1. **Dopuszczenie do turnieju:**
* Do udziału w turnieju dopuszczone są tylko osoby pełnoletnie.
* Ilość uczestników turnieju jest ograniczona:
	+ każda drużyna uczestnicząca w festiwalu może wystawić **maksymalnie dwóch** wojowników do turnieju;
	+ jeżeli drużyna wspomoże organizatorów w prowadzeniu turnieju, zapewniając sędziego – może wystawić **jednego** **dodatkowego** reprezentanta.
* Wymagane jest uzbrojenie zgodne z ogólnym regulaminem przyjętym na festiwalu, poprawne historycznie dla okresu VIII-XI w.:
	+ Uzbrojenie ochronne musi zawierać:
		- **hełm** zgodny z ogólnymi wymaganiami festiwalu, zaopatrzony w osłonę twarzy i szyi (w postaci przynajmniej tekstylnej – tzn. pikowanej lub filcowej – czapy lub kaptura; zalecany jest dodatkowo czepiec lub kaptur kolczy);
		- **„twardy” pancerz** kolczy, lamelkowy lub łuskowy (wraz z warstwą tłumiącą – przeszywanicą, grubym kaftanem itp.);
		- **tarczę**: okrągłą, migdałowatą lub owalną, rozsądnych rozmiarów;
		- z uwagi na bezpieczeństwo wymagane są **rękawice** ochronne.
	+ Uzbrojenie zaczepne:
		- broń dopuszczona do turnieju to **miecz, szabla lub jednoręczny topór**;
		- broń musi być zabezpieczona („ostrze” min. 2mm, sztych miecza/szabli lub krawędzie ostrza topora zaokrąglone), nie może mieć ostrych zadziorów;
	+ Uzbrojenie musi być bezpieczne, czyste, estetyczne i solidnie wykonane.
	+ Nie zostaną dopuszczone do turnieju:
		- widoczne osłony goleni/kolan, ani przedramion (zaleca się użycie ochraniaczy ukrytych pod strojem);
		- pancerz zakładany bezpośrednio na koszulę, bez żadnego podkładu;
		- tarcze o dziwnych kształtach i przesadzonych wymiarach;
		- sprzęt z poważnymi uszkodzeniami, np.: dziurawe kolczugi czy lamelki, potargane przeszywki; obstrzępione, rozpadające się tarcze.
* Strój i uzbrojenie muszą być spójne pod względem czasowym, kulturowym i terytorialnym. Każdy zawodnik jest sprawdzany pod tym kątem przed każdą walką.
1. **Przebieg turnieju:**
* Turniej prowadzony jest metodą pucharową (przegrywający odpada).
* W zależności od ilości zgłoszeń oraz wymagań programu festiwalu, turniej może być podzielony na dwa dni (początkowe rundy w sobotę, natomiast część finałowa w niedzielę) lub w całości przeprowadzony w niedzielę.
* W przypadku dużej liczby zawodników, walki eliminacyjne w początkowych rundach będą się toczyć równolegle na dwóch polach turniejowych.
* W pierwszej rundzie pary będą losowane, w kolejnych rundach tworzona będzie drabinka na podstawie dotychczasowych rezultatów. Losowanie par prowadzone będzie w taki sposób, aby w pierwszej rundzie nie dochodziło do walk „bratobójczych” pomiędzy członkami tej samej drużyny.
* Pary będą ogłaszane z wyprzedzeniem (walczą woje X i Y, przygotowują się P i Q). Zawodnik, który nie stawi się na polu najpóźniej minutę po wezwaniu do walki, uznawany jest za przegranego.
* Jeśli początkowa liczba zawodników nie będzie potęgą dwójki (2, 4, 8, 16, 32, ...), zostaną przeprowadzone dodatkowe eliminacje, albo w kolejnych rundach będą dobierani zawodnicy spośród przegranych (uczestnicy eliminacji zostaną wyłonieni przez losowanie; „szczęśliwi przegrani” przez losowanie lub bezpośrednie wskazanie sędziów) – tak by najpóźniej w ćwierćfinałach uzyskać odpowiednią liczbę walczących.
