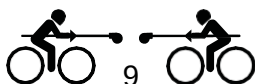
Eigener kurzer Bodenkontakt mit einem Fuß innerhalb der Kampfzone: -1 Wertungspunkt

Eigenes Umfallen: Verlust aller Wertungspunkte

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





ROLAND, DIE BATTLEFEE



ROLAND, DIE BATTLEFEE



BEDINGUNGEN

BANDAGE

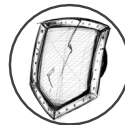
HELM

RÜSTUNG

SCHILD



Keine Pflicht,
aber empfohlen



AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Es werden pro teilnehmender Person 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

Schildtreffer und selbst nicht getroffen: 1 Punkt

Je ganze Umdrehung der Fee: 2 Punkte

Treffer durch die Fee: -1 Punkt

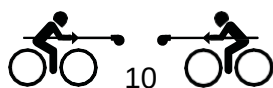
Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

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

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

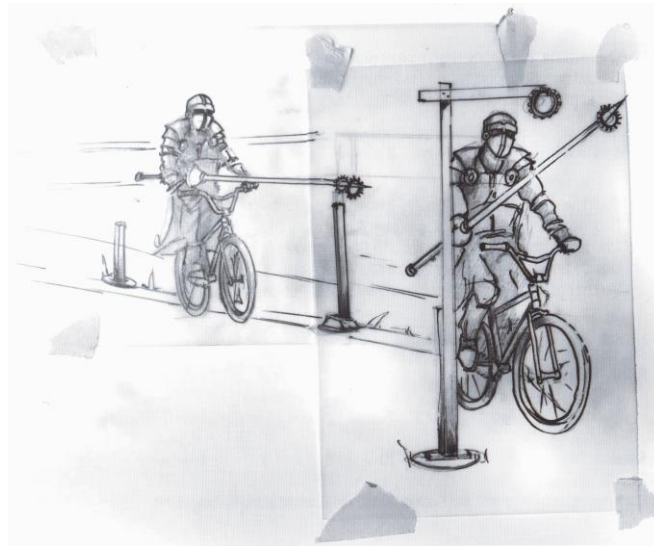




RITZELSTECHEN



RITZELSTECHEN



BEDINGUNGEN

BANDAGE



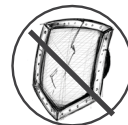
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



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

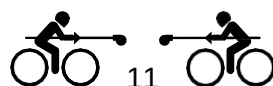
Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

