



# 1. Udstyr

## 1.1 Rustning:

1.1.1 En kæmpers rustning består af tre lag:

1.1.2 **Primær rustning** - Hoved, nakke, overkrop, arme, ben og hænder skal være beskyttet af stål og skal have et historiskbelæg.

### a. Hjelm

- I. Rustfrit stål: minimum 2 mm.
- II. Hærdet stål: minimum 1.8 mm.
- III. Almen stål: minimum 2 mm (2.5mm i 2016)
- IV. Visir tykkelse: 1.5 mm uanset stål.

### b. Overkrop og lemmer

- I. Minimum 1 mm almen stål.
- II. Minimum 0.6 mm rustfrit eller hærdet stål.
- III. Kropsdele, så som: nakke, skuldre, rygsøjle (inkl. haleben), bryst, albuer og knæ skal være dækket af stål. (ringe eller doublet / gambeson er ikke tilstrækkeligt.)

### c. Handsker

- I. En kæmpers hænder skal være dækket af handsker lavet af stål eller nittede ringe. Hvis handsken kun er dækket af nittede ringe, skal handsken inden under have en tykkelse på minimum 5 mm under pres.
- II. Handsker skal være lavet af materialer med historiskbelæg.
- III. Handsker skal følge udseende og funktion efter tid og region som gengives.
- IV. Handsker skal dække alle udsatte områder ved handledet.
- V. Handsker skal beskytte alle fingre på begge hænder.



- 1.1.3 **Sekunder rustning** - Doublet, gambeson, vams, supplerende ringe eller sko osv. skal bestå af materialer med historisk belæg.
- 1.1.4 **Privat lag** - Skjult supplerende beskyttelse, så som moderne knæbeskyttere, håndledsbeskyttere osv. kan anvendes for at øge sikkerheden. Sådanne beskyttelse skal forblive helt tildækket under de to yderlige lag, og må ikke distrahere fra det historiske helhedsindtryk.
- 1.1.5 **Hjelme** - Åbne hjelme er ikke tilladt. Et begrænset brug af beskyttende stænger er tilladt, såfremt de er forsøgt skjult og ikke distrahere fra det historiske helhedsindtryk.
- 1.1.6 Lukkede låste handsker / Russiske hånd beskyttere (også kendt som Hoofs, Russian Hand protections og gokke-sok) er ikke tilladt.

## **1.2 Våben:**

Våben specifikationer / krav liste:

- 1.2.1 Alle våben som anvendes skal have historiskbelæg, og skal passe med resten af kæmperens rustning rent geografisk og tidsmæssigt.
- 1.2.2 Alle våben som anvendes skal minimum have en æg på 2 mm. Dertil skal alle slående sider være fri for kratere og ujævnheder.
- 1.2.3 Alle våbens rundinger er generelt inddelt i to kategorier: den slående side og den ikke slående side.
- 1.2.4 For sværd og køller skal den slående side som minimum have en kurve for enden, som passer til yderlinjen af en cirkel, med en radius på 35 mm. Den ikke slående side skal dertil minimum have en kurve for enden, som passer til en cirkel med en radius på 10 mm.
- 1.2.5 For alle tohåndssværd, tohåndssøkser og stagevåben skal den slående side som minimum have en kurve for enden, som passer til yderlinjen på en cirkel, med en radius på 50 mm. Den ikke slående side skal dertil minimum have en kurve for enden, som passer til en cirkel med en radius på 15 mm.



- 1.2.6 Her forneden kan du se kravene om længde og vægt for specifikke våben typer. Alle våben som ikke er nævnt, er ikke tilladt. Alle våben som ikke falder inde for længde og vægt minimum - maksimum kravene er ikke tilladt.
- 1.2.7 Dommere har retten til at forbyde ethvert våben som stiller en direkte sikkerhedsmæssigt risiko for modstanderen.
- 1.2.8 *Sværd*
- Ethåndssværd: (Inkl. Falchions): maksimumlængde 110 cm vægt op til 1900 g.
  - Langssværd (*Halvandenhandssværd*): længde mellem 100 cm og 140 cm, vægt op til 3000 g.
  - Tohåndssværd: minimumlængde 140 cm, vægt op til 3500 g.
- 1.2.9 *Økser og stagevåben*
- Alle slående sider på en økse eller et stagevåben skal minimum have en længde på 7 cm.
  - Ethåndsoøkser: maksimumlængde 100 cm, vægt op til 1300 g.
    - Skaftet skaft kan enten være i stål eller træ.
  - Tohåndsoøkser og stagevåben: minimumslængde 100 cm, vægt op til 3000 g.
  - Enhver økse eller stagevåben med en længde på mere end 100 cm, skal have et skaft af træ.
- 1.2.10 *Køller*
- Køller: vægt op til 1000 g, skaftet kan enten være i stål eller træ.
- 1.2.11 Hamre og stagevåben med hammerhoveder er ikke tilladt.

### **1.3 Skjolde:**

- 1.3.1 Alle træ, læder eller metalskjolde skal være udarbejdet efter et historiskbelæg. Et skjold skal passe med resten af kæmperens rustning rent geografisk og tidsmæssigt.
- 1.3.2 Alle kanter på træ eller læderskjolde skal være tildækket af læder, med en minimumstykkelse på 2 mm, eller tre lag på limet stof. Kanterne på et metalskjold skal være rullet eller rundet, så de ikke har en runding på mindre end 4 mm.
- 1.3.3 Vægten på ethvert skjold må ikke overstige 5 kg = 11.03 lbs.
- 1.3.4 Metal skafter er ikke tilladt på skjolde, denne regel er dog ikke gældende for bucklere.



