

Общероссийская физкультурно-спортивная общественная организация
исторического средневекового боя России

ИАСБ РОССИИ

**Правила для соревнований
по историческому средневековому бою
в дисциплине «Латные бои»
в номинациях
«Длинный меч» и «Полэкс»**



ЯНВАРЬ 2022

Правила номинаций «Длинный меч» и «Полэкс» дисциплины «Латные бои» (Далее «Бои») утверждены Общероссийской общественной физкультурно-спортивной организацией исторического средневекового боя России (Далее ИСБ России).

1. Общие положения

1.1 Бои в номинациях «Длинный меч» и «Полэкс» проводятся с учетом количества акцентированных попаданий: ударов и уколов, боевой частью оружия в область поражения противника.

Боевая часть оружия - это первая и вторая треть лезвия, остриё клинка, лезвие топора, молот железной части древкового оружия, пика железной части древкового оружия, шип обратного конца древка.

Важно!

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

1.2 Бои проводятся в возрастной категории от 18 лет отдельно для мужчин и женщин без учета весовых категорий бойцов.

1.3 В судейскую бригаду входят Главный судья (Гофмаршал), четыре судьи (маршала), секретарь, хронометрист (возможно совмещение с другой должностью) и представитель комиссии по аутентичности.

1.4 Бои латной номинаций «Длинный меч» и «Полэкс» проводятся на ристалище с жесткой поверхностью и ограждением размером от 6 до 10 м в ширину и от 6 до 20 м в длину. Высота бортов ристалища от 0,9 м до 1.30 м. Ристалище должно быть со всех сторон окружено зоной безопасности. Ширина зоны безопасности – 2 м от каждой стороны ристалища. Во время проведения боя (раунда) в зону безопасности допускаются только судейская бригада и персонал мероприятия, ассистент (или тренер) бойца и аккредитованные фотографы\видеографы. Проникновение в зону безопасности во время боя (раунда) любого участника турнира, кроме обозначенных выше лиц, влечет наложение на него дисциплинарного взыскания (Желтая карточка).

Важно!

В случае возникновения разногласий Главный судья имеет решающее право голоса.

1.5 Бой состоит из 1-го основного раунда продолжительностью 90 секунд (1,5 минуты). Победа в раунде присуждается бойцу, который нанес противнику большее количество акцентированных ударов и уколов.

Важно!

Организаторы могут по своему усмотрению изменять эффективное время раунда/боя, количество раундов, при условии согласования данного решения с ИСБ России и внесении соответствующего пункта в Положение о соревнованиях.

1.6 За каждое акцентированное попадание ударом и уколом в область поражения противника бойцу, нанесшему удар, присуждается 1 очко.

Важно!

Бойцу немедленно присуждается победа при реализации «Мгновенной победы».

«Мгновенная победа» - ситуация, при которой одному из бойцов немедленно присуждается победа, следующая из нанесения (с предварительным отведением острия оружия не менее чем на 15 см (длина ладони) от цели укола) акцентированного, колющего попадания в следующие зоны: подмышки, локтевые сгибы, внутренняя сторона бицепса, не прикрытого пластиной.

Укол засчитывается, если он попал в защищенную кольчугой часть тела, а не во внутреннюю поверхность доспеха (вдоль, мимо тела).

Укол осуществляется в любом хвате, при условии, что оружие удерживается двумя руками (одна из которых удерживает оружие за рукоять, древко).

1.7 Попадание засчитывается, если оно акцентированное, и если противник не отразил его защитным действием оружия – парированием.

1.8 При условии, если ни один боец не реализовал «Мгновенную победу», попадания подсчитываются в течение всего раунда, и победителем становится тот боец, который набрал больше очков.

1.9 В случае ничейного счета назначается дополнительный раунд (раунды) длительностью 30 секунд до определения победителя.

1.10 «Техническая победа» со счетом 10-0 присуждается одному из бойцов в следующих случаях:

1.10.1 Если противник отказался от участия до начала поединка, не явился вовремя по вызову Главного судьи на ристалище или не успел в указанное Главным судьей время подготовить свое снаряжение к поединку. Не явившемуся на бой участнику выносится дисциплинарное взыскание «Предупреждение» (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;

1.10.2 Если противник не может продолжить бой по причине случайной травмы;

1.10.3 Если противник получил в ходе боев два дисциплинарных взыскания «Предупреждение» (Желтая карточка) или одно «Дисквалификация» (Красная карточка);

1.10.4 В случае возникновения факторов, препятствующих, по мнению Главного судьи, продолжению поединка: поломки/неисправности какого-либо из элементов снаряжения (в том числе оружия) и невозможности починить или заменить его в отведенное на это время (не более 180 секунд (3х минут)). Оценка производится Главным судьей.

