

Bärln Pedäl Bättle



Regelwerk

Stand: 15.08.2025

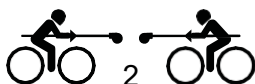


INHALT



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
KONSUM	5
ANTRITT	5
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.....	10
ROLAND, DIE BATTLEFEE	11
BEDINGUNGEN	11
AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF	11
KAMPFZONE.....	11
TREFFER & WERTUNG.....	11
RITZELSTECHEN	12
BEDINGUNGEN	12
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF	12
KAMPFZONE.....	12
TREFFER & WERTUNG.....	12
4-FACH NÜSSEKNACKEN	13
BEDINGUNGEN	13

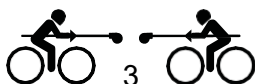




INHALT



AUFSTELLUNG und DURCHLAUF	13
KAMPFZONE	14
TREFFER & WERTUNG	14
HINWEIS	14
STAHLROSSWEITWURF	15
BEDINGUNGEN	15
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF	15
SCHILDWALL	16
BEDINGUNGEN	16
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF	16
HINWEIS	17
VERBOTE	17
KAMPFZONE	17
TREFFER & WERTUNG	17
SPEEDNUSS	19
BEDINGUNGEN	19
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF	19
WERTUNG	20
BÄTTLETRÄCK	21
BEDINGUNGEN	21
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF	21
WERTUNG	22
KETTEN FÄTTEN	23
BEDINGUNGEN	23
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG	23
WERTUNG	23
LAST ONE STÄNDING	24
BEDINGUNGEN	24
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG	24
ZWERGENPÖMPELN	25
BEDINGUNGEN	25
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF	25
HINWEIS	25
KAMPFZONE	25
TREFFER & WERTUNG	25
EI KARAMBA	26
BEDINGUNGEN	26
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG	26
WERTUNG	26
INFORMATIONEN	27





KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN



KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN

SICHERHEITSHINWEIS

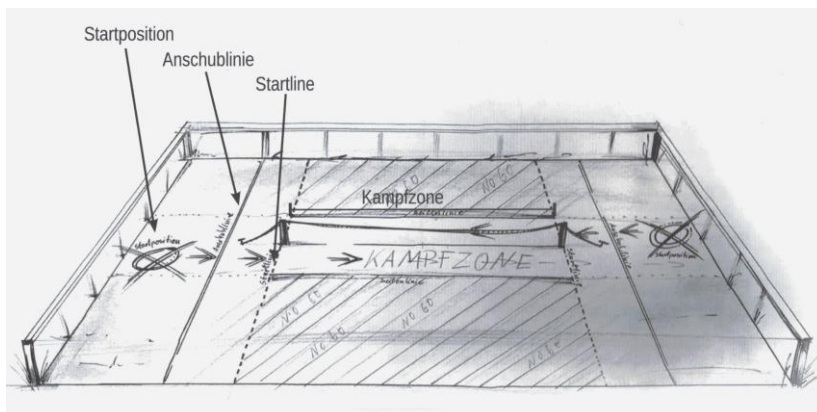
Der Turnierfrieden ist unbedingt zu wahren! Die Kampfhandlungen sind nicht zu stören!
Es muss jeder Zeit damit gerechnet werden, dass kämpfende Personen mit ihrem Rad über das Ziel hinausschießen.

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 sind immer und für alle Disziplinen 7m vom Arenarand. Die Arena wird insgesamt 5m länger (2,50m jeweils auf beiden Seiten). Die Kampf- und Anschubzone bleiben dabei unverändert.



REGELEINHALTUNG

Dem Kampfgericht ist zu jeder Zeit Folge zu leisten.

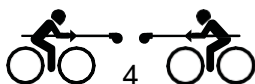
Das Wort des Kampfgerichts in der Arena ist das Gesetz.

Das Kampfgericht kann jederzeit jeden der Arena verweisen.

Das 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.

2025

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

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 Verzierungen 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 der kämpfenden Person 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.

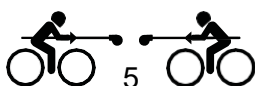
In erster Linie muss das gegnerische Team zustimmen, erst danach muss die Zustimmung des Kampfgerichts eingeholt werden. Beide Teamchef*innen müssen Ersatzkämpfer*in gemeinsam beim Kampfgericht anmelden!

KONSUM

Sollten Kämpfende den Eindruck erwecken, dass sie durch zu hohen Alkoholgenuss oder andere Rauschmittel nicht kampffähig sind, so werden sie durch das Kampfgericht disqualifiziert. Für diese Entscheidung müssen sich mindestens 3 kampfrichtende 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, das wird von der Moderation mit Stoppuhr überprüft. Weiteres wird in den Erklärungen zur Punktevergabe geregelt.





KÄMPFENDE, ARENA, RICHTER, REGELN



PUNKTEWERTUNG

In den jeweiligen Disziplinen werden Punkte vergeben. Diese Punkte ermitteln die verschiedenen Platzierungen. Je nach Platzierung gibt es Punkte für die Gesamtwertung.

GESAMTWERTUNG

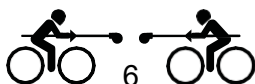
	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8	Platz 9	Platz 10
Tjosten	18	16	14	12	10	8	6	6	6	6
Streitwagen-Tjost	18	16	14	12	10	8	6	6	6	6
Rolandsreiten	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Ritzelstechen	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
4-fach Nüsseknacken	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Stahlrossweitwurf	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Schildwall	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Bättleträck	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0
Speednuss	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0

