

Regelwerk vikingrkappblot WdS 2017

Als feste Disziplinen am vikingrkappblot sind festgelegt

- Bogenschiessen
- Axtwerfen
- Speerwerfen
- Schilddrücken
- Kubb
- Truhenspiel

Die freie Wettkampfdisziplin wird am Freitagabend bei Eröffnung des blot bekannt gegeben.

Freude am blot, Fairness und Spass in der Gemeinschaft stehen im Vordergrund.

Basisregel

Die gastgebende Sippe verfügt über die Regelhoheit und hat stets die abschliessende Entscheidung in Regelfragen. Wenn dies von der gastgebenden Sippe gewünscht ist, kann der Havigodi oder seine Gjafis beigezogen werden.

Die Disziplinen werden der Reihe nach ausgetragen, wobei in jeder Disziplin ein Gewinner ermittelt wird. Am Ende siegt die Sippe, welche am meisten Spiele gewonnen hat. Bei Gleichstand wird ein Stechen in einer der Disziplinen gemacht, auf welche sich die Sippen mit Gleichstand einigen. Ist eine Einigung nicht möglich, wird mit dem Knochenwurf-Fang entschieden.

Der Gesamtsieger der vikingrkappblot erhält für ein Jahr den Wanderpokal und darf sich darauf verewigen.

Mitstreiten darf jede Sippe der «Wikingen der Schweiz». Falls freie Wikingen mitstreiten wollen, können sie dies ohne am Wettstreit um den Wanderpokal teilzunehmen oder indem sie sich einer der teilnehmenden Sippen für die Spiele anschliessen.

Die detaillierte Ausformulierung der Spielregeln, welche den Spielraum der gastgebenden Sippe deckt, werden einen Monat vor den vikingrkappblot veröffentlicht. Spätestens zwei Wochen vor dem blot müssen Einsprüche eingereicht werden. Die gastgebende Sippe entscheidet abschliessend.

Bogenschiessen

Die Art und Weise des Bogenschuss-Parcour steht der gastgebenden Sippe frei.

Zugelassen sind 2017 traditionelle Bögen ohne Bogenvisionier und Zusatzausstattungen am Bogen. Über die Bewilligung von Bögen entscheidet die gastgebende Sippe und der Havigodi-Rat.

Axtwerfen

Die Art und Weise des Axtwerfen steht der gastgebenden Sippe frei. Benutzt werden Franziskas oder ähnliche historisch korrekte Äxte. **Es dürfen die eigenen Äxte benutzt werden.**

Speerwerfen

Die Art und Weise des Speerwurfs steht der gastgebenden Sippe frei. Die Wurfspeere werden von der gastgebenden Sippe gestellt.

Schilddrücken

Das Schilddrücken wird prinzipiell nach den Basisregeln ausgeführt mit drei kleinen, aber sehr entscheidenden Regelerweiterungen (Anzahl Schiedsrichter, Anzahl Wettkämpfer, Form des Feldes). *Diese sind in Kursiv geschrieben.*

Pro Sippe werden drei Wettkämpfer gestellt. Dabei muss mindestens ein Wettkämpfer ein anderes Geschlecht als die restlichen besitzen und ein Wettkämpfer muss max. vor 4 Wintern am Bergping die Volljährigkeit erlangt haben. Es dürfen bei Bedarf Wettkämpfer anderer Sippen angefragt werden. Jede Sippe stellt drei Schilde. Wer dies im Vorfeld nicht stellen kann, koordiniert sich mit anderen Sippen, um wettkampffähig zu sein.

Das Schilddrücken erfolgt in einem gekennzeichneten Feld, in welchem sich die Wettkämpfer gegenüberstehen und von sechs Schiedsrichtern überwacht wird. Ziel ist es, *die* anderen «über den Steg» hinaus zu drücken und dabei nie den Schildkontakt zu verlieren. Das Startzeichen wird vom Hauptschiedsrichter gegeben und erst erteilt, wenn sich die

Schilder der Wettkämpfer Farbe auf Farbe fest berühren, *alle drei* Kämpfer *pro Sippe* stehen und ihre Bereitschaft zum Wettkampf kundtun. Der Schiedsrichter unterbricht den Wettkampf, sobald der Schildkontakt unterbrochen ist.