## 2. Autoriserede kampteknikker

3 vs. 3; 5 vs. 5; 16 vs. 16; eller andre gruppe kampe

### 2.1 Følgende teknikker er godkendte.

- 2.1.1 Ethvert slag med et våbens slående side, pommel slag eller slag med skjold på modstanderen er tilladt inden for de godkendte træf zoner.
- 2.1.2 De tilladte træf zoner udelukker fødder, bagsiden af knæet, skridt, nakken og halsen.
- 2.1.3 Ethvert slag med enden af et stagevåben eller sværd anses som et pommel slag.
- 2.1.4 Slag på modstandere som er ude af balance.
- 2.1.5 Skub og slag med hoved, skulder, albue, knæ og krop.
- 2.1.6 Tage fat i modstanderens våben, ved træ eller skaft, og skjold med en fri hånd.
- 2.1.7 Angreb med fri hånd: slag, holde og skubbe på de tilladte træf zoner.
- 2.1.8 En kæmper kan angribe med en fri hånd, så længe der er et våben i den anden hånd.
- 2.1.9 Angreb på modstandere som har tabt/mistet deres våben.
- 2.1.10 Spark inden for de tilladte træf zoner, med undtagelse af knæ.
- 2.1.11 Brydeteknikker, hoftekast, benfejning osv.
- 2.1.12 Smertefulde låse teknikker, strangulering, kast der medføre modstanderen lander på hovedet og kamp fra jorden er forbudte.
- 2.1.13 Spænde ben er tilladt.
- 2.1.14 Hold på modstanderen krop med våben forfra, bagfra og fra siden, som ikke lægger pres på nakken.
- 2.1.15 Alle hold med direkte pres på nakken er forbudte.  
**[Se Sektion 3. Forbudte kampteknikker]**



**DMKS Regler og Regulativer V.01.14.5**  
Regelsæt for Dansk Middelalder Kampsport Sammenslutning  
Udarbejdet efter IMCF's regelsæt.



- 2.1.16 Overlapning af et skjold, blokere modstanderens hånd med et skjold og sætte skjoldets kant under en armerede hånd.
- 2.1.17 Slag med skjold kant eller flade på tilladte træf zoner.
- 2.1.18 En kæmper er eliminerede når der er tre punkter i jorden. Kontakt mellem jord og fod anses altid som et punkt. Dvs. to fødder = to punkter. At røre jorden og støtte vægt med et våben, skjold og/eller enhver tredje kropsdel anses som værende tredje punkt.
- 2.1.19 En kæmper som får ødelagt/knækket et våben skal straks smide det ødelagte våben.
- 2.1.20 En kæmper som taber eller får ødelagt et våben må straks stoppe med at kæmpe, og enten bevæbne sig med et sekundært våben, eller gå til hans holds startzone og modtage et nyt våben fra en holdkammerat.
- 2.1.21 Kun holdkammerater for den pågældende kamp må supplere ham/hende med et sekundært våben.



### 3. Forbudte kampteknikker

3 vs. 3; 5 vs. 5; 16 vs. 16; eller andre gruppe kampe

#### **3.1 Ved brug af forbudte slag og handlinger imod en modstander, som består af et seriøst regelbrud. Sanktioner for regelbrud kan indebære en mundtlig advarsel eller en diskvalifikation, og skal pålægges uanset om regelbruddet var en fejl eller med vilje.**

- 3.1.1 Stik er forbudte og medføre straks en sanktion.
- 3.1.2 Ethvert stik uanset våben på modstanderens krop. ved brug af økser og stagevåben til at skubbe modstanderens våben, anses ikke for værende et stik.
- 3.1.3 Slag med våben, skjold, ben og arme i ikke godkendte træfzoner.
- 3.1.4 De ikke godkendte træfzoner inkludere: fødder, bagsiden af knæet, skridt, hals og nakke.
- 3.1.5 Slag med våben, skjold, ben og arme på bagsiden af knæet.
- 3.1.6 Ethvert slag med våben eller skjold vertikalt med rygsøjlen.
- 3.1.7 Spark på knæet.
- 3.1.8 Enhver form for vrid imod den naturlige retning af led og smertefulde låse.
- 3.1.9 Presse og låse mod hjelmen med en hånd, såvel som forsøge at vride modstanderens nakke, ved at presse på kanten af hjelmen.
- 3.1.10 Bevidst forsøg på at fjerne et element af modstanderens beskyttelse.
- 3.1.11 Pommel slag eller knytnæve mod ansigtet på modstanderen (hvis fanget mellem pommel og fanget er mere end 3 cm)
- 3.1.12 Alle låse og stranguleringsteknikker med våben om nakken.
- 3.1.13 Alle slag mod liggende modstander eller modstander med et knæ i jorden.
- 3.1.14 Alle slag mod nakken eller hovedet mod en modstander, som bøjer mere end 50°.