- Schildwall: Alle Ergebnisse der 4 Durchgänge im Schildwall werden zusammengezählt. Daraus ergibt sich die Platzierung in der Tabelle.
- Bättleträck: An 10 Hindernissen können maximal 10 Pkt. gewonnen werden, welche dann zu denen in der Tabelle addiert werden. Bei Punktegleichstand entscheidet die Zeit. Diese wird von allen Durchläufen gestoppt.
- Speednuss: max. 18 Punkte > max. 9 Punkte pro Durchgang bei 2 Durchgängen
 - 4 Pkt. f. das Erobern der Nuss
 - 5 Pkt. f. das Team, welches die Nuss zuerst über die Ziellinie gebracht hat
 - Sollten zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, treten sie im direkten Duell an, ab 3 Teams mit gleicher Punktzahl tritt je eine kämpfende Person pro Team noch mal an!
- Zwergen Pömpeln: max. 18 Punkte, 3 Durchgänge pro Tag, Treffer = 6 Punkte
- Ei Karamba: 3 Durchgänge, pro Ball im Zielbecher 6 Punkte, max. 18 Punkte, Ballverlust unterwegs = keine Punkte für diesen Durchgang
- Ketten fütten: Zeit + Füllmenge zählt!
 - es gibt eine Gleichung, bei der von Geschwindigkeit und Füllmenge ein Mittelwert ermittelt wird und sich hieraus die Platzierungen ergeben – beste Zeit = 100% + meiste Flüssigkeit = 100% (alle anderen werden prozentual heruntergerechnet)
 - die Ergebnisse werden durch 2 geteilt und als Platzierung in die Punktetabelle umgerechnet (final wird es diese erst nach allen Durchgängen geben!)

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 kampfrichtenden Personen und Teamführer*innen 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. Die Auslosung der Paarungen der einzelnen Disziplinen wird 1-2 Wochen vor dem Bättle von Familie Richter + Zeug*innen durchgeführt.*

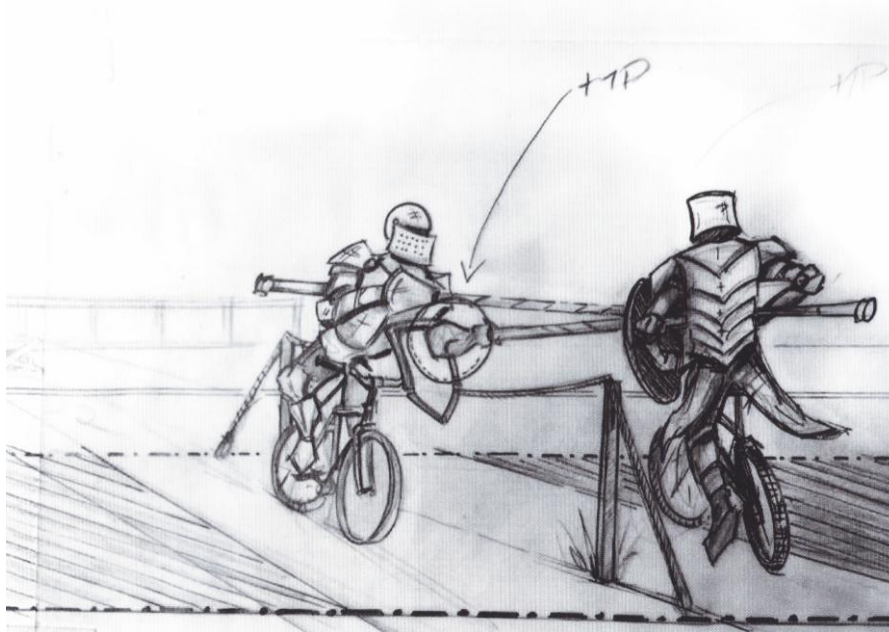




TJOSTEN



TJOSTEN



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



Kinnschutz und Visier,
welches keinen
Boxhandschuh
eindringen lässt!

HALS

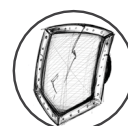


Nackenschutz und
Halsberge

RÜSTUNG

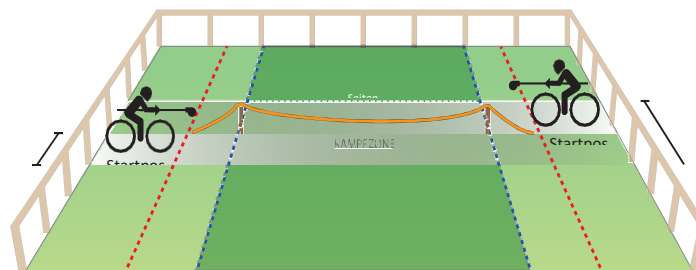


SCHILD



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

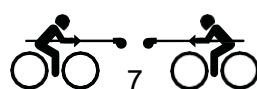
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF



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) 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



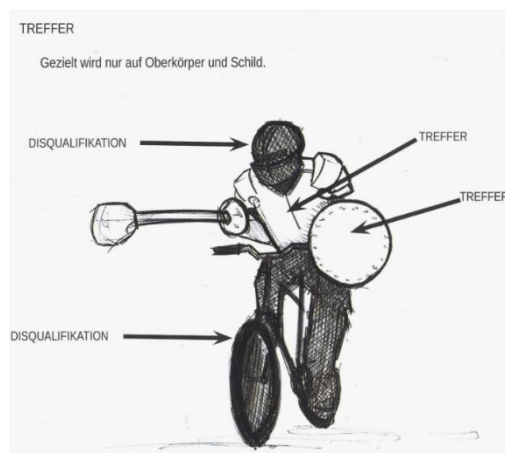
KAMPFZONE

Innerhalb der markierten Kampfzone (entspricht nicht der gesamten Länge der Mittelbarriere/Seil) muss die kämpfende Person vor Setzen eines Treffers auf dem Rad bleiben, um den Wertungspunkt zu behalten. Ein Treffer muss innerhalb der markierten Kampfzone erfolgen (beide müssen mit ausreichender Geschwindigkeit diese erreichen). Sobald das Tretlager die Markierungslinie überquert hat, wurde die Kampfzone erreicht. Ist eine kämpfende Person zu langsam, so erhält sie keine Punkte für diesen Durchgang.

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

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

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

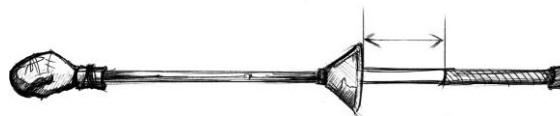


VERBOTE

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

Zusätzlich wird der Kampf mit voller Punktzahl für die gegnerische Person gewertet.

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

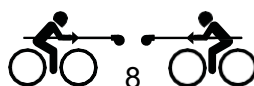
Überfahren der Seitenlinie vor Kontakt: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

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,
welches keinen
Boxhandschuh
eindringen lässt!

