



Bereich „Heerlager Waffenmeisterei“

Codex Belli 2010

10.09.2011 in Stedesdorf beschlossene Version 2

Die aktuellste Version ist auf der Internetseite www.ig-heerlager.de zu finden.

Der Codex Belli 2010 ist in dieser Version gültig bis zum 01.05.2015

1. Waffen

1.1 Waffenkategorien

Hieb-, Schnitt und Stichwaffen:

- Ein- oder beidhändig geführte Klingenwaffen

- Einhändig geführte Äxte mit einer max. Länge 1m und einem max. Kopfgewicht von 350g

- Einhändig geführte Hieb- und Stichwaffen mit einer max. Länge 1m und einem max. Kopfgewicht von 350g

- Zweihändig geführte Hieb- und Stichwaffen (Kriegssense, Hellebarde, DaneAxt usw.) mit einer max. Länge 2,1m und einer min. Klingenlänge 10cm und einem max. Kopfgewicht von 500g

Stichwaffen

- beidhändig geführter Speere Maximallänge 3m
- einhändig geführter Speere Maximallänge 2,1m



Bereich „Heerlager Waffenmeisterei“

1.2 Waffenspezifikationen für Hieb-, Schnitt und Stichwaffen

- Klingenwaffen müssen mindestens eine Schlagkante von 2mm aufweisen und abgerundet sein.
- Schlagkanten mit denen Stiche durchgeführt werden, dürfen an ihrer spitzesten Stelle einen Radius von 10mm (10-Cent-Stück) nicht unterschreiten.
- Die Montur muss Hackenfrei und abgerundet sein.
- Alle Waffenteile müssen so gestaltet sein, das sich kein Körperteil darin verfangen kann.

1.3 Waffenspezifikationen für Stichwaffen

- Stichwaffen und Waffen, welche primär zum Stechen gebraucht werden, müssen eine deutlich verdickte Spitze haben, welche 1qcm nicht unterschreitet

1.4 nicht erlaubte Waffen

Feuerwaffen, Leichtmetall-, LARP- oder Carbonwaffen sowie Wucht- und Kettenwaffen (Keulen, Flegel, ...) Peitschen, Schleudern.

2. Rüstung & Ausstattung

2.1 Der Mindestrüstungsschutz

Der Mindestrüstungsschutz im Nahkampf besteht aus gepolsterten Handschuhen, Kopfschutz.

Der Mindestkopfschutz ist eine dick untergepolsterte Kettenhaube oder Lederhelm.

Fechtmasken (1600 Newton) mit Hinterkopfschutz sind erlaubt.

Kämpfer, die nicht den Mindestrüstungsschutz tragen, dürfen am Nahkampf nicht teilnehmen.

2.2 erweiterter Körperschutz

Körperschutz (z.B. Gambeson), besonders Schutz der Unterarme und Gelenke, wird dringend empfohlen!

2.3 Gefährliche Gegenstände

Gefährliche Gegenstände (Schilde, Rüstungen, Waffen mit Dornen oder scharfen Kanten, Sporen, Fußangeln ...) dürfen grundsätzlich nicht mitgeführt oder gar gebraucht werden.



Bereich „Heerlager Waffenmeisterei“

3. Trefferzonen

3.1 Treffer :

Nur Metall erwirkt einen Treffer

3.2 Trefferzonen für Hiebe und Schnitte:

Oberarm

Torso

Oberschenkel

3.3 Trefferzonen für Stiche und Schüsse:

Torso Nippel down

Oberschenkel

4. Verhalten auf dem Kampfplatz

4.1 Grundsatz

Angriffe sollten stets kontrolliert erfolgen. Treffer sind im Halbkontakt auszuführen (gebremste Stiche und Hiebe). Gewaltanwendung ist untersagt.

4.2 Gebotene Vorsicht

Genitalien und Wirbelkörperfortsätze liegen innerhalb der Trefferzone, sollten jedoch nicht als Ziel eines Angriffs/Finte/Bedrohung gewählt werden. Gleiches gilt für Körperteile außerhalb der Trefferzone.