Важно!

Если боец не может продолжить участие в турнире по причине травмы, полученной вследствие нарушения правил его соперником, то нанесший травму боец получает дисциплинарное взыскание «Дисквалификация» (Красная карточка). «Техническая победа» присуждается бойцу, против которого были нарушены правила. Травмированный боец выводится из участия в соревнованиях на турнире в данной номинации.

2. Разрешенное снаряжение

2.1 Все элементы снаряжения, доспехов и вооружения должны соответствовать Техническим требованиям и регламентам Комитета Аутентичности НМВИА (и Комитета судейства и аутентичности ИСБ России как полномочного представителя НМВИА на территории России).

Важно!

В связи с тем, что в номинации используются уколы, к снаряжению будут предъявлены дополнительные требования.

2.2 Боец не допускается к выходу на ристалище:

2.2.1 Без прохождения технической* и отдельной аутентичной комиссии**;

* Для прохождения технической комиссии бойцу необходимо иметь:

- Кольчужное полотно, закрывающее все зоны, не покрытые пластинами латного доспеха: подмышечные впадины, лопатки, локтевые сгибы, горло, внутренние стороны бицепса и все прочие зоны (выше пояса), являющиеся не защищёнными латными пластинами в силу особенностей доспеха. Кольчужное полотно должно быть клёпаным либо клёпано-сечённым, плотным, с диаметром колец не менее 8мм.
- Шлем, обеспечивающий пластинчатую защиту горла, как от прямых так и от восходящих уколов (бикок, армэ, гранд-бацинет, клоузхельм и т.д.), оставляющий

лишь тонкое сочленение с кирасой, закрытое плотным кольчужным воротником, либо не оставляющий его (сочленения) вовсе.

- Визор, состоящий из смотровых отверстий не более 15мм на 8мм (либо 13мм на 15мм), либо иной конструкции, выполненной из расчёта невозможности проникновения внутрь шлема уже существующего на данный момент клинкового оружия, одобренного НМВИА (имеющего скругление острия 20мм).

** Для прохождения отдельной аутентичной комиссии необходим паспорт доспеха (со ссылками на исторические источники).

2.3.2 За использование низкокачественного, грязного, ржавого, имеющего вмятины или не аутентичного снаряжения;

2.3.3 При использовании современной обуви, обуви с туристической подошвой или аналогичной таковой (с высоким профилем);

2.3.4 При использовании современной клейкой ленты, пластиковых стяжек и любых других современных материалов, применяемых для ремонта элементов снаряжения, если они слишком заметны;

2.3.5 При использовании на щитах, оружии, изображениях, девизов и т.п., которые являются не аутентичными или оскорбительными;

2.3.6 При использовании любого другого современного предмета или декора на любой части снаряжения, если это бросается в глаза.

3. Разрешенные технические действия

3.1 Любые передвижения по ристалищу, опора на ограждение ристалища, удары боевой частью и древком в область поражения противника.

3.2 Уколы острием клинка, пикой, обратным концом древка (шипом обратного конца древка).

3.3 Парирование клинком, гардой, топором, молотом, шипом, древком оружия ударов противника.

3.4 Толчки и давление на противника древком оружия или руками.

3.5 Отталкивание рук противника руками.

3.6 Уколы и удары оружием, удерживаемым одной рукой, разрешены, но очков не приносят.

4. Запрещенные технические действия

- 4.1 Удары в не поражаемую область противника.
- 4.2 Удары по упавшему или поднимающемуся противнику.
- 4.3 Удары по противнику, потерявшему оружие.
- 4.4 Удары головой.
- 4.5 Удары ногами и коленями.
- 4.6 Подсечки, борцовские броски и захваты.
- 4.7 Удары руками и локтями.
- 4.8 Удары перекрестьем и рукоятью оружия.
- 4.9 Захваты руками за корпус, голову и конечности противника, а также захваты руками элементов его снаряжения, в т. ч. оружия.

5. Управление и контроль боев

5.1 Управление и контроль боев осуществляется на основании Регламента проведения соревнований по историческому средневековому бою в дисциплине «Латные бои» в номинациях «Двуручный меч», «Батай де Леон», «Длинный меч», «Полэкс», «Немецкий поединок», с помощью дисциплинарных взысканий в зависимости от ситуации на ристалище, действий бойцов и решения судей.

Данные правила разработаны
Маршальским Комитетом и Комитетом Аутентичности НМВИА,
переведены и утверждены ОФСОО ИСБ России.