



Historical Medieval Battle
International Association



BATTLE OF THE NATIONS[®]



Правила ИСБ

для
НОМИНАЦИИ МЕЧ-БАКЛЕР



ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1** Бои проводятся с учетом количества акцентированных попаданий боевой частью оружия (лезвием клинка) в область поражения противника.

Важно!

В область поражения не входят: открытое лицо, пах, стопы, задняя часть шеи, подколенный сгиб.

- 1.2** Бои проводятся без учета весовых категорий бойцов.
- 1.3** В судейскую бригаду входят Гофмаршал (главный судья), четыре маршала (судьи), секретарь и представитель комитета по аутентичности.

- 1.4** Бои данной номинации проводятся на жестком ристалище размером от 7 до 40 м в длину и от 7 до 20 м в ширину. Высота бортов ристалища – от 0,9 м.

Важно!

В случае возникших разногласий Гофмаршал имеет решающее право голоса.

- 1.5** Бой состоит из трех сходов, каждый из которых продолжается до первых пяти акцентированных попаданий, но не дольше 1-й минуты.
- 1.6** За каждое акцентированное попадание в область поражения противника бойцу, нанесшему удар, присуждается 1 очко.
- 1.7** Попадание засчитывается, если оно акцентированное, не вскользь, и если противник не отразил его защитным действием – защитой щитом или мечом.
- 1.8** Во время схода ведется подсчет очков, победителем становится тот боец, который первым набрал нужное количество очков.
- 1.9** Победителем в бою, становится тот боец, который победил в большем количестве сходов.
- 1.10** В случае равного счета после 3х сходов – назначается 4-й сход до 5 очков
- 1.11** В случае ничейного результата в дополнительном сходе – назначается следующий сход, который длится до преимущества одного из бойцов в 2 очка.

1.12 «Техническая победа» со счетом по раундам 3-0 присуждается одному из бойцов в следующих случаях:

1.12.1. Если противник отказался от участия до начала поединка, не явился вовремя по вызову Гофмаршала на ристалище или не успел в указанное Гофмаршалом время подготовить свое снаряжение к поединку. Не явившемуся на бой участнику выносится предупреждение (одна Желтая карточка). В том случае, если боец был отстранен от дальнейшего участия в боях из-за травмы или дисквалификации, «техническая победа» также присуждается его противнику.

1.12.2. Если противник не может продолжить бой по причине случайной травмы.

1.12.3. Если противник получил в ходе боев два предупреждения (две Желтые карточки).

1.12.4. В случае возникновения факторов, препятствующих, по мнению Гофмаршала, продолжению поединка: поломки/неисправности какого-либо из элементов снаряжения (в том числе, меча или щита) и невозможности починить или заменить его в отведенное на это время (не более 1 минуты).

Важно!

Если боец не может продолжить бой по причине травмы, полученной вследствие нарушения правил его соперником, то нанеший травму боец получает двойное предупреждение (две Желтые карточки) и снимается с участия в поединке. «Техническая победа» присуждается бойцу, против которого были нарушены правила.



2 АУТЕНТИЧНАЯ ЭКИПИРОВКА

2.1 В ИСБ разрешено использовать только то наступательное и защитное оружие, у которого есть аналоги, подтвержденные научно, в конкретной исторической эпохе.

2.2 Перед участием в мероприятии боец обязан гуманизировать оружие и привести его в соответствие с техническими характеристиками, прописанными в данном нормативном документе. Гуманизация оружия – скругление острия и ударных углов любого древкового и клинкового оружия, используемого на соревнованиях по ИСБ. Радиус скругления – приблизительно 10 мм (примечание: должен соответствовать радиусу монеты, диаметром 20 мм).

2.2.1. Грани всех боевых частей оружия должны быть скруглены фаской и иметь толщину не менее 2 мм (включительно с возможными сколами металла или зарубками).

2.2.2. Кромку баклеров полностью обшивают кожей (толщиной не менее 2-4 мм) или проклеенной тканью, сложенной в три и более слоя.

2.2.3. Кромку железных баклеров, нужно аккуратно завальцевать и сделать ее толщиной не менее 4 мм.

2.2.4. Запрещено наносить на щиты изображения, девизы и т.п., явно являющиеся современными. Рекомендуется изображать на щитах геральдические символы в соответствии с исторической релевантностью касательно их форм и цветов.

2.3 Вся ответственность за качество исполнения, защитные свойства и надежность элементов защитного вооружения возлагается на бойца, который его использует.