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

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

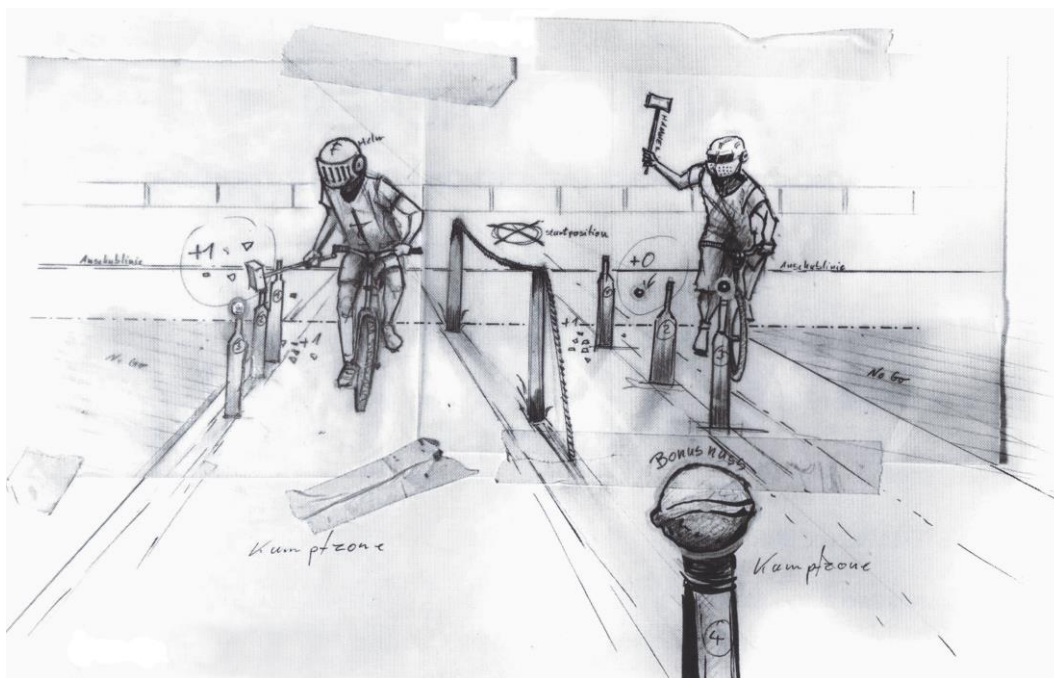




4-FACH NÜSSEKNACKEN



4-FACH NÜSSEKNACKEN



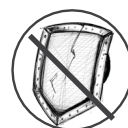
BEDINGUNGEN

BANDAGE

HELM

RÜSTUNG

SCHILD



AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Jeweils 4 ausgeloste, kämpfende Personen treten zweimal zeitgleich gegeneinander an. Jede hat seine eigene Kampfbahn. Nach jedem Durchgang wird die Bahn getauscht, Innenbahn geht auf Außenbahn.

Der Kampfhammer ist aus der Fahrt am Griffende vom Boden aufzunehmen. Sollte dies nicht gelingen, ist die Fahrt fortzusetzen und ein*e Knapp*in hat der kämpfenden Person den Hammer schnellstens zu bringen.

Nach der letzten Nuss befindet sich die Wendelinie.

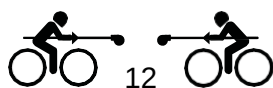
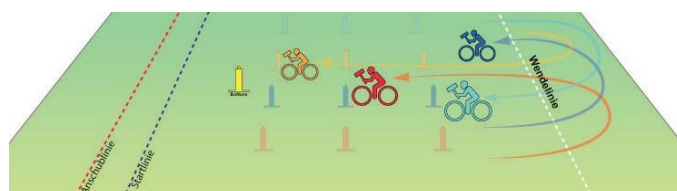
Alle reitenden Personen müssen über diese Wendelinie fahren, umkehren und in Richtung der Ziel-/Start-Linie fahren.

Vor der Ziel-/Start-Linie befindet sich für ALLE reitenden Personen EINE Bonusnuss, die BoNuss!

Startaufstellung



Nach der Wende





4-FACH NÜSSEKNACKEN



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 Kämpfenden.

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

TREFFER & WERTUNG

Punktewertung

Pro zerschlagener Nuss: 1 Punkt

BoNuss: 1 Sonderpunkt

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Kontakt mit der gegnerischen Person ist im Wendebereich untersagt. Absichtlicher Kontakt wird als Angriff gewertet und führt zur sofortigen Disqualifikation.

Nur ein Fuß darf den Boden EINMALIG & erst nach Überqueren der ZIELLINIE im Wendebereich berühren. Berührt eine reitende Person den Boden vorher oder im Wendebereich mit beiden Füßen oder mehrfach, verliert sie ALLE gesammelten Punkte des Durchganges.

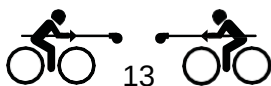
Der Hammer kann jederzeit fallen gelassen werden. Dies bedeutet keinen Punkteverlust. Aber die reitende Person verliert die Möglichkeit, weitere Punkte zu machen.

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

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

HINWEIS

Die Kampfrichtenden haben das Recht bei dieser Disziplin „Hilfs-Schiedsrichtende“ zu benennen. Pro Bahn sollte es eine Person geben welche die Nuss beobachtet. Dabei empfiehlt es sich, diese mit gegnerischen Personen zu besetzen.





