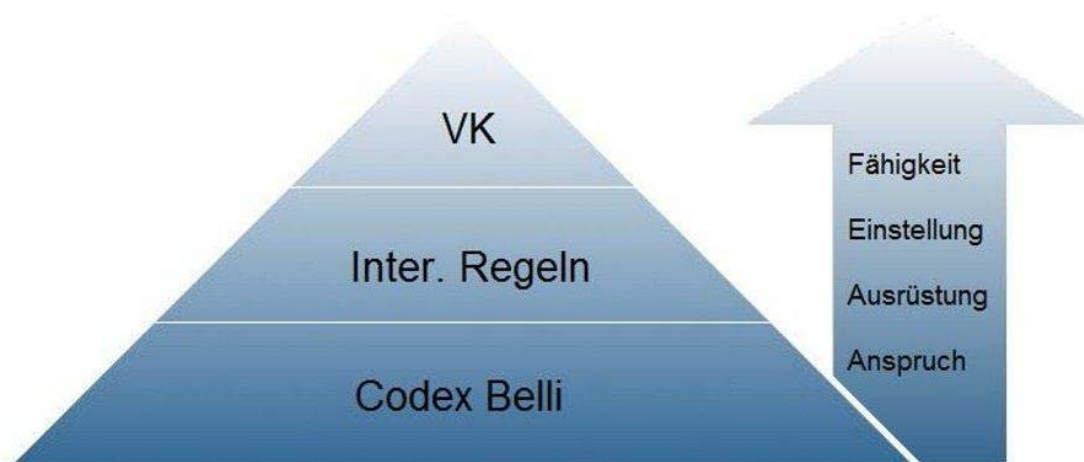


Kampfsysteme

Die Grafik zeigt die drei verschiedenen Arten des mittelalterlichen Gruppenkampfs, die in Bayern hauptsächlich trainiert werden. Diese sind **Codex Belli** (in Variation), sog. **Internationalen Regeln** und der **Vollkontaktkampf**.



Diese Kampfsysteme werden hier in einer Pyramide dargestellt, da aus unserer Sicht in jeder Stufe

passende Ausrüstung
erhöhten Anspruch
richtige Einstellung
verbesserte Fähigkeiten

von den einzelnen Kämpfern gefordert werden.

Im Vorfeld möchten wir auf ein paar grundlegende Dinge eingehen, die unabhängig vom jeweiligen Kampfsystem sind.

Ausrüstung, Schutz und Haftung

Über die Fähigkeiten der Kämpfer hinaus sind ein passendes, sicheres Equipment sowie die Kenntnis rechtlicher Rahmenbedingungen sehr wichtig.

Waffen

Alle Waffen dürfen weder Spitzen noch scharfe Kanten/Ecken haben.



Abgerundete Spitzen aller Waffen
Mindestens 2mm Schlagkante bei allen Waffen
Optimaler Weise haben Speere aufgeschweißte Metallkugeln
Bei Danäxten/Einhandäxten ist darauf zu achten das die Ecken des Axtblatts abgerundet sind
Schilde dürfen keine scharfen Ecken, Kanten oder Spitzen haben.

Schutz

Als empfehlenswerter Schutz gelten gepolsterte Handschuhe, Protektoren für Gelenke, Genitalbereich, Unterarme, Schienbein und Hals, Kopfschutz, Zahnschutz.

Auch passendes, nicht authentisches Schuhwerk (Wanderstiefel) schützt vor Verletzungen, beispielsweise der Bänder.