1. **Sędziowie:**
* Zespół sędziowski składa się z 4-5 sędziów (w tym głównego, prowadzącego turniej) oraz pomocnika technicznego odpowiedzialnego za pomiar czasu i prowadzenie tabeli wyników.
* Każdy z sędziów ma prawo przerwać walkę, jeśli widzi ku temu powód.
* Walkę rozpoczyna i wznawia po przerwie arbiter prowadzący turniej.
* Sędziowie ogłaszają zwycięzcę każdego pojedynku po uprzedniej konsultacji.
* Decyzje sędziów są ostateczne i nie podlegają dyskusji.
1. **Zasady walki:**
* Walka toczy się przez 1 minutę, bez przerw po trafieniach.
* Walka toczy się na polu wyznaczonym barierkami i/lub linami o wymiarach 5x5m. W przypadku przyparcia do barierki zatrzymującego walkę, lub wyjścia poza wyznaczone pole, sędziowie mogą przerwać walkę i wznowić ją na środku pola. Jeżeli zawodnik notorycznie ucieka poza pole walki, sędziowie mogą upomnieć go lub przyznać punkty przeciwnikowi.
* Pole trafienia, zgodnie z ogólnymi zasadami walk przyjętymi podczas festiwalu, obejmuje: tułów, ręce razem z przedramionami (bez dłoni), nogi powyżej kolan oraz głowę.
	+ Kategorycznie zabronione są sztychy, uderzenia jelcem lub głowicą, ataki na twarz lub krocze, „koszące” uderzenia w szyję, uderzenia w kark i potylicę, uderzenia rantem tarczy (uderzenia płaską stroną tarczy są dozwolone, ale nie punktowane). Sędziowie będą też zwracać szczególną uwagę na niskie ciosy na nogi.
* Zwycięża ten zawodnik, który zdobędzie podczas walki większą liczbę punktów – po zakończeniu czasu sędziowie ustalają punktację, sędzia główny ogłasza wynik.
	+ Punktowane są czyste, mocne uderzenia w pole trafienia (1 trafienie = 1 punkt); nie liczy się "głaskanie" w zwarciu, bardzo lekkie trafienia i otarcia, uderzenia płazem miecza lub szabli oraz trzonkiem topora.
	+ W przypadku rozbrojenia (w tym przypadkowej utraty broni) lub obalenia sędziowie wstrzymują walkę (czas zostaje zatrzymany) i przyznają zawodnikowi punkty zgodnie ze schematem: 1 punkt za pierwsze, 3 za drugie, 5 za trzecie (w obrębie danej walki) itd. Jako utrata broni liczy się każde wypuszczenie broni z ręki. Zabronione jest przywiązywanie broni do ręki.
* W przypadku wyniku remisowego, sędziowie zarządzają dogrywkę trwającą 30 sekund. Jeśli również dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia, zwycięzcę wyłania walka do pierwszego czystego trafienia.
* Sędzia może przerwać walkę w dowolnym momencie z powodów technicznych (faul, kontuzja, uszkodzenie sprzętu, utrata broni) lub po poddaniu się jednego z zawodników.
	+ w przypadku uszkodzenia sprzętu zawodnik ma umowną minutę na rozwiązanie problemu lub wymianę uszkodzonego elementu.
	+ w przypadku kontuzji (niebędącej skutkiem faulu przeciwnika) lub uszkodzeń sprzętu nie pozwalających na dalszą walkę, zawodnik uznawany jest za przegranego.
	+ w przypadku faulu / niedozwolonego zachowania sędziowie mogą upomnieć zawodnika, odjąć mu punkty lub zdyskwalifikować go (zwłaszcza w przypadku powtarzających się fauli lub celowych niebezpiecznych uderzeń). Dyskwalifikacja jest równoznaczna ze zwycięstwem przeciwnika. W szczególnych przypadkach sprawca może zostać wykluczony również z wszystkich pozostałych walk w czasie imprezy (bitwy, turniej drużynowy).
1. **Postanowienia końcowe:**
* Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie, szczególnie dotyczących przebiegu turnieju, po wcześniejszym uzgodnieniu z uczestnikami.
* Uczestnicy przystępują do udziału w turnieju na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne uszczerbki na zdrowiu i mieniu poniesione podczas turnieju.