STAHLROSSWEITWURF



STAHLROSSWEITWURF



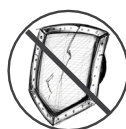
BEDINGUNGEN

BANDAGE

HELM

RÜSTUNG

SCHILD



Zu Beginn des Wettkampfs haben ALLE teilnehmenden Personen 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.

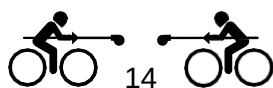
Es wird zweimal geworfen, ein Übertreten der Abwurflinie führt zur Disqualifikation.

Gemessen wird der nächste Punkt zur Abwurflinie.

Beide Weiten werden addiert.

Punktwertung: Wurfweite entscheidet über die Platzierung für die Gesamtwertung.

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





SCHILDWALL



SCHILDWALL



BEDINGUNGEN

BANDAGE

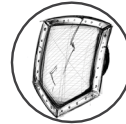
HELM

RÜSTUNG

SCHILD



Keine Pflicht,
aber empfohlen



AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Das gegnerische Team pro Kampf werden durch das Los entschieden.

Sinn des Schildwalls ist es, als Team eine Linie zu bilden und das gegnerische Team 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, 1m hinter der Kampfzone, Aufstellung und versuchen nach dem Kampfbeginn, so schnell wie möglich in die Kampfzone zu gelangen, eine Linie zu bilden und das gegnerische Team aus der Kampfzone zu treiben. Dabei darf Schild an Schild gedrückt werden.

Ein Kampf besteht aus EINEM Durchgang. Jedes Team tritt zweimal an. Der für das Team jeweils bessere Durchgang wird gewertet.

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

Durchgänge können durch Schiedsrichtende unterbrochen werden. Die Zeitnahme wird bei Unterbrechungen gestoppt.

Unterbrechungen dienen der Sortierung von Chaos und um „gefallene“ Kämpfende 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.

Die Hauptkampf richtende Person gibt mit dem 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 Personen antreten, die bei der Anmeldung als kämpfende Personen in einer Wertungs-Disziplin benannt wurden, incl. dem Streittross des Streitwagentjosts.

Sonderregel „Ronny“: Ronny darf immer am Schildwall teilnehmen.

Bonuspunkte-Disziplinen gelten auch als Wertungs-Disziplinen.

Sollte verletzungsbedingt eine kämpfende Person ausfallen, darf als Ersatz eine kämpfende Person aus den eigenen Teamreihen ihren Platz einnehmen. Dies gilt ebenso für kämpfende Personen unter 18 Jahren.

Es wird empfohlen keine Ausstattung zu tragen die geeignet ist zu strangulieren.

Hat ein Team ausfallbedingt weniger als 5 antretende Personen, so tritt das gegnerische Team mit der gleichen Anzahl an kämpfenden Personen 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 Kämpfenden 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.

Ziehen am Visier/Helm ist verboten!

Schläge gegen den Kopf sind verboten!

Das Greifen der gegnerischen Schildkante ist untersagt!

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

KAMPFZONE

Die Kampfzone hat eine Größe von 7x7m.

TREFFER & WERTUNG

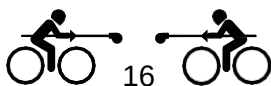
Wer in der Kampfzone am Boden liegt, gilt als gefallen und hat sich unverzüglich aus der Kampfzone zu begeben. Die Kampfrichtenden werden es überwachen und ggf. dazu auffordern. Den Weisungen der Kampfrichtenden ist unverzüglich Folge zu leisten.

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 verbliebenen eigenen Kämpfenden in der Kampfzone gibt es 1 Punkt.

Pro gefallenem, gegnerischen Kämpfenden 2 Punkte.





SPEEDNUSS



SPEEDNUSS

BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD



Handschutz wird empfohlen, ist aber keine Pflicht

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Es treten 4 Kämpfende an - zwei aus jedem Team.