2.4 В качестве защитного вооружения допускается реконструкция средневековых доспехов (все предметы реконструкции должны сохранять пропорции, архитектуру и внешний вид своего исторического аналога), которые должны соответствовать следующим характеристикам:

- Соответствие научно подтвержденным историческим аналогам XIII-XVII вв.;
- Фунтентичность используемых в изготовлении материалов (металл, кожа, ткань, пакля, ватин, войлок);
- Наличие конфигурации, полностью закрывающей жизненно важные органы и суставы бойца;
- Исправное состояние;
- Соответствующая требованиям толщина защитного материала (см. ниже);
- Соответствующий требованиям размер и пропорции всех защитных элементов;
- Эстетичный внешний вид.

2.5 Все предметы защитного вооружения должны соответствовать установленным техническим и эстетическим требованиям, а также представлять собой полноценный комплект из одного временного периода в пределах 50-ти лет и в пределах региона.

2.5.1. Использование стилизованных элементов доспехов допускается только в случаях, если:

- Они утверждены Комитетом HMBIA по аутентичности (специалисты/офицеры);
- Соответствуют требованиям, изложенным в «Книге по аутентичности в ИСБ»;
- Служат только для улучшения «защитных характеристик» экипировки бойца во время участия ИСБ мероприятиях;
- Информация о материальной культуре определенных периодов и регионов является недостаточной, либо отсутствует вовсе.

Важно!

В редких случаях недостатка/отсутствия информации, касающейся материальной культуры определенных периодов и регионов, боец может заменить соответствующие части доспеха аутентичными элементами, относящимися к соседним регионам и периодам, но только при условии, что весь доспех будет выглядеть эстетично и пропорционально точно.

Отдельные понятия, требующие дополнительной расшифровки и пояснения:

- Аутентичный – материал или предмет, соответствующий конкретному историческому подлиннику, установленному в ходе научных исследований. Использование аутентичного материала и предмета, исходящего из первоисточника, одобрено Комитетом по Аутентичности HMBIA.
- Стилизация – предмет, не имеющий конкретных исторических аналогов, но созданный с соблюдением общей стилистики доспеха, его пропорциональных, эстетических и эксплуатационных характеристик.
- Научно обоснованный первоисточник – текстовый и визуальный материал (рисунки, скульптуры, а также другие задокументированные археологические источники или их совокупность), на основании которого устанавливается принадлежность конкретного предмета к аутентичным. Научно обоснованный первоисточник необходим в том случае, если реконструктор имеет намерение ввести в обиход в сообществе ИРС что-нибудь кардинально новое или малоизвестное. Только на основании источника можно установить, является ли предмет аутентичным или нет, принять решение о возможности его использования в среде ИРС.

2.5.2. Голову бойца защищают металлическим шлемом, защитные свойства и технические характеристики которого соответствуют аналогичным параметрам шлема, изготовленного из двухмиллиметровой стали марки СТ 3.

2.5.3. Шлем имеет плотно набитый или хорошо простеганный подшлемник, или же кожаный подвес-«парашют» со стеганым подшлемником. Толщина этих элементов – не менее 3 мм для стёганного и 5 мм для набивного в сжатом виде.

2.5.4. Шлем бойца должен быть оснащен подбородочным ремнем, который не позволяет ему слетать с головы.

2.5.5. Корпус, ноги и руки бойца должны быть защищены, как минимум, пластинчатым доспехом. Кольчужное полотно может выступать только в качестве дополнительной защиты к уже имеющейся пластинчатой, а также в качестве связующих элементов пластинчатого доспеха.

2.5.6. Кроме корпусного доспеха, в экипировку бойца входит поддоспешная одежда, защищающая весь корпус. Минимальный уровень защиты, получающей допуск – прошитые между собой слои шерстяной (сукно) и льняной ткани

2.5.7. Шею и основание черепа защищают стальным пластинчатым элементом, дополненным амортизирующей стеганой или набивной защитой – пелериной подшлемника, специальным воротником или подшивкой. Допускается использование клепаного кольчужного полотна, под которым также находится пластинчатый защитный элемент и амортизирующий слой.

Важно!

Если шлем бойца имеет защитные элементы кольчужного типа, можно использовать дополнительный «круговой» рондель (любые другие формы этого защитного элемента должны быть документально подтверждены историческими источниками). В противном случае, можно использовать дополнительный мягкий воротник со стальными пластинами, которые должны быть скрыты под воротником, или же в самом воротнике.

2.5.8. Позвоночник и копчик защищают пластинчатыми элементами доспеха с амортизирующим слоем из стеганой или набивной ткани, толщиной не менее 3 и 5 мм в сжатом виде соответственно.

2.5.9. Кисти рук бойца защищают перчатками или рукавицами из металлических пластин или клепаного кольчужного полотна. Если защита кисти выполнена только из кольчужного полотна, под ним обязательно должен быть амортизирующий слой, толщина которого – не менее 5 мм в сжатом виде.

Важно!