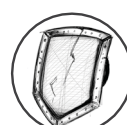
HALS



RÜSTUNG



SCHILD



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

HINWEISE

Der Kampfwagen muss von mindestens einem Veloziped gezogen werden. Zusätzlich muss sichergestellt werden, dass der Unterleib geschützt ist. Durch Streitwagen oder Rüstung.
Ein Treffer muss innerhalb der markierten Kampfzone erfolgen (beide müssen mit ausreichender Geschwindigkeit diese erreichen). Sobald das Tretlager die Markierungslinie überquert hat, wurde die Kampfzone erreicht. Ist ein Gespann zu langsam, so erhält es keine Punkte für diesen Durchgang. Ein seitliches Überfahren der Kampfzonengrenzen ist gestattet (anders als beim Einzeltjost).

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF & KAMPFZONE

siehe *Tjosten*

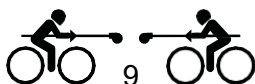
VERBOTE

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 darf nur im festgelegten Griffbereich gehalten werden. Und muss von der kämpfenden Person gehalten und darf nicht abgestützt werden (z.B. auf der Schulter des ziehenden Pferdes).

Das Wegducken (nach unten) ist strengstens untersagt – hier kann es unbeabsichtigt zum Kopftreffer kommen – und führt zur Disqualifizierung in der Disziplin in diesem Durchgang!





STREITWAGENTJOST



Die Pferde müssen sich absolut passiv verhalten und dürfen sich nur nach vorne über den Lenker beugen – eine Bewegung in Richtung der gegnerischen Lanze ist nicht zulässig und führt zur Disqualifikation in diesem Durchgang.

WERTUNG

Gegnerische Person getroffen: 2 Wertungspunkte

Gegnerische Person getroffen und gegnerische Person fällt um: 3 Wertungspunkt

Kämpfer*in duckt sich nach unten weg = Disqualifikation für diesen Durchgang + 3Pkt. für die gegnerische Person

Pferd bewegt sich Richtung Lanze = Disqualifikation für diesen Durchgang + 3Pkt. für die gegnerische Person

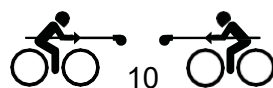
Eigener kurzer Bodenkontakt mit einem Fuß innerhalb der Kampfzone: -1 Wertungspunkt

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 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

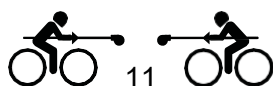
Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

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.

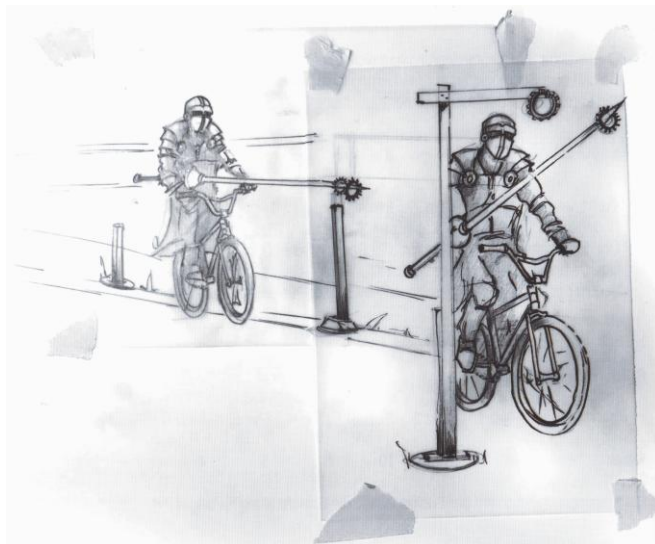




RITZELSTECHEN



RITZELSTECHEN



BEDINGUNGEN

BANDAGE



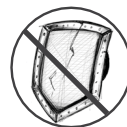
HELM



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

Es darf vom Startpunkt bis zur Markierung angeschoben werden.

Die Lanze darf NICHT innerhalb der Kampfzone fallengelassen werden.

TREFFER & WERTUNG

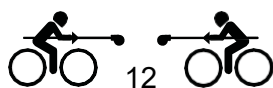
Pro Ritzel im Ziel: 1 Punkt

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

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.

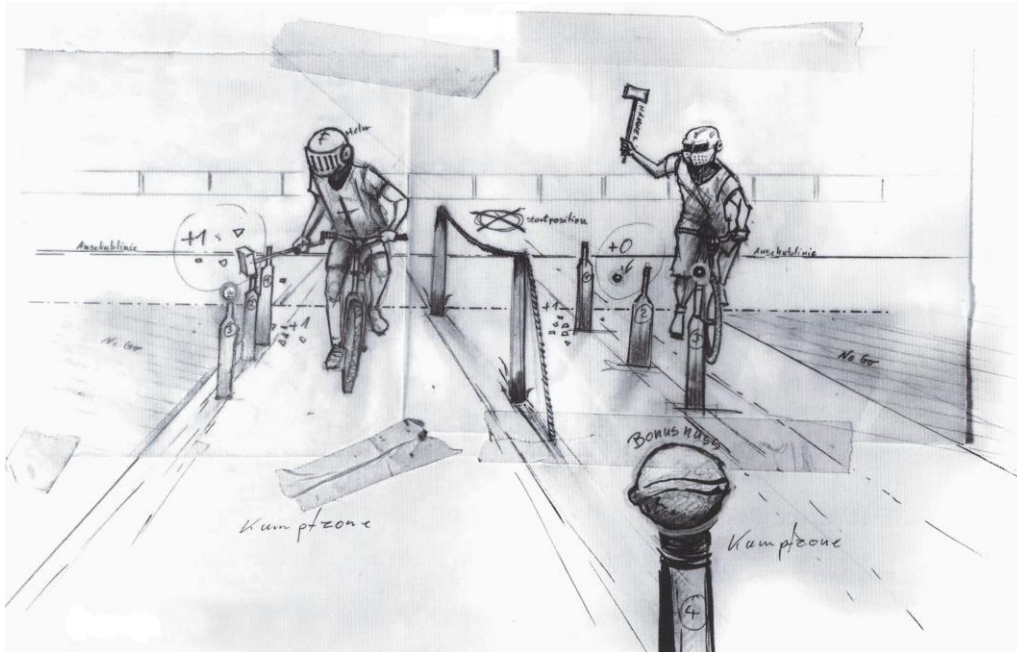




4-FACH NÜSSEKNACKEN



4-FACH NÜSSEKNACKEN



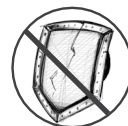
BEDINGUNGEN

BANDAGE

HELM

RÜSTUNG

SCHILD



AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

2x 3 und 1x 4 ausgeloste Teams (je eine kämpfende Person pro Team) treten zweimal zeitgleich gegeneinander an. Jede Person hat eine 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.