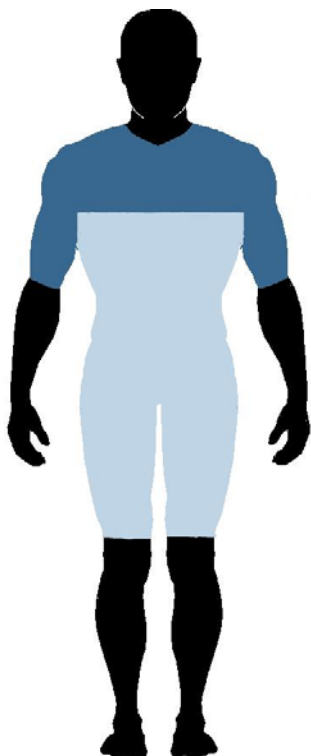
Haftung

Die angegebene Schutzausrüstung empfehlen wir dringend **ALLEN** Kämpfern. Bei Vernachlässigung der Empfehlung durch den Geschädigten kann es unter Umständen dazu kommen, dass der Geschädigte die Schuld bzw. Teilschuld aufgrund von Fahrlässigkeit auf sich nehmen muss.

Die Organisatoren der einzelnen Trainings nehmen nicht die rechtliche Position eines Veranstalters ein.

Training

Alle angegebenen Trainingstermine sind auch für Ungeübte geeignet. Ist dies nicht so, muss dies explizit angegeben werden. All diese Kämpfer werden in ein **spezielles Trainingsprogramm** eingeführt. Dazu gehören einige Grundlagen sowie ein Mentoring-Programm, indem der Ungeübte einem erfahrenen Kämpfer zugeteilt wird.



Codex Belli

Das wohl bekannteste und weitverbreitetste Freikampfsystem ist der Codex Belli und seine verschiedenen Varianten. Unserem Verständnis nach ist der CB eine gute Möglichkeit, einige unerlässliche Fähigkeiten des Einzel- und Gruppenkampfs zu erlernen:

- Distanzgefühl für die eigene und gegnerische Waffenreichweite
- Schnelligkeit
- Reaktionstraining
- Sicheres und effizientes Verhalten im Linienkampf
- Training von taktischen Truppenbewegungen in einer Freischlacht

Natürlich ist ein Kampf im Rahmen des CB nicht als realistische Nachstellung eines mittelalterlichen Gefechts zu betrachten. Doch sind die oben aufgezeigten Fähigkeiten auch für eine realistischere

Darstellung des Kämpfens unverzichtbar. Des Weiteren bietet dieses System einen schnellen und einfachen Einstieg.

Daher bildet dieses System auch die Basis des DiB. Bei allen Sonderformen des CB gibt es doch einige zentrale Regelungen:

Trefferzonen:

Schwerter, Einhandäxte, Saxe, Dolche usw.
(blau + hellblau)

Treffen den Oberarm, Torso und Oberschenkel
Schläge von hinten sind möglichst auf das Gesäß auszuführen,
Schläge auf die Wirbelsäule sind nicht gern gesehen!
Nur Hiebe und keine Stiche!

Einhand- und Zweihandspeere (hellblau)

Treffen Brustwarzen abwärts bis einschließlich der Oberschenkel
Nur Stiche und keine Hiebe
Sicherer Umgang besonders wichtig

Freikampf - Regelwerk

Ein Spezialfall ist die Daneaxt bzw. Helmbarte. Bei diesen Stangenwaffen gilt der Hieb als auch der Stich als Treffer. Bei den Hieben gilt die Trefferzone des Schwertes. Bei den Stichen gilt die eingeschränkte Trefferzone der Speere.

Über diese zentrale Regelung hinaus, werden noch einige andere Restriktionen und Verhaltensgrundsätze eingeführt:

Kopftreffer:

Bei versehentlichem Schlagen auf den Kopf, scheidet der Ausführende des Treffers aus, **nicht** aber der Getroffene.

Besiegte sollten ihr Ausscheiden deutlich anzeigen (Hand auf dem Kopf, Schildinnenseite nach außen).

Handhabung der Speere:

Es sollte Vermieden werden auf die obere Hälfte der Schilde zu stechen, da z.B. durch Abprallen des Speers hohe Verletzungsgefahr besteht.

