



## Was ist Freikampf?

Freikampf, auch Reenactment-Fechten genannt, ist eine Variation des Schwertkampfes. Ähnlich wie bei anderen Kampfsportarten wie Boxen oder dem artverwandten Fechten versucht man, den Gegner mit der Waffe zu treffen. Eine Berührung mit der stumpfen "Schneidkante" zählt dabei als Treffer. Je nach vereinbarten Trefferzonen und "Rüstungspunkten" verlässt der getroffene Gegner den Kampf, oder die Kontrahenten gehen in die Ausgangsposition zurück.

Der größte und bedeutenste Unterschied zu anderen Kampfsportarten, wo nur **Zweikämpfe** stattfinden, besteht darin, dass es sich beim frühmittelalterlichen Freikampf um einen **Teamsport** handelt.

Im sogenannten "Linienkampf" treten zwei gegnerische Teams gegeneinander an. Die Ausgangsposition ist hierbei eine sich gegenüber stehende Linie, die vom jeweiligen Team gebildet wird, der "Schildwall".

Im Linienkampf ist es wichtig, seinen Nebenmann ebenso wie sich selbst zu schützen.

**Ein gut aufeinander abgestimmtes und effektives Team ist somit Ziel und Idealzustand beim frühmittelalterlichen Linien – Freikampf.**

Je nach Vorlieben und Grundvoraussetzung der einzelnen Kämpfer kommen dabei folgende Waffenkombinationen zum Einsatz.



## Beim Linienkampf eingesetzte Waffenkombinationen:

### Schwert und Schild

Dies ist als Standardkombination zu bezeichnen. Ausgelegt um Zweikämpfe auszufechten, sowie in der Linie die mittlere und kurze Distanz zu bestreiten. Für Angriffe ebenso geeignet wie zur Verteidigung. Die meisten Freikämpfer sind in dieser Kombination bewandert.

### Einhandspeer und Schild

Eine mittlerweile ebenfalls oft verwendete und damit sehr gängige Waffenkombination. Im Linienkampf unverzichtbar, um den Gegner auf Distanz zu halten. Gefährlich sind diagonal gestochene Attacken, die einen nicht unmittelbar gegenüberstehenden Gegner schräg in die Seite treffen können. Im Zweikampf nur dann effektiv, wenn der Gegner die gleiche Kombination aus Speer und Schild führt.

### Zweihandspeer

Die längste Reichweite für den Linienkampf erhält man mit dem Zweihandspeer. Durch die große Länge der Waffe ist die Führung nur beidhändig möglich. Als Angriffswaffe in der Distanz unschlagbar. Für Zweikämpfe aufgrund der Behändigkeit und großen Länge nicht geeignet, es sei denn man führt in der zweiten Hand gleichzeitig einen Sax.

### Sax und Schild

Kurze Reichweite, schnelles Agieren. Diese Waffenkombination ist für den Kampf im absoluten Gedränge geeignet. Durch die geringe Länge ist diese Kombination für schnelle Angriffe aus dem Hinterhalt oder für Läufer geeignet.

### Einhandaxt und Schild

Im Prinzip der Kombination Schwert-Schild ähnlich. Ein großer Vorteil der Einhandaxt ist, dass man damit den gegnerischen Schild aufklappen kann, indem man den Axtkopf am Schildrand einhängt. Als Nachteil ist die größere Kopflastigkeit zu nennen.

### Zweihandaxt (Dänenaxt)

Die wahrscheinlich vielseitigste zweihändig geführte Waffe im Gefecht. Mit der Dänenaxt kann gestochen und geschlagen werden. Schilde können durch Einhängen des Axtkopfes aufgeklappt werden. Darüber hinaus erreicht man eine große Reichweite. Die Dänenaxt zu führen ist anspruchsvoll und geübten Kämpfern vorbehalten. Im Zweikampf ebenfalls gut umsetzbar. Nachteil ist die mangelnde Defensivfähigkeit, da man dazu keinen Schild tragen kann.

### Wurfspeere

Es handelt sich um eine Beiwaffe zu einer der genannten Kombinationen. Wurfspeere können über eine weite Distanz den Gegner treffen und sorgen in der gegnerischen Linie für Verwirrung. Wurfspeere können die Aufmerksamkeit mehrerer Kämpfer provozieren und sorgen somit für Ablenkung innerhalb der gegnerischen Gruppe. Nachteil ist, dass diese Waffe wieder zurück geschleudert werden kann.

### Pfeil und Bogen

Reine Fernkampf-Waffe. Nicht zur Defensive geeignet, es sei denn man führt parallel dazu einen Sax. Pfeile haben die größte Reichweite und können schnell abgeschossen werden. Daher sorgt diese Kombination in der gegnerischen Linie für Achtsamkeit. Durch den Einsatz von Pfeil und Bogen können gegnerische Blockbewegungen gestoppt werden.





## Weitere im Freikampf trainierte Varianten:

### Schwert und Buckler

Diese Kombination gehört streng genommen nicht in den frühmittelalterlichen Freikampf, da der Kampf mit Schwert und Buckler (kleiner Schild bis ca. 50cm Durchmesser) erst im 13. Jahrhundert aufgekommen ist. Der Waffengang und etliche Schlagfolgen sind in einigen Fechtbüchern aus dem späteren Mittelalter gut dokumentiert. Als Beispiel sein hier das englische Buch I.33 oder das deutsche Manuskript von Thalhoffer genannt.

Der Kampf in dieser Disziplin ist deshalb reizvoll, weil durch den kleinen Schild und die auf Kopf und Hände erweiterte Trefferzonen sehr viel Dynamik entsteht und den Kontrahenten eine hohe Konzentration und Beweglichkeit abverlangt wird.