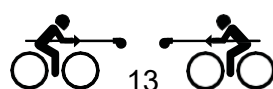
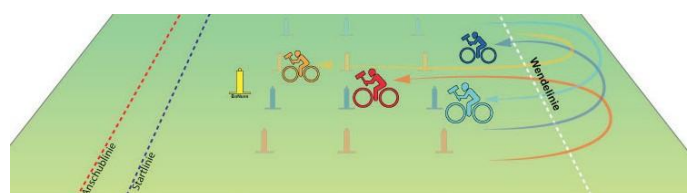
Alle reitenden Personen müssen über diese Wendelinie (Wendezone = Anschubzone) fahren, umkehren und in Richtung der Ziel-/Start-Linie fahren.

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 3/4 separate Kampfbahnen mit je drei Nüssen. Vor der Ziellinie gibt es eine BoNuss für alle 3/4 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.

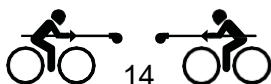
Der Hammer kann jederzeit fallen gelassen werden. Dies bedeutet keinen Punkteverlust. Aber die reitende Person verliert die Möglichkeit, weitere Punkte zu machen.

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



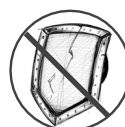
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

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.

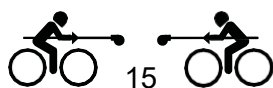
Es wird zweimal geworfen, bei Übertreten der Abwurfline gibt es 0 Pkt. für den Durchgang.

Gemessen wird der nächste Punkt zur Abwurfline.

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

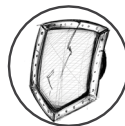
HELM

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. Kurzwaffen 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 4x an. Alle 4 Durchgänge (Sa+So) werden zusammengerechnet und am Sonntag wird dann das Team mit der höchsten Punktzahl ermittelt.

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 Kampfrichtende 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.

Eine kampfrichtende 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. (2025 ist keine Bonusdisziplin vorgesehen!)

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 und benötigt Ersatz, müssen vor dem Kampf beide Teamchefs + Ersatzperson(en) sich einigen und danach alle zusammen (!!!!) beim Kampfgericht anmelden! Es ist die Regel, dass mindestens 3 Kämpfende aus dem eigenen Team stammen. Somit können nur maximal 2 Söldner*innen rekrutiert werden.

Zu spätes Erscheinen auf dem Kampffeld gilt nicht als ausfallbedingt, in diesem Fall wird in ungleicher Stärke gekämpft.

Der Schild muss mindestens einen Durchmesser von 50cm und maximal 70cm haben 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 mit der bloßen Hand (d.h. ohne zugelassene Waffe) 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 oder mit einem Knie den Boden berührt (3 Körperpunkte), gilt als gefallen und hat sich unverzüglich aus der Kampfzone zu begeben. Den Weisungen der Kampfrichtenden ist unverzüglich Folge zu leisten.

Wer außerhalb der Kampfzone ist, gilt ebenfalls als gefallen.

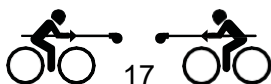
Der Kampf gilt als gewonnen, wenn das gegnerische Team komplett aus der Kampfzone gedrängt wurde.

Pro verbliebenen eigenen Kämpfenden in der Kampfzone gibt es 1 Punkt.

Pro gefallenem, gegnerischen Kämpfenden 2 Punkte.

Treten Teams ausfallbedingt mit weniger Kämpfenden an, erhält das gegnerische Team die fehlenden Kämpfenden als Gefallene gutgeschrieben (als +2 Pkt. pro fehlender Person).

Wenn sie selbst auf Kämpfende für den Gleichstand verzichten, erhält das Team pro fehlendem Kämpfenden +1 Pkt. und für die Kämpfenden, die nach dem Kampf stehengeblieben sind.





SCHILDWALL



Beispiel:

Mannschaft 1 hat noch 3 Kämpfende.
Mannschaft 2 hat 5 Kämpfende.

Variante 1

Mannschaft 1 und Mannschaft 2 treten nach Absprache mit jeweils 3 Kämpfenden an.
Mannschaft 2 erhält bereits vorab 4 Punkte + 2 Punkte.

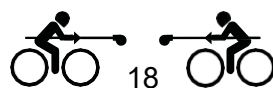
Variante 2

Mannschaft 1 tritt mit 3 Kämpfenden an, Mannschaft 2 tritt mit 5 Kämpfenden an.
Mannschaft 2 erhält bereits vorab 4 Punkte.

Variante 3

Mannschaft 1 sucht sich 2 Ersatz-Kämpfende, Mannschaft 2 stimmt der Auswahl zu.
Punktevergabe nach Ausgang des Kampfes.

- Alle Ergebnisse der 4 Durchgänge im Schildwall werden zusammengezählt. Daraus ergibt sich die Platzierung in der Tabelle.
D.h. real erreichte Punkte im Schildwall werden in die Punkte aus der Tabelle umgewandelt = maximal 18 Punkte möglich, auch wenn im Schildwall real mehr Punkte erzielt wurden.





SPEEDNUSS

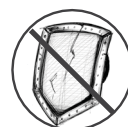


SPEEDNUSS



BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD



Handschutz wird empfohlen, ist aber keine Pflicht

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Es treten 6 Kämpfende an (2 Teams) - **drei** 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. Bei einem Defekt muss das Rad über die Ziellinie geschoben werden! Nach dem Ablegen der Fahrräder in der Speednusszielzone müssen nicht beteiligte Teammitglieder der jeweiligen Teams die Fahrräder schnellstmöglich aus der Arena schaffen.

