

# Rittergame Waffenregeln

**Dieses Dokument beschreibt die am Rittergame erlaubten Waffen sowie deren Konstruktionsweise. Die Spielleitung behält sich vor, Teilnehmende, die gegen diese Regeln verstossen, von den Kämpfen oder vom gesamten Anlass auszuschliessen.**

Am Rittergame wird nicht mit echten Waffen gekämpft! Erlaubt sind LARP-Waffen, sowie Holz Waffen, welche die in diesem Kapitel aufgeführten Bedingungen erfüllen. Alle Waffen müssen vor dem Spiel dem Gruppenchef (bei Bedarf unter Beizug der Spielleitung) vorgeführt werden, denn es dürfen nur vom Gruppenchef akzeptierte Waffen im Spiel eingesetzt werden. Während des Kampfes ist es möglich, dass die Waffen Schaden nehmen.

**WICHTIG:** Beschädigte Waffen dürfen auf keinen Fall weiterhin verwendet werden!

## 1. Schwerter

|                              | Zweihänder   | Einhänder   | Kurzschwert  |
|------------------------------|--|---|--|
| Gesamtlänge (Griff + Klinge) | Maximal 120 cm   | Maximal 100 cm  | Maximal 80 cm  |
| Durchmesser                  | mindestens 15 mm, maximal 25 mm  |   |  |
| Form                         | Querschnitt rund, nicht angespitzt   |   |  |
| Material                     | Klinge aus Holz, Umwicklung für Griff und Parierstange ist egal            |   |  |
| Diverses                     | Parierstange ist obligatorisch!  |   |  |
| Handhabung                   | Bedienung zweihändig. Verwendung von Schild oder Zweitwaffe nicht erlaubt. | Bedienung wahlweise ein- oder zweihändig. Verwendung von Schild in zweiter Hand erlaubt. Verwendung von Zweitwaffe nicht erlaubt. | Verwendung von Schild in zweiter Hand erlaubt. Gleichzeitige Verwendung von zweiter <u>Kurzwaffe</u> erlaubt, eine pro Hand. |

## 2. Hieb Waffen (Äxte, Hämmer und Keulen)

|                    | Zweihand-Axt/-Hammer/-Keule  | Einhand-Axt/Hammer/-Keule  |
|--------------------|--|--|
| Gesamtlänge        | Maximal 120 cm   | Maximal 70 cm  |
| Konstruktionsweise | Hieb Waffen müssen zwingend stabil und sehr <b>dick gepolstert</b> sein. Die Polsterung darf auch bei grosser Belastung nicht verrutschen! Ebenfalls darf das Gesamtgewicht der Waffe nicht zu hoch sein.                                    |  |
| Diverses           | LARP-Waffen sind erlaubt und in dieser Kategorie auch erwünscht. Hammer und Keulen können <u>nur</u> als Hieb Waffen verwendet werden. Streifer oder „Stupser“ zählen nicht als Treffer. Schläge auf Ungepanzerte sind angemessen zu führen! |  |
| Handhabung         | Bedienung zwingend zweihändig. Gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe nicht erlaubt.   | Bedienung ein- oder zweihändig. Gleichzeitige Verwendung von Schild in zweiter Hand erlaubt. Gleichzeitige Verwendung von zweiter <u>Kurzwaffe</u> erlaubt, eine pro Hand. |

### 3. Stichwaffen (Lanzen und Speere)

|                    | Lanze, Speer  |
|--------------------|---|
| Gesamtlänge        | Maximal 250 cm (Stange und Spitze)  |
| Konstruktionsweise | Die Spitze muss gut gepolstert und nicht spitz zulaufend sein, bitte testet das an euch selber! Sie sollte ausserdem so stabil sein, dass sie nicht umgebogen werden oder abbrechen kann. Die Stange darf nicht zu schwer sein, damit sich keine zu grosse Wucht entwickeln kann.                       |
| Handhabung         | Lanzen und Speere können <u>nur</u> als Stichwaffen verwendet werden. Streifer mit der Stange oder der Spitze zählen nicht als Treffer.<br>Bedienung zwingend zweihändig. Einhändige Bedienung nicht erlaubt! Gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe ebenfalls nicht erlaubt. |