- 3.1.15 Når en modstander bøjer 50° eller mere uanset grund, er det stadig tilladt at slå og skubbe mod kroppen. Det er under ingen omstændigheder tilladt at slå mod nakken eller hovedet.
- 3.1.16 Kæmpere skal kontrollere deres våben; vild ukontrolleret brug anses som en fare mod andre kæmpere og dommere, og er forbudt.
- 3.1.17 Alle angreb mod en kæmper med en løftet åben hånd.
- 3.1.18 En løftet åben hånd er et symbol på at man frivilligt forlader kampen. Ved løftet åben hånd og være knælende (hvis der er sådanne mulighed) anses det automatisk for at kæmperen er ude af kampen, og dermed er ude af stand til at vende tilbage til kampen.
- 3.1.19 Inaktive clinch der varer mere end 5 sek.  
I dette tilfælde kan en dommer adskille de kæmpende, som er i denne clinch, ved at give kommandoen: "Break!" og indsætte et gult flag, for enden af en stang, mellem hjelmene. Efter dette skal de kæmpende øjeblikkeligt stoppe med at kæmpe, gå væk fra hinanden. Ved den følgende kommando: "Fight!" som gives af den pågældende felt dommer, som stoppede den pågældende clinch, påpeges det at kampen fortsat er i gang for kæmperne, og især for de to som var i clinch.
- 3.1.20 De lokale kommandoer: "Break!" og "Fight!" gælder kun for de to kæmpere som udgør den pågældende clinch. Efter kommandoen "Fight!" kan en kæmper fortsætte med at bekæmpe sin modstander eller en anden modstander.
- 3.1.21 Enhver form for angribende eller blokerende aktioner uden et våben i hånden.
- 3.1.22 Kæmperne som er ude af kampen (enten ved at falde, ved valg eller dømt ude af en dommer), er udelukket fra at rejse sig før kommandoen "All Rise!" bliver påkaldt af Overdommeren. En kæmper som er ude pga. fald, ved valgt eller er dømt ude af en dommer, bør finde en behageligt position at sidde i / ligge på, indtil slutningen af runden, uden at forstyrre kampen. Ved at flytte sig til en behagelig position anses det som værende et tegn på de ikke er såret.
- 3.1.23 At tage fat og / eller låse sig til hegnet på banen er forbudt.
- 3.1.24 Helt lukkede handsker (også kendt som gokke-sokken og Hoof hands) er ikke tilladte.



## 4. Disciplinære foranstaltninger

### 4.1 Den mundtlige advarsel.

Den mundtlige advarsel er en sanktion anvendt til kæmper som der betydeligt har forsømt reglerne. Meningen er at stille kæmperen til ansvar over for sin handling. Den mundtlige advarsel bliver ikke noteret.

### 4.2 Advarslen

Advarslen er et gult kort givet til en kæmper som der har modstridt sig reglerne. Dette vil blive noteret. Det gule kort påvirker bedømmelsen på kæmperen og på holdet. Det gule kort kan kun blive givet af turneringens hoveddommeren.

En kæmper kan få et gult kort i følgende sager:

- 4.2.1 Ved brug af forbudte handlinger, ved brug af FORBUDTE eller UDELUKKEDE teknikker.
- 4.2.2 For at rejse sig / stille på begge fødder, efter et fald, før kommandoen "All rise!" er blevet kaldt.
- 4.2.3 For usportslig opførelse, grimt sprog, råbe af en dommer, en modstander eller en fra publikum.
- 4.2.4 For at starte på kampen inden at kommandoen "Fight!" lyder.
- 4.2.5 For fortsat at angribe efter at kommandoen "Stop Fight!" har lydt og at det gule flag har været foran ansigtet.
- 4.2.6 Ved at ignorere overdommerens eller en dommers kommando.
- 4.2.7 For fortsat at kæmpe, hvor et element af den primære rustning mangler.
- 4.2.8 For alle regelbrud nævnt her foroven, kan en kæmper modtage et eller to gule kort for et regelbrud. Dette kommer an på alvoren på regelbruddet, og valget træffes af overdommeren.
- 4.2.9 Hvis en kæmper modtager to gule kort er han ude af turneringen. To gule kort udgør det samme som et rødt kort.





### **4.3 Diskvalifikation**

Diskvalificering (det røde kort) er sanktionen til en kæmper, for et seriøst regelbrud eller for at modtage sige andet gule kort, som vil stå i notaterne. Efter at en kæmper modtager det røde kort, er vedkommende udelukket fra resten af turneringen, og må derfor erstattes med en supplikant fra eget hold. KUN hoveddommeren for turneringen kan diskvalificere en kæmper.

4.3.1 Grunde til diskvalificering:

4.3.2 Systematisk brud på reglerne, når en kæmper modtager to gule kort inden for samme turnering.

4.3.3 Skade en modstander ved brug af forbudte kampteknikker.

4.3.4 Grov og systematisk uoverensstemmelse med en dommer, grundløse klager over deres afgørelser, fornærmelser til en modstander eller respektløs opførelse mod dommere og / eller andre i turneringen.

4.3.5 Diskvalifikation af en kæmper påvirker bedømmelsen kæmperens hold i kampen, hvor at en kæmper modtager det røde kort (eller det andet gule kort). Ordet hold i dette tilfælde referer til det specifikke hold (5 mands, 16 mands osv.) Og modtagelsen af kort eller diskvalifikationer skal ikke påvirke det kombinerede / overordnede hold, klub eller nationale hold, uden for det hold som stod på banen hvor kortet blev givet.