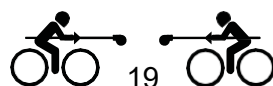
Schwerter können aufgenommen werden, dies ist aber keine Pflicht.

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 unterhalb des Kopfes mit Armen und Oberkörper erlaubt, Nussklau im Rahmen des fairen Bättlekampfes ausdrücklich gestattet.

- Übergabe der Nuss an Teammitglieder*innen ist erlaubt.
- Werfen ist verboten!
- Eine Hand muss immer an der Nuss sein! Auch bei Ballübergabe.

Gekämpft wird in der Arena.





SPEEDNUSS

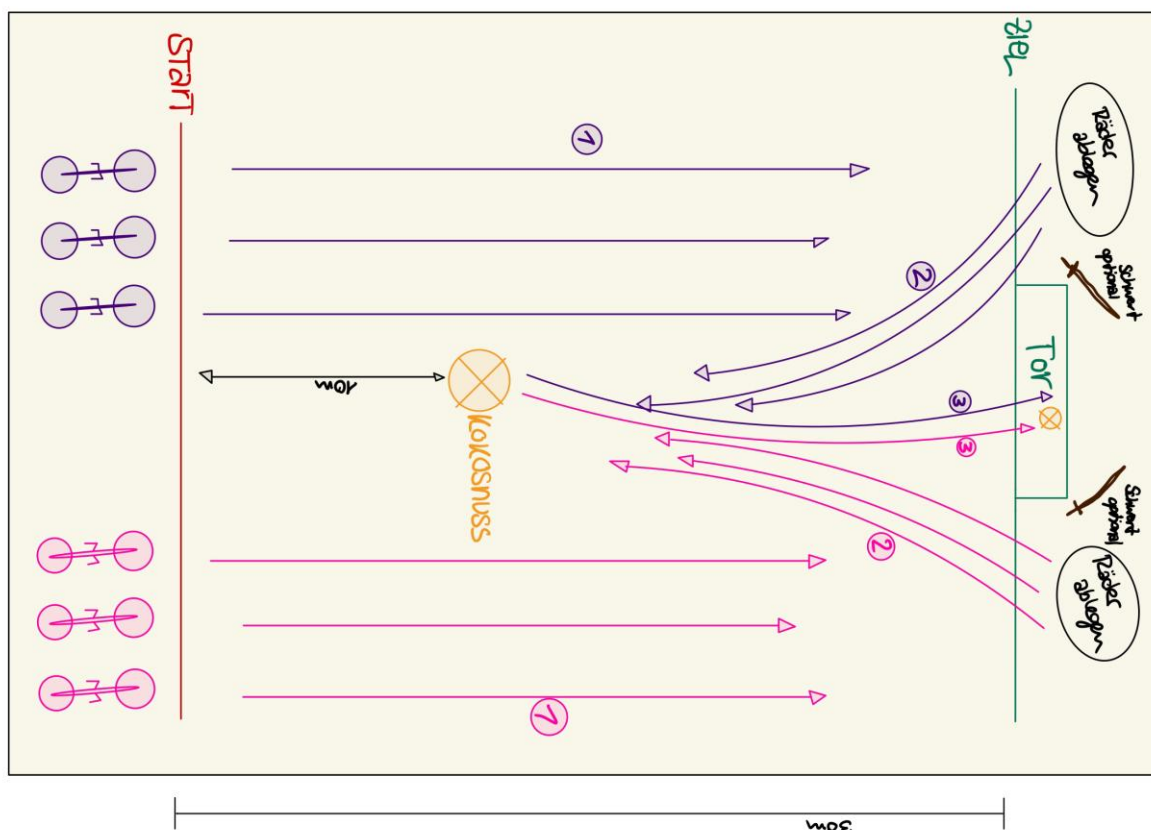


Zeit: 1:30 min

Es werden 2 Durchgänge durchgeführt.

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

WICHTIG: Das Kampfgerichtpult & andere Utensilien / Kampfmateriel ist während dieser Disziplin aus der Arena zu entfernen! Verletzungsgefahr!



WERTUNG

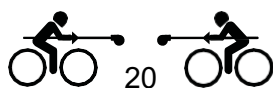
Siegreiches Team ist, welches mit der Nuss den Boden in der Speednusszielzone berührt. Dazu muss der Torbereich beachtet werden. Die Nuss muss dabei in der Hand gehalten werden.

Nuss erobern	4Pkt
Nuss in der Startzone ablegen	5Pkt

Sollten zwei Team die gleiche Anzahl an Punkten haben, treten sie im direkten Duell an, ab 3 Teams mit gleicher Punktzahl tritt je eine kämpfende Person pro Team noch mal an! Geil, alle gegen alle!

Zeitspiel wird bestraft. Kampfrichtende haben hier Entscheidungsgewalt!

Bei Regelverstößen (z.B. das Fahrrad wird bereits vor der Ziellinie abgelegt, die Nuss wird geworfen etc.) läuft der Kampf weiter bis zum Ende; das Team, das gegen die Regeln verstoßen hat bekommt aber keine Punkte, das gegnerische Team die volle Punktzahl (egal wie der Kampf ausgegangen ist).





BÄTTLETRÄCK



BÄTTLETRÄCK



BEDINGUNGEN

BANDAGE



HELM



RÜSTUNG



SCHILD



AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Es tritt jeweils eine kämpfende Person an. Gefahren wird ein Hindernisparcours auf Zeit. Die Hindernisse werden in folgender Reihenfolge bewältigt: Balancierbrett (10 cm breit, 3,50 m lang), Wasserbecher auf Hocker um den Wendepunkt, wieder auf 2. Hocker abstellen, Wippe, Bunny-Hop-Balken, Wendepunkt, Slalom, Limbostange, danach außen rum fahren und Luftballon vor der Start/Ziellinie zerplatzen lassen, siehe Skizze!