Verhakt sich die Waffe eines Kämpfers in der Ausrüstung oder dem Körper eines anderen, muss der Kämpfer seine Waffe entweder sicher aushaken oder die Waffe loslassen.



Bereich „Heerlager Waffenmeisterei“

4.3 Verbote Aktionen

Kopftreffer

Trifft ein Kämpfer einen anderen absichtlich oder unabsichtlich mit eigener oder fremder Ausrüstung am Hals oder Kopf, ist er für mindestens die aktuelle Kampfrunde ausgeschieden. Ein Kopftreffer geschieht nach dem Verursacherprinzip, betrifft jedoch immer den Waffenführenden.

Verbotene Stichführung

Stiche mit Zweihand-Waffen und einhändig geführten Speeren dürfen nicht aufwärts geführt werden. Das V-förmige Drittel des Schildes über dem Buckel darf nicht mit Stichen angegriffen werden.

Schildeinsatz

Der Einsatz des Schildes im Schlag und Stoß gegen den Körper ist nicht erlaubt.

Körpereinsatz

Körpereinsatz als direkter Angriff gegen den Körper (Schläge, Tritte) ist nicht erlaubt.

Bewusstes Zufall bringen des Gegners ist verboten.

Greifen der Klinge

Das Greifen des Treffer setzenden Teiles der gegnerischen Waffe ist verboten und hat das einmalige Ausscheiden des Greifenden zur Folge.

5. Sicherheit

5.1 STOP - Signal

Bei dem Signal „STOP“ werden alle Aktionen sofort eingestellt.

5.2 Waffen und Ausrüstung

Für die Sicherheit seiner Ausrüstung ist jeder Kämpfer selbst verantwortlich

5.3 Minderjährige Kämpfer

Minderjährige unter 16 Jahren sind zum Kampf nicht zugelassen.

Minderjährige Kämpfer ab 16 Jahren bedürfen der Anwesenheit eines Erziehungsberechtigten am Kampfplatz.

5.4 Alkohol / Drogen

Die Teilnahme an einem Gefecht unter Alkohol- oder Drogeneinfluss oder Einfluss anderer rauscherzeugender Substanzen ist nicht erlaubt.



Bereich „Heerlager Waffenmeisterei“

5.5 Zuschauer und Nichtkämpfer

Jeder Kämpfer ist verantwortlich, dass Zuschauer und Nichtkämpfer (Trommler, Bannerträger) nicht gefährdet werden. Auf ihre Sicherheit ist besonders zu achten.

5.6 Verhalten bei Verletzungen

Wird ein Kämpfer durch einen anderen Verletzt, ist der Verletzte durch den Verursacher zu betreuen bis diese professionelle Hilfe zuteil wird. Beide gelten für die aktuelle Kampfunde als Nichtkämpfer.

6 Veranstaltungen

6.1 Waffenmeister (Leiter)

Der Waffenmeister und seine Vertreter sind Leiter der Fechtveranstaltung und üben das Hausrecht aus. Den Anordnungen des Waffenmeisters ist Folge zu leisten. Bei grobem Fehlverhalten (Missachtung von Verhaltensregeln, Unsportliches Verhalten etc.) kann der Waffenmeister den Kämpfer für eine von ihm festgelegte Zeit vom Kampfeschehen ausschließen. Durch den Waffenmeister werden Kontrollen zur Sicherheit der Kämpfer und ihrer Ausrüstung durchgeführt

6.2 Eignung der Kämpfer

Der Kämpfer muss seine Eignung an der gewählten Waffe durch eine Zulassung durch den Waffenmeister nachweisen und eine Verzichtserklärung unterschreiben.

6.3 Erste - Hilfe

Ersthelfer mit entsprechender Ausstattung müssen während der gesamten Gefechtszeit vor Ort sein.

6.4 Absperrungen

Alle Kämpfe finden ausschließlich auf einem abgesperrten und dafür vorgesehenen Kampfplatz statt. Als abgesperrt gilt ein Kampfplatz dann, wenn er eine doppelte umlaufende Absperrung in einer Höhe von ca. 1 Meter und einen Abstand von min. 1m hat. Zuschauer haben sich außerhalb der Absperrung aufzuhalten.