Alle Kämpfenden stellen sich an der gleichen Startlinie mit dem Rad auf.

Mit dem Startzeichen wird, so schnell es geht, durch die Arena bis zur anderen Seite, hinter die Linie in die Speednusszielzone gefahren. Dort werden die Fahrräder abgelegt. Nach dem Ablegen der Fahrräder in der Speednusszielzone müssen die Knapp*innen der jeweiligen Teams die Fahrräder schnellstmöglich aus der Arena schaffen

Je Team muss ein Schwert aufgenommen werden und sich mit diesem vor die Ziellinie begeben werden.

Jedes Team versucht nun schnellstmöglich die Nuss zu erobern und diese in die Speednusszielzone zu bringen.

Dazu muss eine kämpfende Person die Nuss durch ein 6m breiten Torbereich bringen und dort ablegen. Die Nuss muss während dem Ablegen in der Hand gehalten werden.

Ab dem Zeitpunkt des Ablegens des Rades ist jegliches Tackling, Nussklau im Rahmen des fairen Böttelkampfes ausdrücklich gestattet.

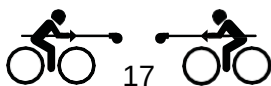
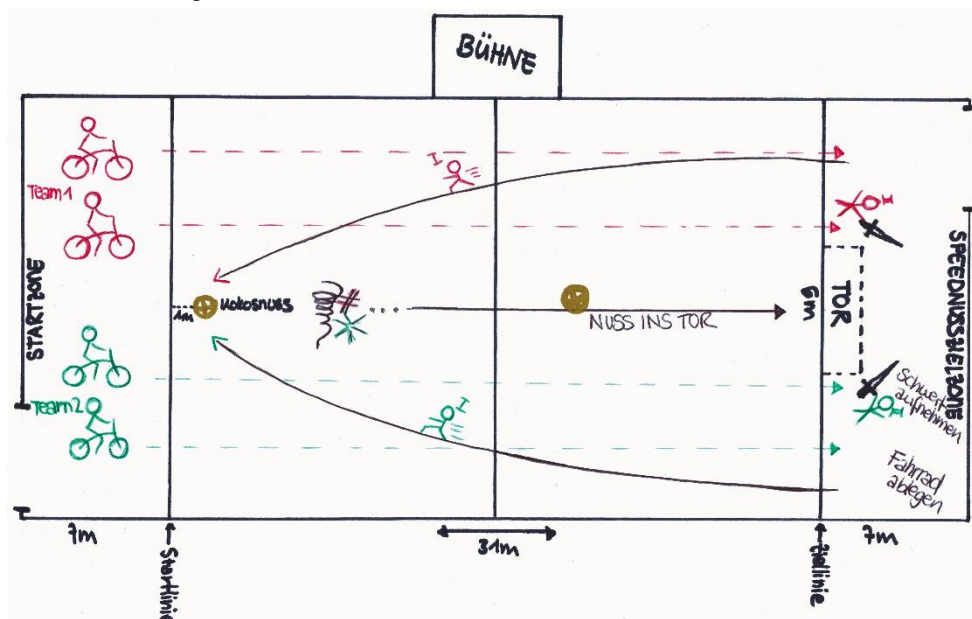
Passspiel ist nicht erlaubt!

Gekämpft wird in der Arena.

Zeit: 1:30 min

Es werden 2 Durchgänge durchgeführt.

Die gegeneinander antretenden Teams werden getauscht nach Losentscheidung.
Kämpfende werden nicht angeschoben!





SPEEDNUSS



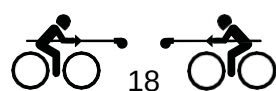
TREFFER & WERTUNG

Siegreiches Team ist, welches mit der Nuss den Boden in der Speednusszielzone berührt. Dazu muss der Torbereich beachtet werden. Die Nuss muss dabei in der Hand gehalten werden.