Es werden für die Becher-Aufnahme und Becher-Abstellung BPB-Becher genutzt und hier die Flüssigkeit mit Markierungen begrenzt (es gibt nur einen Punkt, wenn die Markierung nicht unterschritten wurde).

Der Becher wird von dem ersten Barhocker genommen & auf einem anderen nach dem ersten Wendepunkt wieder abgestellt. Die Barhocker stehen mittig in der Fahrspur, sodass Links- und Rechtshänder*innen selbst ihre Seite des Vorbeifahrens wählen können.

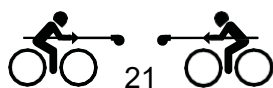
Dann wird die Wippe überfahren.

Der querliegende Bunny-Hop-Balken muss übersprungen werden und darf dabei nicht berührt werden.

Die Höhe der Limbostange ist 20cm über dem höchsten Punkt des Bättlerades (i.d.R. Lenker oder Sattel).

Am Start/Ziel wird während des gesamten Parcours-Durchlaufs von 1 Teamkolleg*in ein Luftballon aufgepumpt (mit Standpumpe) und dieser muss ganz am Schluss mit dem aufgenommenen Knüppel zum Platzen gebracht werden. Der erste Barhocker wird auch für die Knüppel-Aufnahme für den Luftballon genutzt – hier wird der Knüppel von eine*r Team-Kolleg*in platziert nachdem der Becher dort weggenommen wurde.

Die Größe des Luftballons gibt der Ring - befestigt an einer Stange - vor (hier darf der Luftballon nicht durchfallen, sondern muss in der Halterung feststecken). Der festgesteckte Luftballon im Ring wird von der fahrenden Person zum Platzen gebracht.

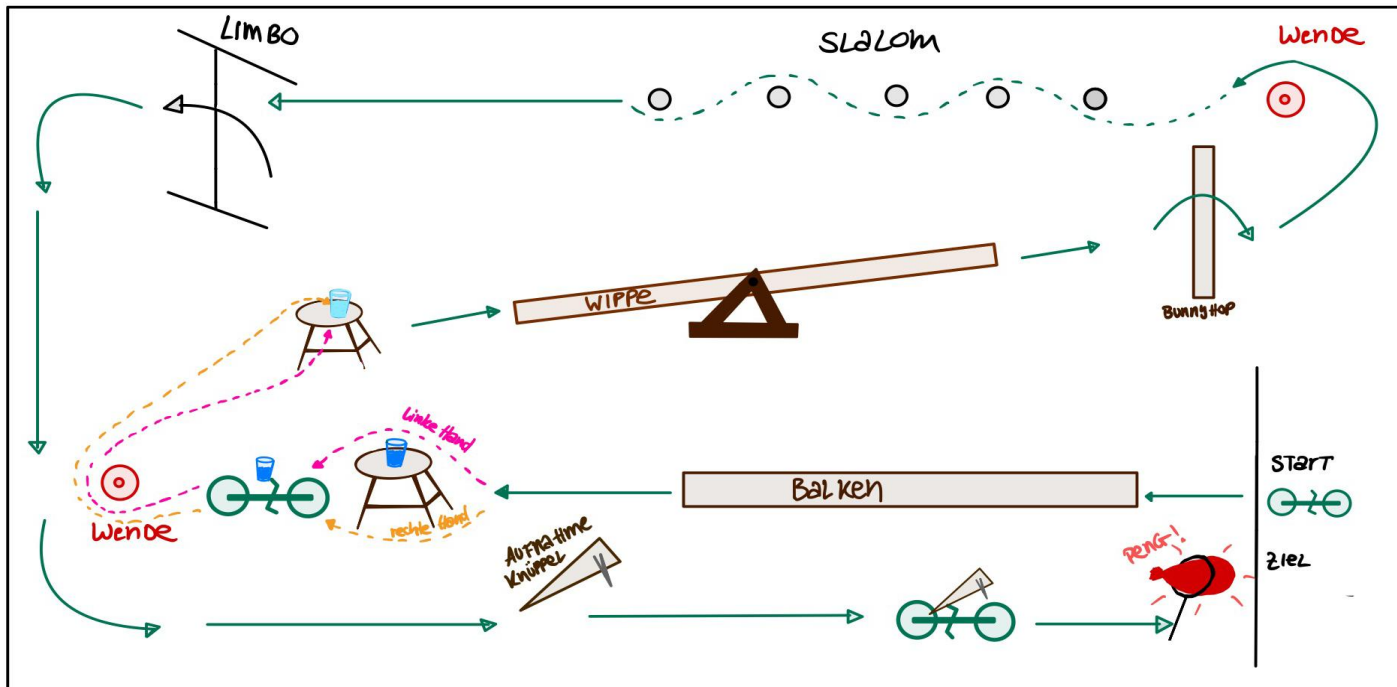




BÄTTLETRÄCK



Die Kämpfenden werden nicht angeschoben. Alle Hindernisse müssen angefahren werden.



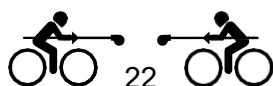
WERTUNG

Wendepunkte innen umfahren: Abzug aller Punkte, die vorher möglich gewesen wären.

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

Für jedes fehlerfreies Passieren eines Hindernisses inkl. Wendepunkte gibt es 1 Punkt. 10 Hindernisse = 10 mögliche Punkte! (Balken, Wasserglas nehmen, Wendepunkt, Wasserglas abstellen, Wippe, Bunny-Hop, Wendepunkt, Slalom, Limbo, Ballon)

Die Punkte werden mit denen in der Tabelle addiert (18 Pkt. maximal), daraus ergibt sich die Platzierung. Bei Gleichstand entscheidet die schnellere Zeit.