### Messer / Sax und Buckler

Dies ist eine Variante der oben beschriebenen Kombination. Durch die geringere Reichweite des Messers / Sax wird die erforderliche Beweglichkeit noch weiter erhöht. Ein gutes Training für die Reaktionsfähigkeit.

### Messerkampf

Beim Messerkampf verfügen beide Gegner lediglich über ein Messer, bzw. ein Sax, das die Länge von ca. 40cm nicht überschreitet. Diese Disziplin ist eine perfekte Übung, um das Reaktionsvermögen und die Beweglichkeit zu trainieren, da es kaum Möglichkeiten der Parade gibt. Dem gegnerischen Stich oder Schlag kann nur ausgewichen werden. Diese Kombination ähnelt anderen Kampfsportarten wie z.B. dem Boxen oder olympischen Fechten. Beinarbeit und Meidbewegungen sind vergleichbar.

## Taktische Rollen beim Freikampf:

### Kommandant

Der Kommandant führt sein Team durch den Kampf. Die Größe des Teams kann dabei recht unterschiedlich sein. Wir unterscheiden zwischen Unterkommandanten, die während einer Schlacht einen einzelnen Block von ca. 10-15 Kriegeren führt und den Linienkommandanten, der für die gesamte Schlachtreihe verantwortlich sind. Der Kommandant verzichtet dabei auf die Teilnahme im aktiven Gefecht, so weit es möglich ist. Die wichtigste Aufgabe besteht darin, den Überblick zu bewahren und Schwächen des Gegners zu erkennen und diese auszunutzen, indem zur richtigen Zeit das richtige Kommando erfolgt. Ebenso liegt die Zuständigkeit darin, das Funktionieren der einzelnen Blöcke innerhalb der Schlacht zu gewährleisten und eigene Schwächen und Lücken zu identifizieren und durch Befehle zu minimieren. Einzelne Krieger werden ebenso vom Kommandanten koordiniert wie Teams oder die gesamte Linie.

### Linienkämpfer

Meist mit der Kombination "Schild und Speer" oder "Schild und Schwert" ausgestattet, bilden Linienkämpfer das Rückgrat jeder Schlachtreihe. Die Aufgaben des Linienkämpfers liegen darin, dem Druck der gegnerischen Linie Stand zu halten, und in Zusammenarbeit mit seinen Mitkämpfern einen gemeinsamen Angriff aufzubauen und umzusetzen. Ziel ist die Vernichtung der gegnerischen Linie. Darüber hinaus ist der Linienkämpfer für das Wohl seiner Nebenmänner mit verantwortlich. Nur wenn man sich gegenseitig schützt, kann die Linie bestehen. Gegnerische Speerstiche werden sehr oft diagonal geführt und sind oftmals



# Freikampf

## Waffenkombinationen / Einsatzmöglichkeiten

nur noch durch den Nebenmann zu parieren. Linienkämpfer benötigen gutes Reaktionsvermögen und einen guten Überblick der näheren Umgebung. Das "periphere Sehen", also das Wahrnehmen von Bewegungen aus den Augenwinkeln ist ein weiteres, entscheidendes Kriterium für den Linienkämpfer.

### Plänkler

Plänkler werden eingesetzt, um gegnerische Block- oder Linienbewegungen zu stören, bevor diese ausgeführt werden, meist vor dem eigentlichen Beginn der Schlacht. Ziel ist dabei nicht die Dezimierung der gegnerischen Einheiten sondern in erster Linie Verwirrung zu stiften und den Gegner zu behindern. Bei Plänklern handelt es sich meist um schnelle, agile Kämpfer, die über gute Kondition und Zweikampf-Eigenschaften verfügen. Waffenkombination ist meist "Speer und Schild" oder "Schwert und Schild". Nach ausgeführter Aktion als Plänkler werden diese im Anschluss bei Begegnung der Linien wieder in den Block oder die Linie integriert und kämpfen als Linienkämpfer.

### Läufer

Als Läufer werden flinke, konditionsstarke Kämpfer eingesetzt, die nicht zwingend fest in die Linie integriert sind. Im Verlaufe eines Linienkampfes ergeben sich Gelegenheiten, die gegnerischen Reihen zu umlaufen oder diese an geeigneter Stelle zu durchbrechen. Das ist das Einsatzgebiet der Läufer. Meist mit Schwert und Schild ausgestattet, dringen sie seitlich in die gegnerische Linie ein und fallen dem Feind in den Rücken. Der Angriff endet erst, wenn der Läufer fällt oder die Gegner aufgerieben sind.



### **Verletzungsrisiko beim Freikampf:**

Freikampf ist eine Kampfsportart. Gekämpft wird mit echten Waffen, die allerdings stumpf und abgerundet sind. Die Kontrahenten versuchen den Gegner mit wohl dosiertem Hieb zu treffen. Da die Kämpfer durch Protektoren für Ellenbogen, Knie, Hände, Genitalien etc. geschützt sind, ist das Verletzungsrisiko im Vergleich zu vielen dynamischen Teamsportarten wie Fußball oder Handball relativ gering.

Bei Kampfsystemen mit erlaubten Kopftreffern wird der Schutz durch eine Fechtmaske (1600N) und einen Stichschutz für den Hals entsprechend erweitert.

Blaue Flecken und leichte Prellungen lassen sich jedoch kaum vermeiden. Weitere Verletzungen wie Platzwunden (Cuts) oder gar Knochenbrüche sind ausgesprochen selten.