Fazit:

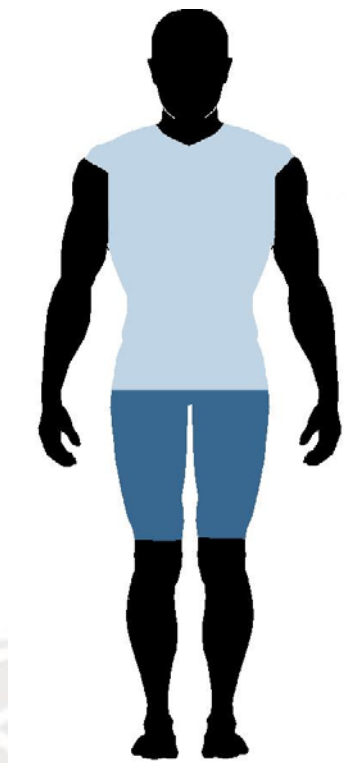
Wir sehen den CB als einsteigerfreundliches Kampfsystem an bei dem, gerade von Neulingen und Ungeübten, ein erfahrener Umgang mit der Waffe nicht vorausgesetzt werden darf, bei dem aber gerade deshalb die Sicherheit an erster Stelle stehen muss. Da es sich um einen Kampfsport handelt sollte

beherrscht offensiv nicht brutal
sicher aber nicht zaghaft gekämpft werden.



Internationale Regeln

Trefferzonen



Schwert, Sax und Messer

Schlagen auf Torso und Oberschenkel
(hellblau + blau)

Stechen auf den Torso (hellblau)

Einhand- und Daneaxt

Schlagen und Stechen auf
Torso und Oberschenkel (hellblau +
blau)

Speere jeder Art

Stechen auf den Torso (hellblau)

Generell gilt das Prinzip "Metal kills", es zählen also auch
Schläge mit der flachen Seite der Klinge.

Die Internationalen Regeln wurden in erster Linie für den
frühmittelalterlichen Freischlachtevent in Moesgaard konzipiert.
Im Gegensatz zum CB sind Stiche auf den kompletten Torso
erlaubt. Deshalb erfordern die Internationalen Regeln ein hohes
Maß an Sicherheit und Erfahrung im Umgang mit allen eingesetzten Waffen.



Neustadt-Glewe-Regeln

Stand: März 2011

Die Schlacht wird ähnlich wie in den vergangenen Jahren mit „erweiterten Trefferzonen“ durchgeführt.

Erlaubt sind folgende Waffen:

1. Hieb Waffen: Waffen mit Stahlklingen welche einhändig geführt werden (u.a. Schwert, Axt, Sax ect.).

Die Schlagkanten der Klingen müssen eine Mindestbreite von 2 mm aufweisen, die Spitzen müssen abgerundet sein – vergleichbar mit der Rundung einer 5 Cent-Münze.

Die Waffen dürfen keine scharfen Kanten o. ä. aufweisen (z. B. Parierstange).

2. Stangenwaffen: „Langwaffen“ mit Klingen / Köpfen / Spitzen aus Stahl (u.a. Ger, Lanze, Dänenaxt ect.).

Die Kanten der Klingen / Schneiden / Spitzen müssen eine Mindestbreite von 2 mm aufweisen, die Spitzen müssen abgerundet sein – Minimum entsprechend der Rundung einer 5 Cent-Münze. Die Länge der Stangenwaffen ist wie folgt begrenzt: Einhändig geführte Gere / Speere: max. 2,10 Meter (inklusive der Spitze).

Zweihändig geführte Gere / Lanzen: max. 3,00 Meter (inklusive der Spitze).

Langäxte / Dänenäxte: max. 2,10 Meter (inklusive Axtblatt) Die minimale Klingenslänge einer zweihändig geführten Axt muss 15 cm betragen!