KETTEN FÄTTEN

BEDINGUNGEN

BANDAGE



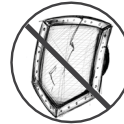
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



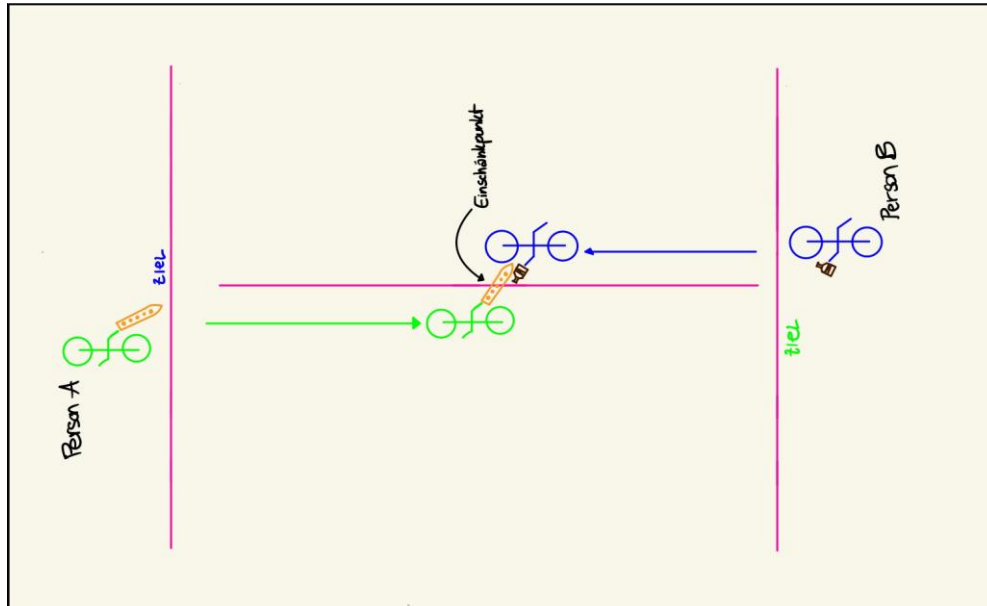
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG

Zwei kämpfende Personen pro Team treten zusammen an. Es wird an beiden Turniertagen jeweils ein Durchgang ausgeführt (oder zur Abstimmung f. Freitag: 5 Teams pro Tag mit 2 Durchläufen).

Eine Person fährt mit einer gefüllten 500ml Flasche in der Hand in der einen Anschubzone los, die andere mit dem Schank-Brett (hat 6 Löcher mit 6 kleinen Bechern drin) auf der anderen Seite.

Idealerweise treffen sich beide in der Mitte der Strecke in der Fahrt und fahren aneinander vorbei. Die Person mit der Flasche versucht so viel Flüssigkeit wie möglich in die Becher zu füllen. Dabei dürfen beide nur in eine Richtung fahren und es darf sich nicht umkreist werden. Es darf kein Fuß abgesetzt werden.

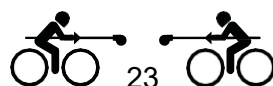
Die Zeit wird nach dem Startsignal (Hupe) gestartet und gestoppt, wenn das Hinterrad mit den gefüllten Bechern über der Ziellinie ist. Das Schank-Brett wird von einem Teammitglied entgegen genommen und die Flüssigkeit wird zum Kampfrichtenden-Pult gebracht und die Becher werden selbst (!) in einen Messbecher gefüllt – die Füllmenge wird gewogen!!!



WERTUNG

Siegendes Team ist das, das nach einer Gleichung, bei der von Geschwindigkeit und Füllmenge ein Mittelwert ermittelt wurde und sich hieraus die beste Platzierung ergeben hat – beste Zeit = 100% + meiste Flüssigkeit = 100%, alle anderen werden prozentual heruntergerechnet und belegen demnach die anderen Platzierungen.

- Fuß absetzen = keine Punkte in diesem Durchlauf
- Die Ergebnisse werden durch 2 geteilt und als Platzierung in die Punktetabelle umgerechnet (final wird es diese erst nach allen Durchgängen geben!)





LAST ONE STÄNDING



LAST ONE STÄNDING

BEDINGUNGEN

BANDAGE



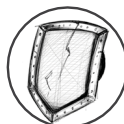
HELM



RÜSTUNG



SCHILD

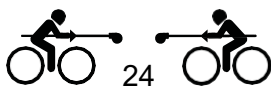


min. Durchmesser
50 cm

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. Jeder gegen jeden. 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 BerlinPedalBattles am Sonntag.





ZWERGENPÖMPELN



ZWERGENPÖMPELN

*Das Zwergenpömpeln ist eine Disziplin, bei der sich nur die Knapp*innen U16 + U160cm messen können.*



BEDINGUNGEN

Die Knapp*innen haben einen Helm zu tragen. Es wird mit dem Streitwagen gepömpelt. Dem König ist es, wie auch allen anderen, ausdrücklich verboten den Zwerg zu verprügeln. Zuwiderhandlungen werden von Kampfgericht streng geahndet

BANDAGE



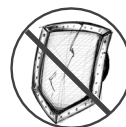
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Es werden pro teilnehmende Person jeweils 3 Durchläufe mit der Pömpel-Lanze geritten. Der Zwerg und Pömpel sind stets feucht zu halten. Das Ziel ist auf der anderen Seite der eigenen Kampfzone aufgebaut und mit der Lanze zu treffen! Die Lanze muss eindeutig am Ziel klebenbleiben und darf nicht sofort wieder abfallen.

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 angeschafft werden, so ist das Team für das Zwergenpömpeln disqualifiziert und erhält 0 Punkte.

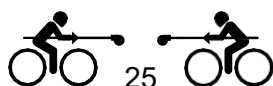
KAMPFZONE

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 Zwerg kleben bleibt, bis ein*e Knapp*in die Kampfzone verlassen hat, bringt 6 Punkte. Es können also insgesamt 18 Punkte erzielt werden.
Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone = Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes.
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes.