### **4.4 Hold Diskvalifikation**

I tilfælde af at to kæmpere fra det samme hold er diskvalificeret (to røde kort), og en tredje kæmper på holdet modtager en advarsel (gult kort), kan turneringens hoveddommer diskvalificere hele holdet.

4.4.1 Diskvalifikation af hele holdet, er sanktionen der henvendes til hele holdet i følgende tilfælde:

- a. Holdet modtager mere end to røde kort inden for turneringen + en advarsel (gult kort).
- b. Holdet og deres kaptajn kommer til uenighed med dommerne, som resultere i et groft sprog, fornærmelser eller respektløs opførelse imod dommerne, andre og / eller andre i turneringen.



## 5. Indgive klage

- 5.1.1 I tilfælde af en fornuftig uenighed med dommerne og overdommeren kan en klage indgives.
- 5.1.2 En klage kan kun indgives i tilfælde, hvor at fejlen betydningsfuldt har haft indflydelse på resultatet i kampen.
- 5.1.3 Enhver klage skal indgives på skrift af holdkaptajnen til en overdommer.
- 5.1.4 Klagen skal afleveres på skrift inden den pågældende dag, hvor fejlen forekom, afslutter.
- 5.1.5 Klagen skal tages op af et udvalg af turneringens dommere, ved opsyn af en overdommer. Dommen overleveres inden turneringens officielle start, dagen efter at klagen er indgivet.  
Dommen vil være besluttet på baggrund af optagelser af kampen. Deres dom involvere både hvorvidt deres beslutning var korrekt og hvorvidt beslutningen har haft indflydelse på udfaldet. Dette sikrer at en klage kan tages op og blive rettet, medmindre at dommerne finder fejlen ubetydelig for kampens udfald.
- 5.1.6 Resultatet ved en klage kan være:
- Et rødt kort trækkes tilbage.
  - Et gult kort trækkes tilbage.
  - Et rødt kort gives.
  - Et gult kort gives.
  - Genovervejelse af udfaldet i en kamp.
  - I ekstreme tilfælde, hvor at dommernes fejl har haft en så betydelig ændring på resultatet i en kamp, kan kampen tages om.
- 5.1.7 Overdommer udvalget er den øverste myndighed i tilfælde af en klage, og deres dom er endeligt.



## **6. Kategori 16 mod 16**

### **6.1 Kategorien 16 mod 16 afholdes i overensstemmelse med DMKS reglerne, under hensynstagen til antal kæmpere der er sat ude af funktion.**

6.1.1 Der er ingen vægtkategorier i kategori 16 mod 16.

6.1.2 Udvalget af dommere består af overdommeren fire feltdommere og en sekretær. Samt så mange linjemænd som findes nødvendigt.

### **6.2 Kategori 16 mod 16 afholdes i en bane på følgende størrelse:**

**a. Længde 15 til 40 m (50 til 130 fod).**

**b. Bredde 7 til 20 m (23 til 65 fod).**

**c. Hegnet skal have en højde på mellem 1 til 1.5 m.**

6.2.1 Kategori 16 mod 16 er tilegnet hold med 16 til 21 kæmpere. Kun 16 kæmpere fra et hold må optræde på banen af gangen, hvilket efterlade de op til 5 reservekæmpere uden for banen, hvor de kan optræde som udskifttere eller hjælpe til med at overlevere våben.

6.2.2 Der må udskiftes kæmpere mellem hver runde.

### **6.3 Principper ved udførelse af Kategori 16 mod 16.**

6.3.1 Kampen vundet ved sejr på 2 ud af 3 runder. Holdet som besejrer alle modstandere vinder en runde.

6.3.2 Hver runde varer ikke mere end 8 minutter. Efter de 8 minutter vil sejren gå til det hold, som har flest kæmpere stående. I tilfælde af at begge hold har lige mange kæmpere stående, dømmes runden uafgjort.

6.3.3 Point ved en runde udmåles ved antal lovligt stående kæmpere ved rundens afslutning efter at overdommeren har givet kommandoen: "Stop Fight!". Der gives 1 point efter antal lovligt stående kæmper.



- 6.3.4 En runde afsluttes når der står 3 (eller flere) mod 1 tilbage. Sejren afgøres da med en 3 til 0 score, 4 til 0, 5 til 0 osv.
- 6.3.5 En sejr er den afgørende faktor for hvem der går videre i turneringen. Runde sejr og point er faktorer som anvendes ved bl.a. lige antal sejr, og anvendes i den overordnede vurdering.
- 6.3.6 Point til kæmperstatistik anvendes i Kategori 16 mod 16.