3. Defensivwaffen: Schilde in den der Darstellung entsprechenden Formen.

Die Schilde dürfen keine Dornen, Spitzen und / oder scharfe Kanten oder sonstige Eigenschaften aufweisen welche ein erhöhtes Verletzungsrisiko verursachen können. Die Schilde dürfen keine Umrandung aus Metall aufweisen.

Die Waffen dürfen keine strukturellen Beschädigungen oder übermäßige Scharten aufweisen.

Verboten sind folgende Waffen:

Feuerwaffen, Leichtmetall-, Latex- oder Carbonwaffen sowie Wucht- und Kettenwaffen (u.a. Peitschenkolben, Morgensterne, Flegel, Peitschen ect.).

Der Gebrauch von Fernkampfswaffen (Bögen, Schleudern, Wurfgere ect.) ist aufgrund der aus der geringen Größe des Schlachtfeldes resultierenden Gefährdung der Zuschauer untersagt. Gefährliche Gegenstände (scharfe Messer ect.) dürfen grundsätzlich nicht auf das Schlachtfeld mitgeführt werden.

Für alle o.a. Punkte gilt: Im Zweifelsfall entscheiden die für die Organisation der Schlacht Verantwortlichen. Diese Entscheidung ist bindend!

Trefferregelung:

Gezählt werden nur „Wirkungstreffer“, dies sind „scharf“ geführte Hiebe, Stiche und Schnitte. Treffer mit der flachen Seite der Klinge, dem Stiel einer Axt oder dem Schaft eines Gers müssen durch den Getroffenen nicht akzeptiert werden.

Alle Hiebe und Stiche sollten mit einer „gesunden Grundhärte“ geführt werden, um auch erkannt / bemerkt zu werden. Es kommt nicht darauf an den Gegner möglichst hart zu treffen, sondern das Auftreffen der Klinge spürbar zu machen – da aufgrund der Rüstungen / Protektoren zu sacht geführte Hiebe oft nicht zu bemerken sind.

Schnitte sollten mit Druck zum Körper des Gegners durchgeführt und „in voller Länge“ durchgezogen werden. Ausnahmen der Regelung: Treffer von hinten sollten mit der flachen Seite der Klinge auf das Gesäß oder den Helm ausgeführt werden.

1. **Hiebwaren:** Schläge, Schnitte und Stiche. Der Einsatz der Waffe hat sich an ihrer Bestimmung / Konstruktion zu orientieren (z.B. keine Stiche mit Äxten).
2. **Stangenwaren:** Gere, Speere und Lanzen – Nur Stiche. Keine Schnitte, keine Schläge! Langäxte/Dänenäxte – Schläge, Stiche und Schnitte.
3. **Defensivwaren:** Der bewusste offensive Einsatz des Schildrand (Schläge und Stöße) zum Körper (insbesondere zu Hals und Kopf) des Gegners ist nicht erlaubt. Der Einsatz gegen den Schild des Gegners (z.B. zum Brechen der gegnerischen Deckung ist möglich. Der frontale Gebrauch des Schilds gegen Körper (nicht gegen Hals und Kopf) und Waffen des Gegners ist erlaubt.



Trefferzonen:

1. Hieb Waffen: Kopf (ausschließlich Hiebe! - von oben auf die harte Schale des Helms geführt), Torso, Arme einschließlich der Hände, Oberschenkel (Hiebe, Stiche und Schnitte).
2. Stangen Waffen: Gere, Speere und Lanzen – Torso, Oberarme, Oberschenkel (ausschließlich Stiche). Langäxte / Dänenäxte – Kopf (ausschließlich Hiebe! - von oben auf die harte Schale des Helm geführt), Torso, Oberarme, Oberschenkel (Hiebe, Stiche und Schnitte).