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





EI KARAMBA



EI KARAMBA

*EI KARAMBA ist eine Disziplin, bei der sich nur Knapp*innen U18 Jahre messen können.*

BEDINGUNGEN

BANDAGE



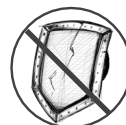
HELM



RÜSTUNG



SCHILD



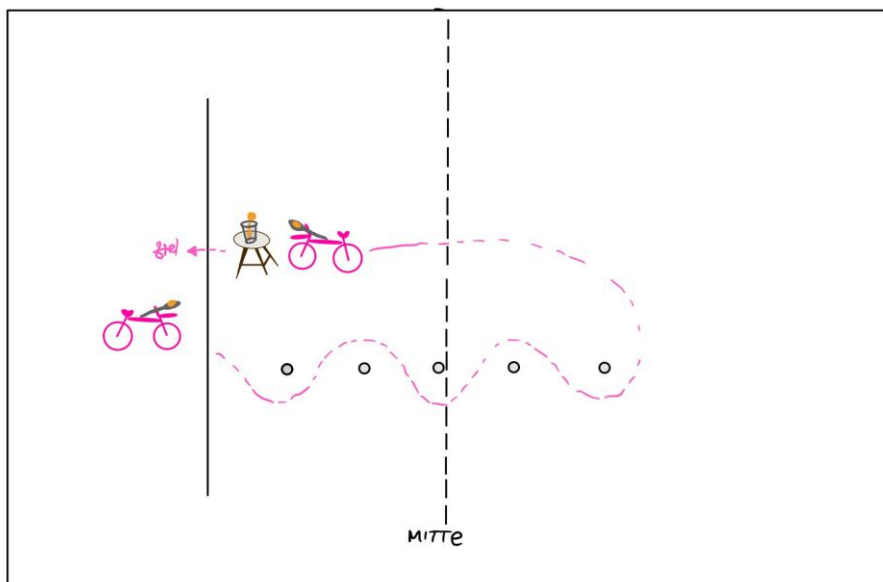
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG

- für Knapp*innen bis zum vollendeten 18. Lebensjahr, aber ohne Begrenzung der Körpergröße
- alle nutzen das gleiche Rad (20 Zoll BMX wird gestellt von Gunnar BiKings)
- Der Löffel muss sich beim Start mit dem Ei (Golfball) darauf in der Hand befinden!

Knapp*innen fahren mit dem Ei auf dem Löffel einen großen Slalom (mit weiten Abständen) und müssen den Golfball am Ende in einen Becher befördern, welcher auf einem niedrigen Hocker, mit Sand beschwert (halb gefüllt), steht.

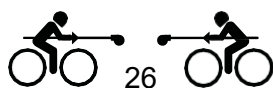
→ Slalom über halbes Feld, dann wenden und Ball in den Becher ins Ziel bringen.

Für diese Disziplin dürfen sich Leihknapp*innen besorgt werden!



WERTUNG

- 3 Durchgänge, pro Ball im Zielbecher = 6 Punkte, es können also max. 18 Punkte erzielt werden
- Ballverlust unterwegs = keine Punkte für diesen Durchgang
- Start auf der Startlinie – an welcher Stelle ist dabei egal

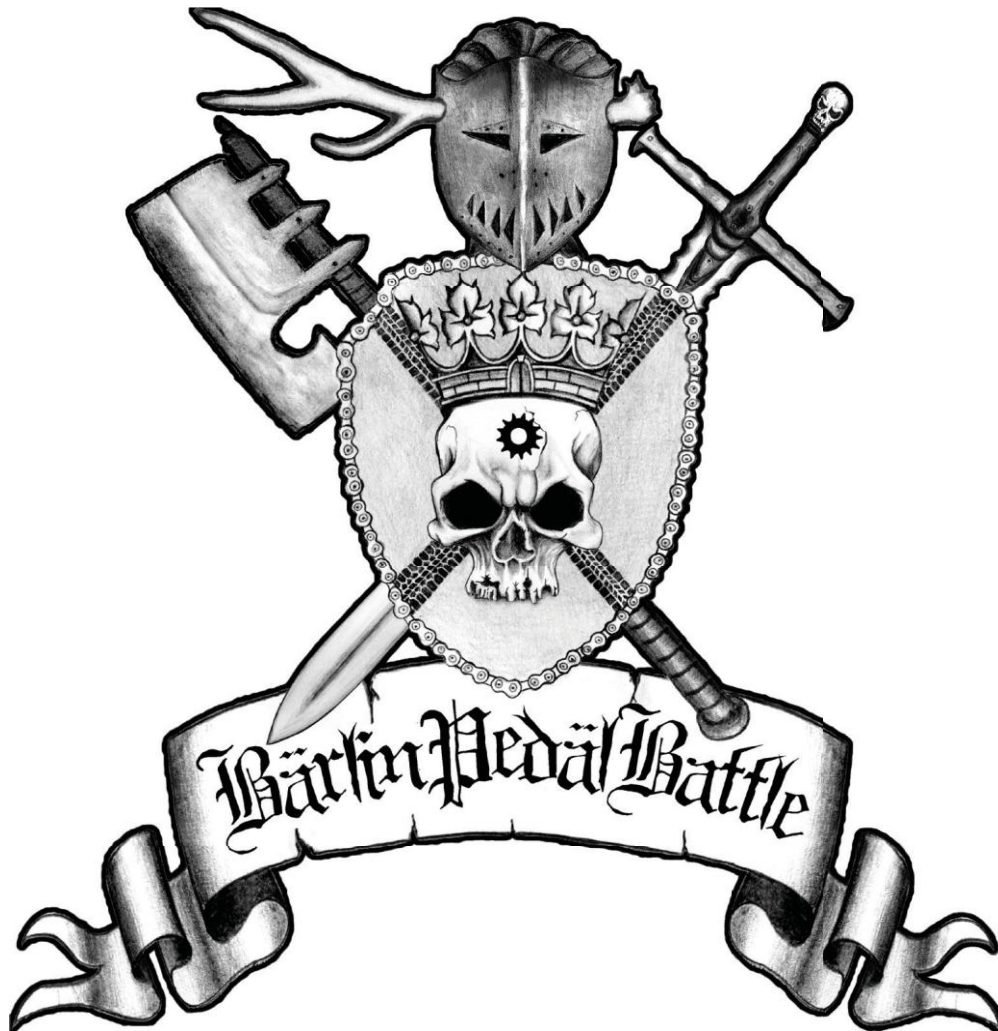




INFORMATIONEN



LANG LEBE DER PUNK!



INFORMATIONEN

Berlin Pedäl Bättle e.V.

info@berlinpedalbattle.de

www.bärinpedälbättle.de

https://instagram.com/berlin_pedal_battle.official