Die Schwerthand darf lediglich das zweite Schild über die Kante fixieren oder das eigene Schild stützen. Die Schwerthand darf nicht benutzt werden, den anderen Wettkämpfer zu greifen oder aus dem Feld zu stossen, wenn sie dabei keinen Kontakt mit dem eigenen Schild hat. *Wettkämpfer, welche seitlich vom «Steg stürzen», sind nicht mehr wettkampffähig.*

Der Wettkampf endet, wenn eine der beiden Wettkämpfergruppen mit Schildkontakt das Ende des Stegs übertritt *oder sich kein gegnerischer Wettkämpfer mehr auf dem Steg befindet.*

Kubb

Gespielt wird auf einem Feld 8m x 5m, jeweils mindestens zwei Vertreter der Sippe bilden ein Team.

Auf beiden Stirnseiten des Spielfelds werden jeweils fünf Basis-Kubbs aufgestellt. Der König wird mittig auf die Mittellinie gestellt. Ziel ist es mit den Wurfstöcken alle Kubbs der gegnerischen Hälfte umzuwerfen. Gelingt dies in einem Durchgang, darf das Team auf den König werfen und fällt dieser um, ist das Spiel gewonnen. Die Wurfhölzer dürfen nicht von oben (z.B. wie Darts.) oder seitlich geschleudert werden, sondern müssen von unten (z.B. wie Boggia) geworfen werden und sollten sich nicht horizontal (z.B. wie ein Helikopter) drehen, was den Wurf ungültig machen würde.

Vor Spielbeginn werfen beide Teams zeitgleich einen Wurfstock möglichst nahe an den König. Das Team das näher dran ist, darf anfangen. Wirft ein Team den König um, hat das Gegnersteam das Spiel gewonnen. Das Team 1 (beginnendes Team) darf nun anfangen und bekommt die sechs Wurfhölzer. Die Wurfhölzer und umgefallenen Kubbs bleiben liegen, bis alle sechs Wurfhölzer geworfen wurden. Danach darf Team 2 alle umgefallenen Kubbs ins gegnerische Spielfeld werfen, wo sie von Team 1 aufgestellt werden. Wird ein Kubb dabei aus dem Spielfeld geworfen, darf er nochmal geworfen werden. Landet er wieder ausserhalb wird er zu einem Strafkubb und wird von Team 1 ins eigene Feld geworfen.

Danach ist Team 2 dran, kriegt alle Wurfhölzer und muss nun versuchen die Kubbs auf der Grundlinie des Team 1 um zu werfen. In der zweiten Spielrunde müssen erst die Kubbs im gegnerischen Spielfeld umgeworfen werden, erst danach die auf der Grundlinie. Gelingt ihnen dieses nicht, darf in der nächsten Runde Team 1 auf eine gedachte Linie bis zu dem Kubb vorrücken, der dem König am nächsten steht. Dies geht dann abwechselnd so weiter, bis ein Team alle gegnerischen Kubbs abgeräumt hat. Gelingt dies einem Team, darf es rückwärts - unter den Beinen durch - auf den König werfen. Liegt dieser schlussendlich auch, hat das Team gewonnen. Wird bei einem Königswurf ein gegnerischer Kubb getroffen, der vorher nicht abgeräumt wurde, wird er zurückgestellt und der Wurf wiederholt.

Wird zu irgendeiner Zeit der König umgeworfen bevor alle Kubbs weggeräumt wurden, ist das Spiel vorzeitig verloren.

Die Runden werden nach einer halben Stunde Spielzeit abgebrochen und der Sieger anhand der ausgeschiedenen Kubbs ermittelt.

Truhenspiel

Den Wettkämpfern werden die Augen verbunden, eine Hand muss die Truhe berühren und eine Hand hält den Sack. Mittels Los wird der beginnende Wettkämpfer bestimmt.

Text vor jedem Schlagversuch

Schlagender Wettkämpfer: «Namen des anderen Wettkämpfers?»

Zu schlagender Wettkämpfer: «Ja?»

Schlagender Wettkämpfer: «Darf ich dich schlagen?»

Zu schlagender Wettkämpfer: «Ja»

Vor, während und nach dem Text dürfen sich beide Wettkämpfer bewegen, dabei darf der Handkontakt zur Truhe nie unterbrochen werden. Der Verlust des Handkontakts und das Einstecken eines Treffers führt zu einem Punkt für den Gegner.

Überraschung

Die Art und Weise der überraschenden Disziplin steht der gastgebenden Sippe frei.

Die Regeln werden vorgängig nicht bekannt gegeben werden. Dies erfolgt am Freitagabend.