Для номинации «Полуторный меч» «кулаки», которые прошли допуск у Аутентичного комитета, разрешены. Они должны быть копией стандартных перчаток по форме.

Понятия, требующие дополнительного объяснения:

- Под «сжатыми кулаками» подразумевается любая система защиты рук, оснащенная механизмом, который блокирует смыкание (сжатие) перчатки и исключает потерю оружия.

2.5.10. Локти и колени бойца защищают пластинчатыми элементами доспеха. Если пластинчатый элемент доспеха не соответствует комплексу защитного вооружения бойца, его нужно скрыть под аутентичным элементом вооружения. Минимальный уровень поддоспешной защиты – стеганный или набивной защитный слой толщиной не менее 10 в сжатом виде.

2.5.11. Голени и бедра бойца со всех сторон рекомендуется защитить металлическими элементами доспеха. Минимальный требуемый уровень поддоспешной защиты – прошитые слои шерстяной (сукно) и льняной ткани.

2.5.12. Стопы бойца рекомендуется защищать металлическими доспешными элементами, такими как «саботоны». Запрещается использование современной обуви.

Важно!

Допускается использование простой плоской резиновой подошвы на исторической обуви. Не разрешается использовать резиновые подошвы, такие как на туристических ботинках или аналогичные им (с высоким профилем).

2.5.13. Пах бойца защищают элементами доспеха или скрытой защитой (спортивным бандажом для контактных видов спорта).

2.5.14. Комплекс защитного вооружения бойца должен обеспечивать полную и надежную защиту головы, шеи, позвоночника и суставов бойца при любом положении тела.

2.5.15. Если в комплексе защитного вооружения защита некоторых из вышеуказанных зон исторически не обоснована, они все равно должны быть защищены прочими аутентичными элементами доспеха (регион Евразии периода XIII-XVII вв.), не фиксируемыми визуально.

2.5.16. Если уровень защиты аутентичного комплекса вооружения бойца не соответствует требованиям, прописанным в данном нормативном документе, боец обязан использовать дополнительную защиту из других материалов (надевается только под аутентичную доспешную и поддоспешную).

Важно!

Современная защита, оснащенная собственной системой крепления, может применяться ТОЛЬКО в качестве третьего уровня защиты.

2.5.17. Боец обязан контролировать качество, надежность и достаточность элементов защитного вооружения, проверять перед боем исправность защитных элементов.

2.5.18. Боец несет полную ответственность за используемое им в бою наступательное и защитное вооружение, внимательно следит за аутентичностью, эстетикой и точным соответствием своего вооружения требованиям, прописанным в данном нормативном документе.

Важно!

В бою можно использовать только то вооружение, которое получило допуск к данным соревнованиям по ИСБ у Аутентичного комитета мероприятия.

2.5.19. Рекомендуется изготавливать исторические нарамники (сюрко) из материалов и в такой цветовой гамме, которые имеют хорошую историческую достоверность, а также в соответствии с историческим периодом, который воспроизводится.

Запрещено наносить на сюрко изображения, девизы и т.п., явно являющиеся современными. Рекомендуется изображать геральдические символы в соответствии с исторической релевантностью касательно их форм и цветов.

2.6 Параметры оружия для турнирной номинации «Меч-Баклер» (действуют до 1 сентября 2017):

- Длина клинка (от перекрестья до острия) – от 60 до 80 см;
- Длина рукояти (включая перекрестье и навершие) – от 12 до 20 см;
- Вес – от 1300 до 1600 грамм;
- Радиус скругления боевого острия – приблизительно 10 мм (должен соответствовать радиусу монеты, диаметром 20 мм);
- Толщина рубящей кромки лезвия – скругленная, не менее 2 мм;
- Максимальное измерение баклера (диаметр либо длина) – до 35 см.

Важно!

Таблица «Технические требования к разрешенным вооружениям» содержит технические регламенты для клинкового вооружения, разрешенного в ИСБ, которые вступают в силу с 1 сентября 2017 года.

3

РАЗРЕШЕННЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

- 3.1** Удары клинком оружия в область поражения противника;
- 3.2** Парирование щитом или клинком ударов противника;
- 3.3** Толчки и давление на противника плоскостью баклера или плечом;
- 3.4** Удары плоскостью баклера;
- 3.5** Отталкивание клинка, баклера или рук противника плоскостью или кромкой баклера;
- 3.6** Зацеп баклера противника баклером;
- 3.7** Отталкивание кромкой баклера в вооруженную руку и корпус (выше пояса и ниже шеи) противника;
- 3.7** Наложение баклера на баклер противника.