Rüstungspunkte:

Um die Verwendung der entsprechenden Rüstungen zu honorieren wird nach folgendem Punktesystem gekämpft:

1. Ungerüstete / leichtgerüstete Kämpfer (z.B. Tuniken, Gambesons, Lederlamellen ect.): 1 Trefferpunkt.
2. Stark gerüstete Kämpfer (Kettenhemden, Lamellarpanzer aus Metall in Verbindung mit einem adäquaten Gambeson ect.): 2 Trefferpunkte.

Die Festlegung der jeweiligen Trefferpunkte erfolgt im Rahmen der Musterung vor der Schlacht.

Schutzausrüstung:

Alle aktiv an der Schlacht teilnehmenden Personen müssen folgende Ausrüstung als Mindestvoraussetzung tragen:



1. Helm: Für die Schlacht besteht Helmpflicht! Der Helm muss aus Metall bestehen und geeignet sein, den Kopf des Trägers adäquat gegen die üblichen Kopftreffer zu schützen.
2. Handschuhe: Für die Schlacht besteht Handschuhpflicht! Die Handschuhe müssen geeignet sein den Schutz der Hände sicherzustellen (einfache, dünne Lederhandschuhe sind für die waffenführende Hand nicht ausreichend).
3. Gelenkprotektoren: Geeigneter Schutz für Knie- und Ellenbogengelenke ist Pflicht. Moderne Protektoren sind nicht sichtbar unter der Oberbekleidung zu tragen.

Folgende Ausrüstung wird zusätzlich dringend empfohlen: Armschienen, Beinschienen oder Schienbeinprotektoren, Tiefschutz, Zahnschutz, geeigneter Schutz für den Torso (z.B. Gambeson, Lamelle o.ä.), geeigneter Schutz für Hals und Nacken (z.B. Leder / Kettengeflecht am Helm angesetzt ect.).

Zusätzliche Verhaltensregeln zur Trefferregelung:

Stangenwaffen sind von oben nach unten / maximal waagrecht zu führen. Nicht erlaubt ist der Einsatz der Waffe aus einer unteren Position (Aufwärtsstich, Aufwärtsschlag).

Stangenwaffen sind nur nach unten zu parieren.

Die Teilnahme an der Schlacht unter Alkohol- oder Drogeneinfluss ist nicht erlaubt.

Faires Verhalten und ein respektvoller Umgang mit dem Gegner ist Voraussetzung für ein gelungenes Gefecht. Wir kämpfen als Partner, nicht als Feinde!

Sonstiges:

Vor der Schlacht findet eine Musterung und ein Vorkämpfen statt. Während der Schlacht dürfen sich nur Personen auf dem Schlachtfeld aufhalten, welche über die entsprechende Schutzausrüstung verfügen. Nichtkämpfer z.B. Wasserträger, Bannerträger ect. haben während der Gefechte das Schlachtfeld zu verlassen.

Teilnehmer an der Schlacht müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben.

Der Veranstalter hat das Hausrecht.

Jeder Kämpfer ist dafür verantwortlich, dass Zuschauer nicht gefährdet werden.

Vollkontakt

Darunter verstehen wir die realistische Rekonstruktion des mittelalterlichen Gruppenkampfs. Dabei geht es nicht nur darum den ganzen Körper als Trefferzone zu definieren, sondern auch die Waffen effizient und realistisch zu gebrauchen.

Der VK ist in dieser Art ein sehr junges Kampfsystem. Auf vielen großen Veranstaltungen wird schon länger mit erweiterten Trefferzonen (z.B. Wolin, Neustadt-Glewe) gekämpft. Der hier definierte VK hat seine Wurzeln jedoch aus den Lehren von Roland Warzecha und Tobias Wenzel alias Toke von Hammaborg. Deren einzigartigen Techniken mit dem großen Rundschild wurden vom Team Austria aus Innsbruck auf den Gruppenkampf übertragen und um weitere Waffenarten ergänzt.

