



INFORMATIONSBLATT FÜR FRÜHMITTELALTERLICHE KÄMPFER

Zunächst einmal vielen Dank, dass ihr auch dieses Jahr wieder dabei seid und das Spektakel mit Euren Vorführungen unterstützt.

Auch dieses Jahr übernimmt die Kampforga wieder Ewi . Er ist während der gesamten Veranstaltungszeit Euer Ansprechpartner für alles was den frühmittelalterlichen Kampf betrifft.

Im Anschluss an diese Zeilen findet ihr den in Schalkholz geltenden „**Baltic Codex**“. Nach diesem, oder ggf. dem Codex Belli wird hier gekämpft. Bitte lest ihn Euch aufmerksam durch und klärt eventuelle Fragen bei den Besprechungen vor dem Kampf oder nach der Lagerbesprechung am Freitag.

Solltet ihr den Codex Belli noch nicht kennen, informiert Euch darüber bitte im Vorfeld auf einer der zahlreichen Seiten im Internet.

Noch ein wichtiger Hinweis:

Es gilt wie auch vorher schon allgemeine Helmpflicht während des gesamten Kampfes ! Diesbezüglich bitten wir darum, es einfach zu akzeptieren und keine unnötigen Diskussionen anzuleiern. Es geht hier um Eure Sicherheit.

VIEL SPASS !!

BALTIC CODEX

Vorwort

Wir betreiben Sport!

Die ist vor allem in puncto Fairness zu beachten.

Allen, die mit uns diesen Sport betreiben, wünschen wir viel Spaß auf dem Schlachtfeld.

Dieses Regelwerk ist entstanden für mehr Freude auf dem Feld und um einen fest geschriebenen Übergang zwischen dem Codex „Belli“ und dem „Huskarl“ zu bilden.

Die Regeln

Kampffähigkeit

Es wird erwartet, dass vor Schlachtantritt jeder Krieger kampffähig das Feld betritt.

Angetrunken oder verkaterter Zustand zieht einen Ausschluss vom Kampfeschehen nach sich

Rüstung

Helm, Handschuhe und festes Schuhwerk sind Pflicht.

Es ist zu empfehlen, Gambeson und / oder versteckte Protektoren zu tragen.

Jeder Krieger ist angehalten, eine für sein dargestelltes Zeitalter stimmige Rüstung zu tragen.

Wünschenswert wäre eine optisch harmonische Wirkung der Körperproportionen.

Minderjährige Teilnehmer

Ab dem vollendeten 16. Lebensjahr besteht die Möglichkeit der Teilnahme an unserem Sport.

Dies bedarf bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres einer schriftlichen Erlaubnis des / der Erziehungsberechtigten.

Waffen

Die Auflagefläche der Waffe am Trefferpunkt darf 3 mm² nicht unterschreiten.

Bei Flachwaffen (Schwerter, Äxte Säbel) sind die Spitzen mindestens auf die Rundung eines 2 Cent-Stückes anzupassen.

Bei stechenden Waffen ist die Spitze circa auf die Größe eines 1 Cent-Stückes anzupassen.

Stechende Waffen sind Gere o.ä., Äxte mit vorgewölbter Spitze (Einhand- und Daneaxt) und das Kurzsax mit einer Klingenlänge bis 30 cm.

Schwerter und Langsax stechen nicht.

Führung der Waffen

Die Handhabung der Waffen ist optisch authentisch auszuführen.

Es sind Wirkungstreffer zu setzen.

Wirkungstreffer sind die Treffer mit der Spitze oder Schneide der jeweiligen Waffe zum Körper des Gegners.

Bei einem zweiten schnellen Schlag ist optisch erneut auszuholen (kein Staccato).

Die Schlagstärke ist der Rüstung des Gegners anzupassen.

Schild und Trefferzonen

Hände, Füße, Unterschenkel, Hals und Gesicht sind keine Trefferzone.

Wir bitten bei Frauen die Brust und bei Männern den Intimbereich so gut als möglich zu verschonen.

Beides befindet sich trotzdem in der Trefferzone und zählt als Treffer.

Bei Treffern an Gesicht und Hals gilt das gängige Kommando „Headshot“.

„Headshot“ = Der Schlagführende ist in diesem Kampf raus und stirbt.

Kopftreffer sind – aus der frontalen Perspektive gesehen – in 90 – 45 °Winkeln zu setzen.

Stichtreffer von Langwaffen sind „Nipples down“ anzusetzen.

Befindet sich ein Unterarm deutlich über diesem Bereich, ist dieser keine Trefferzone.

Von Stichen der Langwaffen auf das obere Drittel des Schildes ist abzusehen.

Das Schild darf teilaktiv geführt werden.

Jeder entscheidet selbst über den Abstand des Schildes zu Körper.

Stöße mit dem Schild zum Schild des Gegners sind erlaubt, jedoch nicht zum Körper des

Gegners.

Das Angeln von Waffe oder Schild des Gegners mit dem eigenem Schild ist ausdrücklich erlaubt.

Kommando „Stopp“

Ertönt das Kommando „Stopp“, ist sofort jede Kampfhandlung einzustellen.

Auch während der Schlacht ist darauf zu achten, dass die Zuschauer hinter ihrer Absperrung bleiben.

Jeder Krieger hat in einer Gefahrensituation das Recht das Kommando „Stopp“ zu erteilen. Bitte achtet auch auf andere Krieger, die im Kampf zu nah an die Absperrung geraten, um Zuschauer zu schützen.

Nachbesprechung

Die Nachbesprechung dient zur Beseitigung von Konflikten und Unmut.

Es wird gebeten, Probleme währenddessen zur Sprache zu bringen, um deren Austragung auf dem Schlachtfeld zu vermeiden.

Hierbei ist es unwichtig, ob es sich um unbeabsichtigte Fehler im Sport oder unfaires Verhalten handelt.

Unstimmigkeiten sind nicht vor Zuschauern zu klären, sondern in einer separaten Besprechung.

Das gilt auch für Kommando „Headshot“.

Nachwort

Wir wünschen allen viel Spaß mit diesem neuen Regelwerk und hoffen, unseren Sport damit dynamischer und Anspruchsvoller gestaltet zu haben.

Verfasser:

Wismar Warriors