### 4. Kampfstäbe

|                    | Kampfstab  |
|--------------------|--|
| Gesamtlänge        | Maximal 180 cm für den Kernstab<br>Zusätzlich an beiden Enden bis zu 5 cm Polsterung   |
| Konstruktionsweise | Dübelstab 2.5 cm dick, Fichte (nicht Buche, das ist zu schwer!)<br>Gesamte Länge und beide Enden müssen gepolstert sein.   |
| Handhabung         | Obwohl die Enden gepolstert sind, darf damit nicht gestochen werden.<br>Nur Schläge mit der Seite zählen als Treffer.<br>Bedienung zwingend zweihändig. Einhändige Bedienung nicht erlaubt!<br>Mindestens eine Hand muss im Kampf immer im mittleren Drittel des Stabes sein (d.h. nicht wie ein Zweihandschwert führen).<br>Gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe ebenfalls nicht erlaubt. |
| Treffer            | Einfach (obschon der Kampfstab zweihändig geführt wird!)   |

### 5. LARP-Waffen

- Die Verwendung von LARP-Waffen ist erlaubt. Weil aber die meisten Teilnehmer Holzwaffen verwenden, ist mit Schäden an den LARP-Waffen zu rechnen. Für Schäden wird keine Haftung übernommen!
- Wirkung: Für LARP-Waffen gelten dieselben Regeln und Auswirkungen wie für die entsprechenden Holzwaffen. Bei besonderen Längen oder Formen kann ggf. von den Standards (Maximallänge etc.) abgewichen werden, allerdings nur wenn dies von der Spielleitung abgesegnet wird – dafür gibt es keine Garantie!

## 6. Bögen und Armbrüste

- Die maximale Zugkraft für einen Bogen beträgt **25 lbs** (LARP-Standard). Der Auszug bei Bögen muss aber unbedingt der Distanz angepasst sein – je näher das Ziel, desto weniger Zug darf angewendet werden!
- Wer einen Bogen oder eine Armbrust benutzen möchte, traut sich zu, gepolsterte Pfeile und Bolzen sicher auf stehende und sich bewegende Ziele zu schießen. Dazu gehört unter anderen, nie auf Kopfhöhe oder auf Ziele in unmittelbarer Nähe (<5m) zu schießen, sowie den Aufzug immer der Distanz des Ziels anzupassen!
- Das Weitergeben bzw. Plündern eines Bogens oder einer Armbrust ist nicht erlaubt.

## 7. Pfeile und Bolzen

- Wer einen Bogen oder eine Armbrust verwendet, ist dafür verantwortlich, dass er/sie ausschliesslich unbeschädigte und regelkonforme LARP-Pfeile/Bolzen abschießt. Dies gilt insbesondere für solche Pfeile/Bolzen, welche in der Hitze des Gefechts vom Boden aufgelesen werden!
- Pfeile und Bolzen müssen zwingend folgende Kriterien erfüllen:
  - Nur „offizielle“ LARP-Pfeile und LARP-Bolzen sind erlaubt. Selbstgebastelte Pfeile dürfen während des Spiels nicht verwendet werden.
  - Polsterung, Schaft und Federn müssen intakt sein, damit ein Pfeil/Bolzen weiterhin verwendet werden darf.
  - Ihr solltet eure Pfeile unbedingt markieren! Nur so wisst ihr nach einer längeren Schlacht, welche davon wirklich euch gehören.
- Treffer am Kopf sind unbedingt zu vermeiden. Wer am Kopf getroffen wird, stirbt nicht. Wer einen Kopftreffer verursacht stirbt hingegen, wie auch bei Kopftreffern im Nahkampf. Der Schütze oder die Schützin muss sich auf jeden Fall bei der getroffenen Person entschuldigen und sich nach dessen Befinden erkundigen.

## 8. Wurfspere

- Wer einen Wurfspere verwendet, ist dafür verantwortlich, dass er/sie ausschliesslich unbeschädigte und regelkonforme Wurfspere abschießt. Dies gilt insbesondere für solche Wurfspere, welche in der Hitze des Gefechts vom Boden aufgelesen werden!
- Wurfspere müssen sehr gut gepolstert sein und einer bestimmten Konstruktionsweise entsprechen. Andere Arten von Wurfspere sind nicht zugelassen.
- Wurfspere werden einhändig geworfen! Die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist erlaubt.
- Die Benutzung von Wurfspere im Nahkampf ist erlaubt. Bedenkt aber, dass die leichten Bambus-Spere im Gefecht schnell kaputt gehen können.