# АНОНС:

Наш мир состоит из сотен планет, населенных разумными существами.

Межпланетные перелеты здесь привычны, но далеко не всегда желанны: многие народы, зная о чужих успехах на военно-техническом поприще, направляют собственные силы на защиту своего пространства. Ведь соседи по вселенной могут различаться цветом кожи, обрядами, верованиями, умениями - всем, кроме универсального языка. Языка силы, понятного в любой, даже самой далекой галактике.

Сегодня такой разговор нужен нам, как никогда.

Мор, доселе не известное явление, день за днем беспощадно уничтожает население одной из планет. Никто не знает, откуда он возник и распространится ли он на другие планеты. Одно ясно: его нужно немедленно остановить!

Сделать это сможет только Чемпион - сильнейший из всех бойцов, живущих во вселенной.

Чтобы отыскать Чемпиона, созвано первое собрание межпланетного Альянса. На это время официально приостановлены все конфликты. Наказание за нарушение всеобщего перемирия до победы над Мором - смерть.

Межпланетный Альянс объявил Турнир, победитель которого получит оружие, призванное помочь ему в предстоящей схватке с Мором.

Изо всех уголков вселенной к месту проведения Турнира понеслись космические корабли с бойцами и наблюдателями на борту.

Альянс выбрал судей Турнира, ими стали воины со всех краев галактики, заслужившие известность своими подвигами на военном поприще

Судьи на месте.

Бойцы готовы.

В бой!

# По костюму и доспехам:

## Оружие:

К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – модели оружия, изготовленные из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

## Костюм и доспехи:

Костюм и доспехи должны соответствовать легенде заявленного персонажа.

Использование защиты головы - обязательно (если у Вас нет шлема, организаторы предоставят его).

Все защитное снаряжение (щиты, доспехи, шлемы) должно быть выполнено из материалов, не допускающих повреждения протектированного оружия или нанесения травм.

Металлические доспехи не желательны и разрешены только по предварительному согласованию с организаторами. Любые металлические элементы не должны иметь острых кромок, граней, зазубрин на поверхности. Щиты обязательно должны быть обиты по краю и лицевой поверхности кожей, войлоком, резиной или другим мягким материалом.

Боец, сделавший костюм в соответствии с легендой своего персонажа, получает один дополнительный балл к количеству нанесенных ударов. Боец, собравший тяжелый доспех (руки, ноги, корпус, голова) в соответствии с легендой своего персонажа, получает дополнительно два очка к итоговому результату.

## 1. ФОРМАТ БОЯ

1.1. Бои ведутся в формате меч-меч, щит-меч, двуручная номинация.

1.2. Формат меч-меч подразумевает поединок на одноручном клинковом оружии/топорах/булавах/молотах длиной не более 100 см.

1.3. Формат щит-меч подразумевает поединок на одноручном клинковом оружии/топорах/булавах/молотах длиной не более 100 см, со щитом, вписывающемся в круг диаметром 80 сантиметров (для каплевидного щита допустима длина по нижнему краю до 90 см).

1.4. Формат двуручная номинация подразумевает поединок на двуручном клинковом оружии/древковом оружии/топорах/булавах/молотах/посохах/копьях длиной от 120 до 180 см.

1.5. В финале возможен сход бойцов с разным комплектом вооружения в рамках одного поединка.

1.6. Боец, вооруженный двумя видами одноручного оружия приравнивается к бойцу, вооруженному щитом и одноручным оружием.

1.7. Использование одним бойцом одновременно двух видов двуручного оружия, а равно сочетания двуручного оружия с одноручным или со щитом не допускается.

## 2. ПРАВИЛА БОЯ

2.1. Бой начинается командой «бой» и останавливается командой «стоп». Бой останавливается по истечении времени либо по команде маршала турнира в случае потери бойцом оружия, элементов снаряжения, падения бойца, грубым нарушением бойцом правил.

2.2. Бой состоит из двух раундов по 30 секунд каждый. Победа в бою присуждается победителю в двух раундах. В случае ничьи по результатам двух раундов, назначается третий раунд. Победа в раунде присуждается бойцу, нанесшему по сопернику большее число попаданий. В случае равного количества полученных соперниками ударов бой продолжается до первого акцентированного попадания одного из бойцов.

2.3. Засчитываются только акцентированные, чёткие удары в поражаемую зону противника. В зону поражения не входят: голова, шея, кисти, пах и стопы. Одно попадание по противнику приносит одно очко.