## **6.4 Regulativer i Kategori 16 mod 16.**

- 6.4.1 Overdommeren tilkalder to hold til banen og beder derefter to andre hold om at gøre sig klar.
- 6.4.2 De to andre hold, som der bedes gøre sig klar skal gå til en forudbestemt lokation (til tjeke), hvor der gennemgås en historisk, autentisk, og teknisk inspektion af udstyr. Den historiske og tekniske inspektion udføres af et udvalg ved turneringen, bestående af dommere og overdommeren.
  - a. Det opkaldte hold har 1 minut til at møde op.
  - b. Overdommeren må bede kæmperne om at tage deres hjelm af eller åbne deres visir, for at sikre sig kæmpernes identitet stemmer overens med holdlisten. De vil dertil få 60 sekunder til at få sin hjelm på og gøre sig klar. Medhjælpere må stå uden for hegnet og hjælpe kæmperne med få hjelm på. Kæmperne må ikke forlade banen før kampstart. Dette er en nødvendighed for at forsikre at der ikke bliver udskiftet kæmpere.
  - c. Hvis kæmperne optræder på banen 3 minutter eller mere efter at de er blevet bedt om at gøre sig klar, eller møder uforberedte op, vil der blive tildelt en "Teknisk sejr" til det andet hold.
- 6.4.3 Overdommeren sikrer sig at både dommere og kæmpere er klar.
- 6.4.4 Overdommeren signalere at kampen starter, ved at give kommandoen: "Start Fight!".
- 6.4.5 Linjemændene eller dommerne, samt den ansvarlige for optagelsen af kampen, observerer de to hold i deres start zoner, alt imens de står bag hegnet. De optager og notere de regelbrud og lign. som de ser men blander sig ikke i kampen, medmindre der er tale om fare for kæmpernes sikkerhed.



- 6.4.6 Kampens dommere gennemgår runden for regelbrud. Dommerne kan stille de som har brudt en regel, eller de der blev trukket ud af en kamp til ansvar for deres handling. Ligeledes kan de adskille to kæmpere som har været i en inaktiv clinch i mere end 5 sekunder.
- a. Overdommeren skal tilse om alt i runden foregik på korrektiv mellem hold og kæmpere.
  - b. Runden slutter når kommandoen: "Stop Fight!" lyder fra overdommeren.
  - c. Ved afslutningen af runden forbliver kæmperne på sin position (stående såvel som liggende og siddende) efter overdommerens kommando: "Stop Fight!", så der kan føres point.
  - d. Ved overdommerens kommando: "All Rise!" vender kæmperne tilbage til deres start zone.
  - e. Dommerne henvender sig til de to holdkaptajner og spørg hvorvidt de har nogle klager at indgive imod modstanderne eller dommerne.
  - f. Dommerne henvender sig til overdommeren og rapportere ud fra deres observationer, om urolige regelbrud. Kampen afgøres ud fra deres observationer (hvis nødvendigt også linjemændenes reportager samt de optagelsesansvarlige dommers observationer) samt overdommerens egne observationer.  
Derefter tages klager i betragtning (hvis der er nogle) og resultatet annonceres. Dertil gives der også her et gult eller et rødt kort, hvis dette er nødvendigt.
  - g. Sekretæren skriver følgende ned for runden:
    - I. Rundens vinder.
    - II. Rundens score. (det antal kæmpere som endnu står oprejst på begge ens afslutning).
    - III. Enhver disciplinær aktion foretaget under runden.
  - h. Overdommeren annoncerer den følgende runde.
  - i. Efter et hold har haft to sejr annonceres kampens vinder.



## **7. Kategori 5 mod 5**

### **7.1 Kategori 5 mod 5 afholdes i overensstemmelse med DMKS reglerne, under hensynstagen til antal kæmpere der er sat ude af funktion.**

7.1.1 Der er ingen vægtkategorier i kategori 5 mod 5.

7.1.2 Udvalget af dommere består af overdommeren fire felddommere og en sekretær. Samt så mange linjemænd som findes nødvendigt.

### **7.2 Kategori 5 mod 5 afholdes i en bane på følgende størrelse:**

**a. Længde 15 til 40 m (50 til 130 fod).**

**b. Bredde 7 til 20 m (23 til 65 fod).**

**c. Hegnet skal have en højde på mellem 1 til 1.5 m.**

7.2.1 Kategori 5 mod 5 er tilegnet hold med 5 til 8 kæmpere. Kun 5 kæmpere fra et hold må optræde på banen af gangen, hvilket efterlade de op til 3 reservekæmpere uden for banen, hvor de kan optræde som udskiftere eller hjælpe til med at overlevere våben.

7.2.2 Der må udskiftes kæmpere mellem hver runde.

### **7.3 Principper ved udførelse af Kategori 5 mod 5.**

7.3.1 Kampen vundet ved sejr på 2 ud af 3 runder. Holdet som besejrer alle modstandere vinder en runde.

7.3.2 Hver runde varer ikke mere end 8 minutter. Efter de 8 minutter vil sejren gå til det hold, som har flest kæmpere stående. I tilfælde af at begge hold har lige mange kæmpere stående, dømmes runden uafgjort.

7.3.3 Point ved en runde udmåles ved antal lovligt stående kæmpere ved rundens afslutning efter at overdommeren har givet kommandoen: "Stop Fight!". Der gives 1 point efter antal lovligt stående kæmper.



- 7.3.4 En runde afsluttes når der står 3 (eller flere) mod 1 tilbage. Sejren afgøres da med en 3 til 0 score, 4 til 0, 5 til 0 osv.
- 7.3.5 En sejr er den afgørende faktor for hvem der går videre i turneringen. Runde sejr og point er faktorer som anvendes ved bl.a. lige antal sejr, og anvendes i den overordnede vurdering.
- 7.3.6 Point til kæmperstatistik anvendes i Kategori 5 mod 5.

