



Historical Medieval Battle
International Association



BATTLE OF THE NATIONS[®]



Правила ИСБ
для Турнирных Номинаций

1

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Бои турнирной номинация – это бои, которые проводятся с учетом количества акцентированных попаданий боевой частью оружия в область поражения противника.

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

1.2. Бои турнирной номинации проводятся без учета весовых категорий бойцов.

1.3. В судейскую бригаду входят Гофмаршал (главный судья), маршалы (судьи) на ристалище и секретарь.

Важно! В случае возникших разногласий Гофмаршал имеет решающее право голоса.

1.4. Бои турнирной номинации проводятся на жестком ристалище размером от 15 до 40 м в длину и от 7 до 20 м в ширину. Высота бортов ристалища – от 1,2 м.

1.5. Бой состоит из 3-х раундов, каждый из которых проходит с использованием разного оружия:

- **1-й раунд** «полутораручный меч». Продолжительность – 1,5 минуты. Победа в раунде присуждается бойцу, который нанес противнику большее количество акцентированных ударов.
- **2-й раунд** «меч-баклер». Продолжительность – до трех сходов, каждый из которых – до первых трех акцентированных попаданий. Победа присуждается бойцу, который выиграл больше сходов в раунде.
- **3-й раунд** «меч-щит». Продолжительность – 1,5 минуты. Победа присуждается бойцу, который нанес противнику большее число акцентированных ударов.

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 – блоком щитом или мечом.
- 1.8. Попадания подсчитываются в течение всего раунда, и победителем становится тот боец, который набрал больше очков. Или, согласно условиям 2-го раунда, первым набрал нужное количество очков.
- 1.9. Победителем в бою, становится тот боец, который победил в 2-х или 3-х раундах. Если счет за победы в раундах равный, то спорный раунд продолжается до первых 3х очков.
- 1.10. «Техническая победа» со счетом по раундам 3-0 присуждается одному из бойцов в следующих случаях:
 - 1.10.1. 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.
 - 1.10.2. Если противник не может продолжить бой по причине случайной травмы.

Важно! Если боец не может продолжить бой по причине травмы, полученной вследствие нарушения правил его соперником, то нанесший травму боец получает двойное предупреждение (две Желтые карточки) и снимается с участия в поединке. «Техническая победа» присуждается бойцу, против которого были нарушены правила.
 - 1.10.3. Если противник получил в ходе боев два предупреждения (две Желтые карточки).
 - 1.10.4. 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).

2

АУТЕНТИЧНАЯ ЭКИПИРОВКА

- 2.1. В ИСБ разрешено использовать только то наступательное и защитное вооружение, у которого есть аналоги, подтвержденные научно, в конкретной исторической эпохе.
- 2.2. Перед участием в мероприятии боец обязан гуманизировать вооружение и привести его в соответствие с техническими характеристиками, прописанными в данном нормативном документе.

Гуманизация вооружения – 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 щитов полностью обшивают кожей (толщиной не менее 2-4 мм) или проклеенной тканью, сложенной в три и более слоя.

Важно! Все деревянные, плетеные или кожаные щиты должны быть сделаны только на базе исторически подтвержденных аналогов и повторять во всех трех плоскостях форму первоисточника. Использовать щит можно только с комплектом, относящимся к той же эпохе и региону.

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

Важно! Металлическими могут быть ТОЛЬКО щиты округлых форм, сделанные на базе исторически подтвержденных аналогов и повторять во всех трех плоскостях форму первоисточника. Использовать щит можно только с комплектом, принадлежащим той же эпохе и региону. Масса любого металлического щита не должна превышать 5 кг.

- 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.;
- аутентичность 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.

Важно! *Только в редких случаях, из-за недостаточной изученности материальной культуры некоторых периодов и регионов, допускается использовать стилизованные детали доспехов. В подобной ситуации боец также может прибегнуть к замене этих элементов на аутентичные детали, относящиеся к соседним регионам и периодам, но только в том случае, если в целом все выглядит эстетично и пропорционально.*

Отдельные понятия, требующие дополнительной расшифровки и пояснения:

1. **Аутентичный** – материал или предмет, соответствующий конкретному историческому подлиннику, установленному в ходе научных исследований. Использование аутентичного материала и предмета, исходящего из первоисточника, одобрено сообществом исторических реконструкторов средневековья.

2. **Стилизация** – предмет, не имеющий конкретных исторических аналогов, но созданный с соблюдением общей стилистики доспеха, его пропорциональных, эстетических и эксплуатационных характеристик.
3. **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.