2.4. Амплитудные удары с разворота, в прыжке, приведшие к падению противника, потере им оружия, либо выполненные иным высокохудожественным способом приносит наносившему два очка.

2.5. Количество очков за бой высчитывается с учетом бонусов и штрафов.

**Запрещенные действия:**

1. Колющие удары любым оружием кроме копий.

2. Рубящие удары копьём.

3. Применение приёмов борьбы или рукопашного боя.

4. Удары в непоражаемую зону

5. Намеренное выталкивание за пределы ристалища.

6. Начало боя до команды «бой» и продолжение боя после команды «стоп»

7. Захват оружия противника.

8. Удар краем щита в любую часть тела.

9. Споры с судьями, оскорбление судей, противника и зрителей.

**Разрешенные действия:**

1. Удары в поражаемую зону боевой частью оружия.

2. Клинч продолжительностью не более трёх секунд.

3. Давление, наложение, зацепы щитом.

За применение запрещенных действий однократно выносится предупреждение. За повторное – снимается один балл от количества нанесенных ударов. Третье нарушение влечет снятие двух баллов. Четвертое – дисквалификацию.

# Правила по допуску оружия ближнего боя

## 1. Общие положения

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружия, изготовленного из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.2. Всё оружие проходит предварительный контроль. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность к бою не допускаются.

## 2. Общие требования

2.1. Все применяемое на турнире ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично и соответствовать стилистике заявленного мира.

2.2. Боевая часть ПО должна быть смягчена ЭП полностью.

2.3. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

2.4. Вес оружия не должен превышать 800 грамм на метр длины.

2.5. Общий вес оружия не должен превышать 3000 грамм.

## 3. Клинковое оружие

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание (до 45 градусов или 30 см на метр длины) без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.

3.2. Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 15 мм толщиной. На не предназначенных для удара частях клинка (плоскость лезвия) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.

3.4. Общая длина клинкового оружия не должна превышать 2 метра.

## 4. Инерционное и древковое рубящее оружие.

4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни нежели в клинках.

4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

4.3. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.

4.4. Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 2,5 метра.

4.5. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

4.6. У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой. К таким видам оружия так же предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

## 5. Пики и копья

5.1. Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 5 см. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 3 см. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

5.2. Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника.

5.3. Общая длина пики не должна превышать 3,5 м.

5.4. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника.

## 6. Щиты

6.1. Щиты должны быть лёгкими и прочными – твёрдая основа для щитов изготавливается из фанеры (до 8 мм толщиной) или пластика. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, могущих нанести травму или повредить оружие.

6.2. На турнир допускаются только щиты с протектированной кромкой и умбоном (если он есть). Внутренняя стороны щита могут быть не протектированной. Щиты, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику к на турнир не допускаются.

6.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см

При этом даже при СИЛЬНОМ нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

6.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

6.5.Умбон должен быть мягким полностью – изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

6.6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м2 защитной поверхности щита.

6.7. Максимальный размер щитов не должен превышать 150 см в высоту и 80 см в ширину.

# Правила по допуску доспехов

## 1. Материалы изготовления доспехов и шлемов

1.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а так же качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров.

1.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.

1.3. Кольчужные элементы могу быть из любых колец (сталь, латунь, медь,

алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпанные).

1.5. Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе пластины, материал которых не регламентирован.

1.6. Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

## 2. Безопасность доспеха

2.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены

так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а так же

повредить протектированное оружие.

2.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть

отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

2.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

2.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

2.5. Во избежание спорных ситуацией рекомендуется изготавливать доспех из кожи и подобных материалов.

### Дополнительно:

Уважаемые участники, если вы не заявитесь заранее, то нам придется отнять некоторое время турнира на различные организационные мелочи. Давайте попытаемся сократить это время, и заранее оформим все заявки на турнир, что позволит заранее составить таблицу боев.

Если человек приедет на турнир без предварительной заявки, конечно, мы с радостью примем его. Но все-таки, на его оформление потребуется время, которое придется отнять у нас всех.

К участию в турнире допускаются заранее зарегистрированные бойцы (на сайте и на конвенте до начала турнира) при наличии костюма. К участию в турнире не допускаются бойцы в состоянии алкогольного/наркотического опьянения. Победителю вручается приз от МГ "Dragon Age: Город цепей" и МГ “Троя Ахейская”.

Подать заявку на участие можно на сайте СибКона [http://sibkon.org](https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fsibkon.org)