## **7.4 Regulativer i Kategori 5 mod 5.**

- 7.4.1 Overdommeren tilkalder to hold til banen og beder derefter to andre hold om at gøre sig klar.
- 7.4.2 De to andre hold, som der bedes gøre sig klar skal gå til en forudbestemt lokation (til tjeke), hvor der gennemgås en historisk, autentisk, og teknisk inspektion af udstyr. Den historiske og tekniske inspektion udføres af et udvalg ved turneringen, bestående af dommere og overdommeren.
- Det opkaldte hold har 1 minut til at møde op.
  - Overdommeren må bede kæmperne om at tage deres hjelm af eller åbne deres visir, for at sikre sig kæmpernes identitet stemmer overens med holdlisten. De vil dertil få 60 sekunder til at få sin hjelm på og gøre sig klar. Medhjælpere må stå uden for hegnet og hjælpe kæmperne med få hjelm på. Kæmperne må ikke forlade banen før kampstart. Dette er en nødvendighed for at forsikre at der ikke bliver udskiftet kæmpere.
  - Hvis kæmperne optræder på banen 3 minutter eller mere efter at de er blevet bedt om at gøre sig klar, eller møder uforberedte op, vil der blive tildelt en "Teknisk sejr" til det andet hold.
- 7.4.3 Overdommeren sikrer sig at både dommere og kæmpere er klar.
- 7.4.4 Overdommeren signalere at kampen starter, ved at give kommandoen: "Start Fight!".
- 7.4.5 Linjemændene eller dommerne, samt den ansvarlige for optagelsen af kampen, observerer de to hold i deres start zoner, alt imens de står bag hegnet. De optager og notere de regelbrud og lign. som de ser men blander sig ikke i kampen, medmindre der er tale om fare for kæmpernes sikkerhed.



- 7.4.6 Kampens dommere gennemgår runden for regelbrud. Dommerne kan stille de som har brudt en regel, eller de der blev trukket ud af en kamp til ansvar for deres handling. Ligeledes kan de adskille to kæmpere som har været i en inaktiv clinch i mere end 5 sekunder.
- a. Overdommeren skal tilse om alt i runden foregik på korrektiv mellem hold og kæmpere.
  - b. Runden slutter når kommandoen: "Stop Fight!" lyder fra overdommeren.
  - c. Ved afslutningen af runden forbliver kæmperne på sin position (stående såvel som liggende og siddende) efter overdommerens kommando: "Stop Fight!", så der kan føres point.
  - d. Ved overdommerens kommando: "All Rise!" vender kæmperne tilbage til deres start zone.
  - e. Dommerne henvender sig til de to holdkaptajner og spørg hvorvidt de har nogle klager at indgive imod modstanderne eller dommerne.
  - f. Dommerne henvender sig til overdommeren og rapportere ud fra deres observationer, om urolige regelbrud. Kampen afgøres ud fra deres observationer (hvis nødvendigt også linjemændenes reportager samt de optagelsesansvarlige dommers observationer) samt overdommerens egne observationer.  
Derefter tages klager i betragtning (hvis der er nogle) og resultatet annonceres. Dertil gives der også her et gult eller et rødt kort, hvis dette er nødvendigt.
  - g. Sekretæren skriver følgende ned for runden:
    - I. Rundens vinder.
    - II. Rundens score. (det antal kæmpere som endnu står oprejst på begge ens afslutning).
    - III. Enhver disciplinær aktion foretaget under runden.
  - h. Overdommeren annoncerer den følgende runde.
  - i. Efter et hold har haft to sejr annonceres kampens vinder.





## **8. Kategori 3 mod 3**

### **8.1 Kategori 3 mod 3 afholdes i overensstemmelse med DMKS reglerne, under hensynstagen til antal kæmpere der er sat ude af funktion.**

8.1.1 Der er ingen vægtkategorier i kategori 3 mod 3.

8.1.2 Udvalget af dommere består af overdommeren fire felddommere og en sekretær. Samt så mange linjemænd som findes nødvendigt.

### **8.2 Kategori 3 mod 3 afholdes i en bane på følgende størrelse:**

**a. Længde 15 til 40 m (50 til 130 fod).**

**b. Bredde 7 til 20 m (23 til 65 fod).**

**c. Hegnet skal have en højde på mellem 1 til 1.5 m.**

8.2.1 Kategori 3 mod 3 er tilegnet hold med 3 til 5 kæmpere. Kun 3 kæmpere fra et hold må optræde på banen af gangen, hvilket efterlade de op til 2 reservekæmpere uden for banen, hvor de kan optræde som udskiftere eller hjælpe til med at overlevere våben.

8.2.2 Der må udskiftes kæmpere mellem hver runde.

### **8.3 Principper ved udførelse af Kategori 3 mod 3.**

8.3.1 Kampen vundet ved sejr på 2 ud af 3 runder. Holdet som besejrer alle modstandere vinder en runde.

8.3.2 Hver runde varer ikke mere end 8 minutter. Efter de 8 minutter vil sejren gå til det hold, som har flest kæmpere stående. I tilfælde af at begge hold har lige mange kæmpere stående, dømmes runden uafgjort.

8.3.3 Point ved en runde udmåles ved antal lovligt stående kæmpere ved rundens afslutning efter at overdommeren har givet kommandoen: "Stop Fight!". Der gives 1 point efter antal lovligt stående kæmper.