Nuss erobern	3Pkt
Nuss in der Startzone ablegen	3Pkt
Erste Person mit Fahrrad in Speednusszielzone	1Pkt

Zeitspiel wird bestraft. Schiedsrichtende haben hier Entscheidungsgewalt!

Die Punkte gelten als Bonuspunkte.





BÄTTLETRÄCK



BÄTTLETRÄCK

BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Es tritt jeweils eine kämpfende Person an. Gefahren wird ein Hindernisparcours auf Zeit. Die genauen Hindernisse werden noch erarbeitet (erste Erprobung: Balken, Slalom, Wippe [Mittelstück 50cm, Länge je Seite 150cm], Balken [BunnyHop], Limbo). In 2024 wird der Bättleträck mit allen Hindernissen stattfinden, die bis zu dem Zeitpunkt fertig sind.

Eine Person aus dem Publikum kann auch ihr Glück versuchen. Sollte diese Person alle Teams übertreffen, wird eine Sonderprämie ausgelobt.

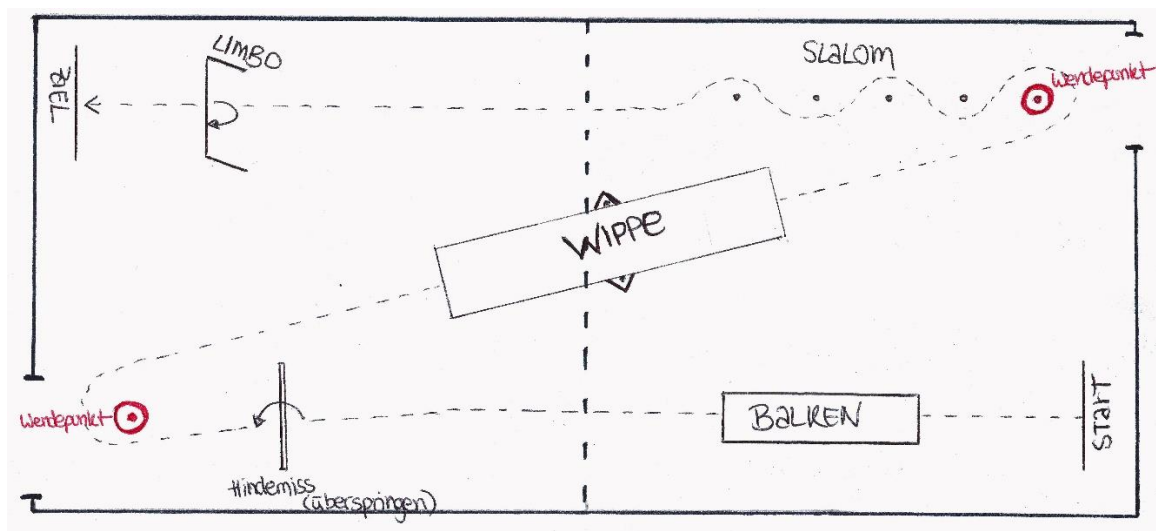
In diesem Jahr wird die gesamte Arena dafür genutzt.

Die Kämpfenden werden nicht angeschoben

Alle Hindernisse müssen angefahren werden.

Das querliegende Hindernis muss übersprungen werden und darf dabei nicht berührt werden.

Die Höhe der Limbostange ist abhängig vom höchsten Anbauteil des Fahrrads (vorwiegend Lenker oder Sattel).



TREFFER UND WERTUNG

Siegende Person ist diejenige mit der schnellsten Zeit und den meisten Punkten bei der Bewältigung der Hindernisse.

Punkte gibt es für jedes Hindernis. In 2024 wird der Bättleträck das erste Mal stattfinden.