Der wesentliche Unterschied liegt darin, dass im VK die spezifischen Eigenschaften der einzelnen Waffen auf realistische, effiziente Art und Weise mit einbezogen werden (z.B. Stechen aufs Gesicht, wirksamer Schildeinsatz usw.).

Um diesen Ursprung gerecht zu werden ist ein hohes Maß an Technik und Training notwendig. Dengeln in Bayern wird die Rahmenbedingungen dafür schaffen und verschiedene Möglichkeiten bieten um diese Techniken zu erlernen. Unerlässlich ist es jedoch, dass jeder einzelne Fechter regelmäßig trainiert.

Freikampf - Regelwerk

Hier die grundlegenden Prinzipien, welche man beim VK mit dem Schwert beachten muss:

Mit dem Schwert schneiden durch Ziehen bzw. Drücken:



Gezogener elliptischer Schlag:

Mit dem Schwert stechen

Effiziente Möglichkeit
ABER: Hier ist **Vorsicht** geboten

Bei Speer und Daneaxt sind ebenfalls höchste Vorsicht geboten. Bei Stichen und Schlägen auf die Fechtmaske muss mit diesen Waffen sehr vorsichtig vorgegangen werden, da sie große Wucht entwickeln.

Schlampig ausgeführte Treffer bzw. Schläge mit der flachen Seite der Schwertklinge machen den Gegner nicht gefechtsunfähig.



Freikampf - Regelwerk

Ausrüstung

Unerlässlich sind:

Fechtmaske mit 1600N
Gut gepolsterte Handschuhe (z.B. Lacrosse-Handschuhe)

Empfehlenswert:

Halsschutz (Torwarthalsschutz fürs Eishockey)
Gelenkprotektoren

Weitere empfohlene Ausrüstung: *siehe oben*

Regeln und Verhalten

Noch mehr als in anderen Kampfsystemen kommt es beim VK auf die Fähigkeit, Fairness, Einstellung und das Verhalten des Kämpfers an.

Trefferregelung

Beim VK ist nicht die Anzahl oder Wucht des Treffers ausschlaggebend, sondern welche Wirkung der Treffer bei Verwendung scharfer Waffen erzielen würde. Daher müssen die Waffen wie oben beschrieben effizient eingesetzt werden. Weiterhin kommt es auch auf den Getroffenen an, der entscheiden muss ob der Treffer wirkungsvoll genug war um ihn außer Gefecht zu setzen.



Hier einige grundlegende Erkenntnisse:

Saubere geschnittene Schl◆ge oder Stiche auf

Schwerhand/Schwertarm
Kopf, Hals oder Gesicht
Beine
Torso machen den Getroffenen gefechtsunfähig.

Freikampf - Regelwerk

Der Schild hat nicht nur die Funktion seinen Träger Schutz zu bieten, sondern ist auch als Waffe zu betrachten. Aus diesem Grund wird er auch als Defensivwaffe bezeichnet. Beim Angriff mit dem Schild sind saubere und gezielte Schläge mit der Schildkante bzw. mit dem eisernen Buckel eines Rundschildes zum Gesicht des Fechters als wirkungsvollen Treffer anzusehen. Bei diesen Angriffen ist darauf zu achten, ihn nicht mit voller Wucht auszuführen, da die Fechtmasken oftmals nicht die ganze Kraft aus dem Schlag nehmen können.



Psychologie im Kampf

Zu einer realistischen Rekonstruktion eines mittelalterlichen Gefechts ist es unerlässlich sich in die Situation eines Kriegers zu versetzen. Jegliche Aktion eines Kämpfers sollte er optimaler Weise auch in einem echten Kampf mit scharfen Waffen vertreten können. Das heißt es sollte immer so durchdacht und konzentriert gefochten werden, als wäre man in einer echten Kampfsituation. Es wird niemals möglich sein ein mittelalterliches Gefecht exakt nachzustellen, doch muss es immer die Maxime sein der Realität so nahe wie möglich zu kommen.