- 2.5.1. Голову бойца защищают металлическим шлемом, защитные свойства и технические характеристики которого соответствуют аналогичным параметрам шлема, изготовленного из двухмиллиметровой стали марки СТ 3.
- 2.5.2. Шлем имеет плотно набитый или хорошо простеганный подшлемник, или же кожаный подвес-«парашют» со стеганным подшлемником. Толщина этих элементов – не менее 3 мм для стёганного и 5 мм для набивного в сжатом виде.
- 2.5.3. Шлем бойца должен быть оснащен подбородочным ремнем, который не позволяет ему слетать с головы.
- 2.5.4. 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.
- 2.5.5. 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
- 2.5.6. Шею и основание черепа защищают металлическими 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.

- 2.5.7.** Позвоночник и копчик защищают пластинчатыми элементами доспеха с амортизирующим слоем из стеганой или набивной ткани, толщиной не менее 10 мм в сжатом виде.
- 2.5.8.** 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.
- 2.5.9.** Кисти и предплечье бойца, использующего щит с локтевым хватом, можно защищать металлическими элементами доспеха. Тогда при потере щита боец сможет продолжать бой. Можно защищать минимально (только поддоспешной одеждой и тканой рукавицей), но со всех сторон, которые могут оказаться под ударом. Минимальный уровень поддоспешной защиты – прошитые слои шерстяной (сукно) и льняной ткани.
- 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 – стеганый 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.** Пах бойца защищают элементами доспеха или скрытой защитой (спортивным биндажом для контактных видов спорта).
- 2.5.13.** Комплекс защитного вооружения бойца должен обеспечивать полную и надежную защиту головы, шеи, позвоночника и суставов бойца при любом положении тела.

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

2.5.14. 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.

2.5.15. 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.

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

2.5.17. 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 комитета Аутентичности.

2.6. Параметры оружия для турнирной номинации:

2.6.1. Раунд «Полутораручный меч»:

- длина клинка (от перекрестья до острия) – от 80 до 100 см;
- длина рукояти (включая перекрестье и навершие) – от 20 до 35 см;
- вес – от 1500 до 2300 грамм;
- диаметр скругления боевого острия – приблизительно 10 мм (должен соответствовать радиусу монеты, диаметром 20 мм).

2.6.2. Раунд «Меч-Щит»:

- 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 г;
- диаметр скругления боевого острия – приблизительно 10 мм (должен соответствовать радиусу монеты, диаметром 20 мм);
- толщина рубящей кромки лезвия – скругленная, не менее 2 мм;
- максимальная длина щита – до 75 см.

2.6.3. Раунд «Меч-Баклер»:

- 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;
- диаметр скругления боевого острия – приблизительно 10 мм (должен соответствовать радиусу монеты, диаметром 20 мм);
- толщина рубящей кромки лезвия – скругленная, не менее 2 мм;
- максимальная длина баклера – до 35 см.



РАЗРЕШЕННЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

3.1. «Меч-Щит» и «Меч-Баклер»:

- рубящие удары клинком оружия в область поражения противника;
- блокировка щитом или клинком ударов противника;
- толчки и давление на противника плоскостью щита или плечом;
- удары плоскостью щита;
- отталкивание клинка, щита или рук противника плоскостью или торцом щита;
- зацеп щита противника щитом;
- отталкивание торцом щита в вооруженную руку и корпус (выше пояса и ниже шеи) противника;
- наложение щита на щит противника.

3.2. «Полутораручный меч»:

- рубящие удары клинком оружия в область поражения противника;
- блокировка клинком оружия ударов противника;
- толчки и давление на противника клинком оружия или руками;
- отталкивание рук противника руками.



ЗАПРЕЩЕННЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

4.1. «Меч-Щит» и «Меч-Баклер»:

- любые уколы клинком оружия;
- удары в непоражаемую область противника;
- удары по упавшему или поднимающемуся противнику;
- удары по противнику, потерявшему оружие;
- удары ребром щита ниже пояса, в голову и в шею противника;
- удары головой;
- удары ногами и коленями;
- подсечки, борцовские броски и захваты;
- удары руками и локтями;
- удары перекрестьем и рукоятью оружия;
- захваты руками и щитом за корпус, голову и конечности противника, а также захваты руками элементов его снаряжения, в т. ч. оружия или щита.

4.2. «Полутораручный меч»:

- любые уколы клинком оружия;
- удары в непоражаемую область противника;
- удары по упавшему или поднимающемуся противнику;
- удары по противнику, потерявшему оружие;
- удары ребром щита ниже пояса, в голову и в шею противника;
- удары головой;
- удары ногами и коленями;
- подсечки, борцовские броски и захваты;
- удары руками и локтями;
- удары перекрестьем и рукоятью оружия;
- захваты руками за корпус, голову и конечности противника, а также захваты руками элементов его снаряжения, в т. ч. клинка оружия.

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.

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

5.1.3. Потерю оружия в ходе поединка.

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

5.1.4. Пассивное ведение боя.

5.1.5. Выход или падение за пределы ристалища.

Важно!

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

- 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.

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.*

- 5.3. 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.