Die Punkteverteilung für 2024:

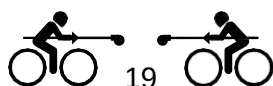
pro bestandenem Hindernis

1Pkt

Wendepunkte innen umfahren

Abzug aller Punkte, die vorher möglich gewesen wären

Geschwindigkeitspunkte siehe Tabelle auf S. 6. **Die Punkte gelten als Bonuspunkte!**





ZWERGENPÖMPELN



ZWERGENPÖMPELN

Das Zwergenpömpeln ist eine Disziplin, bei der sich nur die Knapp*innen messen können.



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



Die Knapp*innen haben einen Helm zu tragen. Es wird mit dem Streitwagen gepömpelt.

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Es werden pro teilnehmende Person jeweils 3 Durchläufe an jedem der 2 Tage mit der Pömpel-Lanze geritten, also insgesamt 6 Durchläufe. Der Pömpel ist feucht zu halten. Das Ziel ist auf der anderen Seite der eigenen Kampfzone aufgebaut und mit der Lanze zu treffen! Die Lanze soll am Ziel kleben bleiben, bis besagte*r Knapp*in die Kampfzone verlassen hat.

HINWEIS

Knapp*innen für das Zwergenpömpeln dürfen maximal 1,60m hoch und maximal 16 Jahre alt sein. Wenn diese Kriterien von keine*r Knapp*in eines Teams erfüllt werden, kann ein Kind aus dem Publikum rekrutiert werden. Sollte keins rechtzeitig rangeschafft werden, so ist das Team für das Zwergenpömpeln disqualifiziert und erhält 0 Punkte.

KAMPFZONE

Die seitliche Streckenmarkierung darf 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 ein*e Knapp*in die Kampfzone verlassen hat, bringt 5 Punkte.

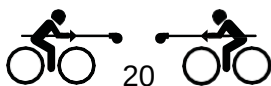
Es können also an 2 Tagen insgesamt 30 Punkte erzielt werden.

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Überschreiten der Fahrzeit von 5 Sekunden bis zum Treffen des Zwerges, führt zum Punkteverlust.

Alle Knapp*innen sind Gewinner*innen! Ein Orden ist euch gewiss!





LAST ONE RIDING



LAST ONE RIDING

2024: Testphase

BEDINGUNGEN

BANDAGE



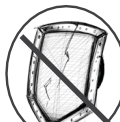
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG

Es melden sich alle Kämpfenden freiwillig. Mehrere aus den Teams können gegeneinander antreten. Gestartet wird an einer gemeinsamen Startlinie. Nach Startsignal fahren alle 2 Runden (im Kreis). In dieser Zeit sind keine Berührungen erlaubt. Nach 2 Runden darf nach Startsignal der Schiedsrichtenden Körperkontakt hergestellt werden, ohne die Hände vom Lenker oder die Füße von den Pedalen zu nehmen.

Wer den Boden berührt, egal mit welchem Körperteil, ist raus.

Wer überrundet wird ist raus.

Auf Signal muss über die Startlinie gesprintet werden. Wer zuletzt ankommt ist raus.

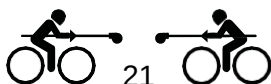
Anschließend wird sich eine Runde gesammelt, Körperkontakt ist verboten.

Beim nächsten Überfahren der Startlinie startet wieder der Sprint und Körperkontakt ist erlaubt.

Siegreich ist die letzte fahrende Person.

Wird am Samstag, wenn alle anderen Disziplinen durchgeführt wurden getestet.

In 2024 wird es keine keine Wertungspunkte für diese Disziplin geben (Testphase).





LAST ONE STÄNDING



LAST ONE STÄNDING

BEDINGUNGEN

BANDAGE



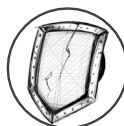
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



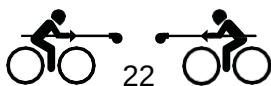
min. Durchmesser
50 cm

AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG

Es melden sich alle Kämpfenden freiwillig. Alle kämpfen gleichzeitig. Es werden alle Kämpfenden gleichmäßig auf 2 Seiten aufgeteilt. Mit dem Startsignal starten beide Gruppen gegeneinander. Nach dem ersten Kontakt wandelt sich der Gruppenkampf zu einem Einzelkampf. Alle gegen alle. Wer fällt, scheidet aus. Die letzte Person die steht, gewinnt!

