

Waffenregeln

Waffen und Konstruktionsweise

Am Rittergame wird nicht mit richtigen Waffen gekämpft! Erlaubt sind LARP-Waffen, sowie Holz-Waffen, sofern sie 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 bestätigte 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 dick gepolstert 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 herum gebogen wird 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. 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 plus an beiden Enden bis zu 5 cm Polsterung
Konstruktionsweise	Dübelstab 2.5 cm dick, Fichte (nicht Buche, das ist zu schwer!) Gesamte Länge und beide Enden müssen gepolstert sein.
Handhabung	Obwohl die Enden gepolstert sind, darf nicht gestochen werden. Nur Schläge mit der Seite zählen als Treffer. Mindestens eine Hand muss im Kampf immer im mittleren Drittel des Stabes sein (d.h. nicht wie ein Zweihandschwert führen). Bedienung zwingend zweihändig. Einhändige Bedienung nicht erlaubt! Gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe auch nicht erlaubt.
Treffer	Einfach (auch wenn 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 werden! Weniger Zug für nahe Ziele anwenden!
- Jeder der einen Bogen oder eine Armbrust benutzen möchte, traut sich zu, gepolsterte Pfeile und Bolzen sicher auf stehende und bewegende Ziele zu schießen. Dazu gehört nie auf Kopfhöhe oder auf Ziele in unmittelbarer Nähe (<5m) schießen, den Bogen nicht zu fest aufziehen, etc.
- Das Weitergeben bzw. Plündern eines Bogens oder einer Armbrust ist nicht erlaubt.

7. Pfeile und Bolzen

- Wer einen Pfeilbogen oder eine Armbrust verwendet ist dafür verantwortlich, dass er 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 oder 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 jemanden am Kopf trifft stirbt hingegen, wie wenn er den Gegner im Nahkampf am Kopf getroffen hätte. Der Schütze muss sich auf jeden Fall beim Getroffenen entschuldigen und sich nach dessen Befinden erkundigen.

8. Wurfspere

- Wer einen Wurfspere verwendet ist dafür verantwortlich, dass er 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 Bambus-Spere im Gefecht schnell kaputt gehen können.