

## Regelwerk Helmtreffer

- Die üblichen Trefferzonen im Nahkampf werden auf den Helm erweitert.
- Keine Schläge auf den Kopf, wenn kein Helm vorhanden ist.
- Schusswaffen dürfen weiterhin nicht gegen Kopf / Hals gerichtet werden.
- Für Schildträger (exkl. Buckler) besteht eine Helmpflicht.
- Des Weiteren empfiehlt der Veranstalter ausdrücklich einen Helm zu tragen auch wenn keiner nötig wäre.
- Es liegt auch weiter am Spieler sich mit Helmschlägen zurückzuhalten, wenn er selbst keinen Helm trägt. Da er sonst einen Vorteil im Nahkampf nutzen könnte und gleichzeitig von keinem Nachteil betroffen wäre.
- Der Helm ist die Trefferzone. Nicht das Gesicht, Nacken, Hals, Ohren.
- Schläge, die gegen den Helm gerichtet sind, werden nur von oben nach unten geführt. Wenn seitlich zugeschlagen wird, muss der Schlag von oben herab kommen, so dass ein max. Winkel von 45° im Bezug zur Senkrechten nicht überschritten wird. So wird sichergestellt, dass keine seitlichen Schläge versehentlich Gesicht, Ohren oder Hals treffen.
- Ein Helmtreffer ist wie ein Treffer auf ein anderes Rüstungsteil zu handhaben. Je nach Waffe kann ein Eisenhelm dem einwirken standhalten. Jedoch sind die Physischen Belastungen grösser als das Einwirken auf z.B eine Brustplatte.
- Die Helmtreffer Regeln sollen den Kampf im Spiel lebendiger machen und vor allem Kämpfe die mit Schilden in die Länge gezogen werden, aktiver und dynamischer gestalten.
- Wie im allgemeinen Larpkampf soll auch hier der gesunde Menschenverstand (GMV) Vorrang haben. Ein Helm gilt nicht als Erlaubnis für mutwilliges und gewaltsames Einwirken.