- 8.3.4 En runde afsluttes når der står 3 mod 1 tilbage. Sejren afgøres da med en 3 til 0 score.
- 8.3.5 En sejr er den afgørende faktor for hvem der går videre i turneringen. Runde sejr og point er faktorer som anvendes ved bl.a. lige antal sejr, og anvendes i den overordnede vurdering.
- 8.3.6 Point til kæmperstatistik anvendes i Kategori 3 mod 3.

## **8.4 Regulativer i Kategori 3 mod 3.**

- 8.4.1 Overdommeren tilkalder to hold til banen og beder derefter to andre hold om at gøre sig klar.
- 8.4.2 De to andre hold, som der bedes gøre sig klar skal gå til en forudbestemt lokation (til tje), hvor der gennemgås en historisk, autentisk, og teknisk inspektion af udstyr. Den historiske og tekniske inspektion udføres af et udvalg ved turneringen, bestående af dommere og overdommeren.
- Det opkaldte hold har 1 minut til at møde op.
  - Overdommeren må bede kæmperne om at tage deres hjelm af eller åbne deres visir, for at sikre sig kæmpernes identitet stemmer overens med holdlisten. De vil dertil få 60 sekunder til at få sin hjelm på og gøre sig klar. Medhjælpere må stå uden for hegnet og hjælpe kæmperne med få hjelm på. Kæmperne må ikke forlade banen før kampstart. Dette er en nødvendighed for at forsikre at der ikke bliver udskiftet kæmpere.
  - Hvis kæmperne optræder på banen 3 minutter eller mere efter at de er blevet bedt om at gøre sig klar, eller møder uforberedte op, vil der blive tildelt en "Teknisk sejr" til det andet hold.
- 8.4.3 Overdommeren sikrer sig at både dommere og kæmpere er klar.
- 8.4.4 Overdommeren signalere at kampen starter, ved at give kommandoen: "Start Fight!".
- 8.4.5 Linjemændene eller dommerne, samt den ansvarlige for optagelsen af kampen, observerer de to hold i deres start zoner, alt imens de står bag hegnet. De optager og notere de regelbrud og lign. som de ser men blander sig ikke i kampen, medmindre der er tale om fare for kæmpernes sikkerhed.



- 8.4.6 Kampens dommere gennemgår runden for regelbrud. Dommerne kan stille de som har brudt en regel, eller de der blev trukket ud af en kamp til ansvar for deres handling. Ligeledes kan de adskille to kæmpere som har været i en inaktiv clinch i mere end 5 sekunder.
- a. Overdommeren skal tilse om alt i runden foregik på korrektiv mellem hold og kæmpere.
  - b. Runden slutter når kommandoen: "Stop Fight!" lyder fra overdommeren.
  - c. Ved afslutningen af runden forbliver kæmperne på sin position (stående såvel som liggende og siddende) efter overdommerens kommando: "Stop Fight!", så der kan føres point.
  - d. Ved overdommerens kommando: "All Rise!" vender kæmperne tilbage til deres start zone.
  - e. Dommerne henvender sig til de to holdkaptajner og spørg hvorvidt de har nogle klager at indgive imod modstanderne eller dommerne.
  - f. Dommerne henvender sig til overdommeren og rapportere ud fra deres observationer, om urolige regelbrud. Kampen afgøres ud fra deres observationer (hvis nødvendigt også linjemændenes reportager samt de optagelsesansvarlige dommers observationer) samt overdommerens egne observationer.  
Derefter tages klager i betragtning (hvis der er nogle) og resultatet annonceres. Dertil gives der også her et gult eller et rødt kort, hvis dette er nødvendigt.
  - g. Sekretæren skriver følgende ned for runden:
    - I. Rundens vinder.
    - II. Rundens score. (det antal kæmpere som endnu står oprejst på begge ens afslutning).
    - III. Enhver disciplinær aktion foretaget under runden.
  - h. Overdommeren annoncerer den følgende runde.
  - i. Efter et hold har haft to sejr annonceres kampens vinder.



## 9. Dueller - Singlekonkurrencer

Reglerne dækker både kvindelige såvel som mandlige deltagere.

### 9.1 Sværd og skjold

- 9.1.1 En Match består af 3 runder.
- 9.1.2 En runde består af 60 sekunder.
- 9.1.3 Der er 60 sekunders hvil mellem hver runde.
- 9.1.4 Slag som tæller point:
  - a. Hvert slag tæller 1 point. (slagene skal ramme ordentligt)
  - b. Afvæbne modstander tæller 1 point.
  - c. Vælte modstander tæller 1 point.
- 9.1.5 Hver runde vindes af den deltager som har scoret flest point.
- 9.1.6 Hver Match vindes af den deltager som har vundet flest runder.
- 9.1.7 Hvis en deltager vinder de to første runder (2-0) er Matchen afgjort.
- 9.1.8 **Detaljer:**
  - a. Skub med skjold er tilladt.
  - b. Slag med skjoldkant mod krop og lemmer er tilladt.
  - c. Slag med skjold mod ansigtet er ikke tilladt.
  - d. Slag mod væltet / liggende modstander er ikke tilladt.
  - e. Greb og kast er ikke tilladt.
  - f. Spark er ikke tilladt.
  - g. Slag mod hænder giver 0 point. (Hænder måles op til 5 cm over håndledet)
  - h. Slag mod skridt og fødder er ikke tilladt.
  - i. Slag mod bagsiden knæet er ikke tilladt.
  - j. Clinches stoppes efter 3 sek.