4

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

- 4.1** Любые уколы клинком оружия;
- 4.2** Удары в непоражаемую область противника;
- 4.3** Удары по упавшему или поднимающемуся противнику;
- 4.4** Удары по противнику, потерявшему оружие;
- 4.5** Удары кромкой щита ниже пояса, в голову и в шею противника;
- 4.6** Удары головой;
- 4.7** Удары ногами и коленями;
- 4.8** Подсечки, борцовские броски и захваты;
- 4.9** Удары руками и локтями;
- 4.10** Удары перекрестьем и рукоятью оружия;
- 4.11** Захваты руками и щитом за корпус, голову и конечности противника, а также захваты руками элементов его снаряжения, в т. ч. оружия или щита.

5

УПРАВЛЕНИЕ И КОНТРОЛЬ БОЕВ

Управление и контроль боев осуществляется с помощью нижеперечисленных штрафных санкций в зависимости от ситуации на ристалище, действий бойцов и решения судей.

5.1 Замечание – санкция, налагаемая на бойца в ходе одного боя за:

5.1.1. Падение в результате активных атакующих действий его противника, при условии, что эти действия были совершены в рамках правил

5.1.2. Поломку или выход из строя какого-либо из элементов защитного снаряжения, которые, по мнению Гофмаршала, не позволяют бойцу продолжать поединок. В том случае, если эта неисправность была устранена за определенный Гофмаршалом срок, бой может продолжаться.

5.1.3. Потерю оружия в ходе поединка.

5.1.4. Пассивное ведение боя.

5.1.5. Выход или падение за пределы ристалища.

Важно!

В случае поломки оружия (т.е. щита или меча) бойца, замечание ему не выносится.

5.2 Предупреждение (Желтая карточка) – санкция, налагаемая на бойца за нарушение правил, которая заносится в протокол соревнований и влияет на рейтинг бойца и его команды. За одно мероприятие боец может получить две Желтых карточки.

Важно!

Пассивным ведением боя считается отказ бойца совершать активные атакующие действия на протяжении длительного периода времени (не менее 30 секунд).

Важно!

- *Вынесение любого замечания одному из бойцов сопровождается присуждением 3-х дополнительных очков его противнику.*
- *Боец, получивший в ходе одного боя три замечания, автоматически проигрывает этот поединок, а его противнику присуждается «чистая победа».*
- *Замечания не заносятся в Протокол Турнира и в Персональные Карты бойцов.*

Предупреждение (Желтая карточка) выносится бойцу:

5.2.1. За любое применение запрещенных технических действий из главы «4. ЗАПРЕЩЕННЫЕ технические действия».

5.2.2. За применение действий, не перечисленных в главе «3. РАЗРЕШЕННЫЕ технические действия».

5.2.3. За неспортивное поведение, хамство, оскорбления, нецензурную брань, выкрики в адрес судей, бойцов команды-соперника или зрителей.

5.2.4. За начало боя до команды «Бой!».

5.2.5. За продолжение атакующих действий после команды «Стоп бой!».

5.2.6. За игнорирование команд Гофмаршала.

Важно!

За все вышеперечисленные нарушения боец может получить от одной до двух Желтых карточек сразу, в зависимости от грубости нарушения и решения Гофмаршала.

5.2.7. За использование низкокачественного, грязного, ржавого, имеющего вмятины или неаутентичного снаряжения, боец получает желтую карточку от эксперта по аутентичности. Если боец выходит на ристалище в таком снаряжении, он получает вторую желтую карточку. Особенно остро вопрос получения бойцом желтой карточки стоит в случае:

- Использования современной обуви, или обуви с явно туристической подошвой или аналогичной таковой (с высоким профилем);
- Использование современной клейкой ленты, пластиковых стяжек и любых других современных материалов, применяемых для ремонта элементов снаряжения, если они слишком заметны;
- Использование на щитах, оружии, сюрко изображений, девизов и т.п., которые явно являются современными;
- Использование любого другого современного предмета или украшения на всем снаряжении, если это бросается в глаза.

5.3 Дисквалификация (Красная карточка) – это заносимая в протокол соревнований санкция, которая налагается на бойца за грубое или регулярное (вторая Желтая карточка) нарушение правил.

При получении Красной карточки боец отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях, а на замену ему выходит запасной боец команды. Боец может быть дисквалифицирован ТОЛЬКО Гофмаршалом турнира.

Основания для дисквалификации бойца:

5.3.1. Систематическое нарушение правил (получение двух карточек за мероприятие).

5.3.2. Нанесение травмы противнику запрещенным техническим действием.

5.3.3. Грубые и систематические пререкания с судьями, неаргументированное оспаривание решений судей, оскорбление и неуважительное отношение к противникам, а также к другим участникам соревнований.

Важно!

Каждая полученная бойцом Красная карточка автоматически становится Красной карточкой команды.