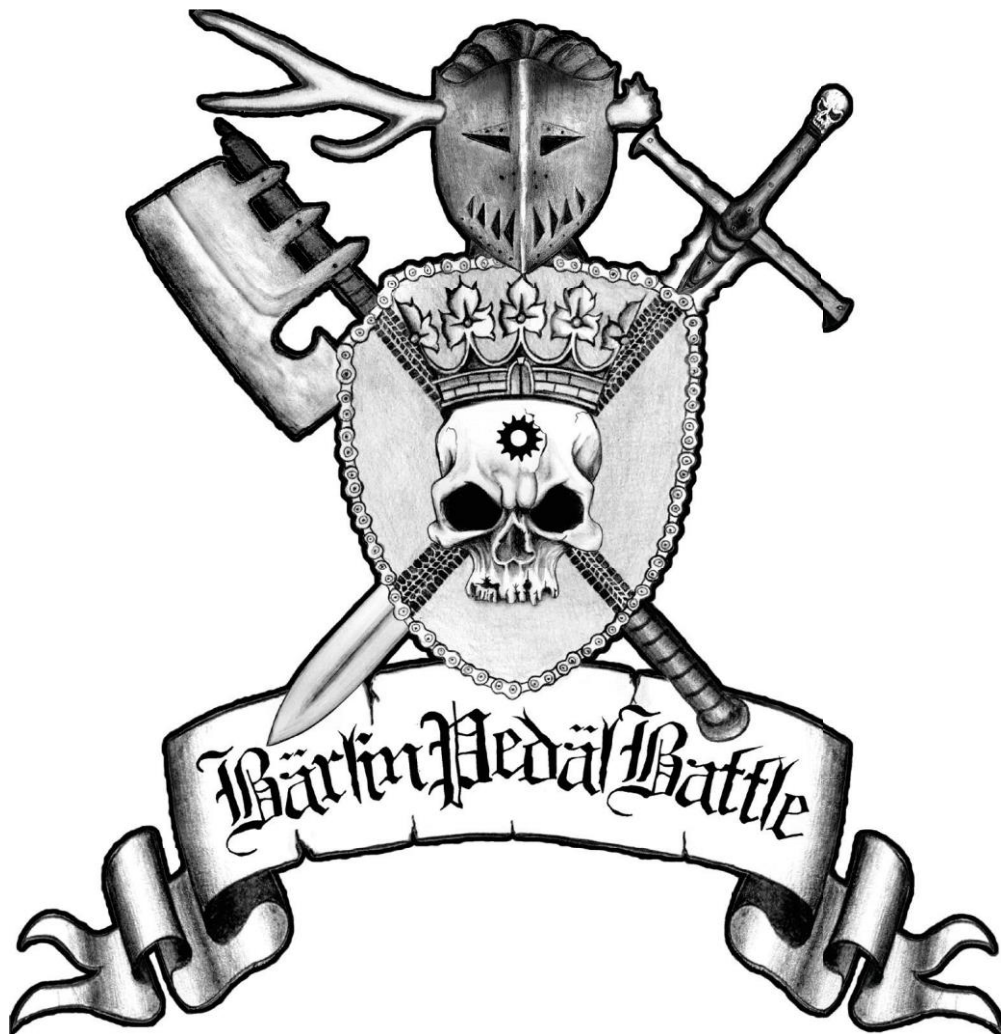
Dieser Kampf bringt nur Ehre, keine Teampunkte.

LAST ONE STÄNDING ist der letzte Kampf des BärLinPedälBättles am Sonntag.





INFORMATIONEN



INFORMATIONEN

Berlin Pedäl Bättle e.V.

info@berlinpedalbattle.de

www.bärinpedälbättle.de