### 9.1.9 Udstyr:

- a. Sværd.
  - I. Sværdets længde (ende til spids): 75 cm til 110 cm.
  - II. Sværdets vægt: 1200g til 1900g.
  
- b. Skjold.
  - I. Alle træ, læder eller metalskjolde skal være udarbejdet efter et historiskbelæg. Et skjold skal passe med resten af kæmperens rustning rent geografisk og tidsmæssigt.
  - II. Alle kanter på træ eller læderskjolde skal være tildækket af; læder, med en minimumstykkelse på 2 mm, eller tre lag på limet stof.
  - III. Kanterne på et metalskjold skal være rullet eller rundet, så de ikke har en runding på mindre end 4 mm.
  - IV. Vægten på ethvert skjold må ikke overstige 5 kg = 11.03 lbs.
  - V. Metal skafter er ikke tilladt på skjolde, denne regel er dog ikke gældende for bucklere.
  - VI. Et skjold må højst have en længde på 75 cm.
  - VII. Et skjold må højst have en bredde på 60 cm.
  - VIII. Runde skjolde må højst have 65 cm i diameter.
  - IX. Afmåling skal følge skjoldets bue.

## 9.2 Langsværd

- 9.2.1 En Match består af 3 runder.
- 9.2.2 En runde består af 60 sekunder.
- 9.2.3 Der er 60 sekunders hvil mellem hver runde.
- 9.2.4 Slag som tæller point:
  - a. Hvert slag tæller 1 point. (slagene skal ramme ordentligt)
  - b. Pommel slag tæller 1 point.
  - c. Afvæbne modstander tæller 1 point.
  - d. Vælte modstander tæller 1 point.
- 9.2.5 Hver runde vindes af den deltager som har scoret flest point.
- 9.2.6 Hver Match vindes af den deltager som har vundet flest runder.
- 9.2.7 Hvis en deltager vinder de to første runder (2-0) er Matchen afgjort.



#### 9.2.8 **Detaljer:**

- a. Skub er tilladt.
- b. Slag med pommel er tilladt.
- c. Slag mod hænder giver 0 point. (Hænder måles op til 5 cm over håndledet).
- d. Slag mod fødder er ikke tilladt.
- e. Kun slag med begge hænder på våbnet tæller.
- f. Slag mod bagsiden knæet er ikke tilladt.
- g. Slag mod skridtet er ikke tilladt.
- h. Slag mod væltet / liggende modstander er ikke tilladt.
- i. Det er ikke tilladt at tage fat / holde fast på modstanderen og / eller hans våben.
- j. Knytnæve slag er tilladt men giver 0 point.
- k. Spark er tilladt men giver 0 point.
- l. Clinches stoppes efter 3 sek.

#### 9.2.9 **Udstyr:**

- a. Sværd.
  - I. Sværdets længde (ende til spids): 120 cm til 140 cm.
  - II. Sværdets vægt: 1700g til 2600g.

### **9.3 Stagevåben**

9.3.1 En Match består af 3 runder.

9.3.2 En runde består af 60 sekunder.

9.3.3 Der er 60 sekunders hvil mellem hver runde.

9.3.4 Slag som tæller point:

- a. Hvert slag tæller 1 point. (slagene skal ramme ordentligt)
- b. Vælte modstander tæller 1 point.
- c. Afvæbne modstander tæller 1 point.
- d. Slag med skaft tæller 0 point.
- e. Slag med pommel tæller 1 point.

9.3.5 Hver runde vindes af den deltager som har scoret flest point.

9.3.6 Hver Match vindes af den deltager som har vundet flest runder.

9.3.7 Hvis en deltager vinder de to første runder (2-0) er Matchen afgjort.



### 9.3.8 **Detaljer:**

- a. Skub med våbenet er tilladt.
- b. Kun slag med begge hænder på våbnet tæller.
- c. Slag mod hænder giver 0 point. (Hænder måles op til 5 cm over håndledet).
- d. Slag mod skridtet og fødder er ikke tilladt.
- e. Slag mod bagsiden knæet er ikke tilladt.
- f. Slag mod væltet / liggende modstander er ikke tilladt.
- g. Det er ikke tilladt at tage fat / holde fast på modstanderen og / eller hans våben.
- h. Vandrette slag mod nakken er ikke tilladt.
- i. Knytnæve slag er tilladt men giver 0 point.
- j. Spark er tilladt men giver 0 point.
- k. Clinches stoppes efter 3 sek.

### 9.3.9 **Udstyr:**

- a. Stagevåben.
  - I. Våbnets længde (ende til spids): 170 cm til 200 cm.
  - II. Våbnets vægt: 2000g til 2500g.
  - III. Våbenhovedet skal have historisk belæg og være inden for DMKS' regelsæt.

## 10. **Definitioner:**

**Slag:** Er defineret som et kraftfuldt slag med våbnets slående side. (Ikke den flade og ej heller den ikke slående side.

**Afvæbne:** Modstanderen smider / taber sit våben under kampen uanset vilkårlig grund.

**Vælte:** Modstanderen mister balancen og vælter under kampen uanset vilkårlig grund.

**Pommel slag:** Slag med bagsiden af våbnet.