

Codex Belli 2015

02.05.2015 in Bad Bodenteich beschlossene Fassung

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

Der Codex Belli 2015 ist in dieser Version gültig bis zum 01.05.2020 und unterliegt dann der Überprüfung.

Präambel

Das Regelwerk Codex Belli ist ein Sicherheitskonzept, welches Freikämpfern erlaubt, gemeinsam (sowohl größere Schlachten, als auch Kämpfe im kleinen Kreis) unter einem Maximum an Sicherheit für alle Beteiligten, bei einer minimalen Einschränkung des kulturhistorischen Anspruchs an die Kampfkunst sowie an die Kampfausstattung, durchzuführen.

Codex Belli stellt dabei ein verbindliches Sicherheitskonzept für Ausrüstung und Kämpfer dar, welches Veranstaltern einen vertretbaren Rahmen bietet, in dem die Anwendung von Waffen ohne konkretes Verletzungsrisiko durchzuführen ist.

Alle im Codex erlaubten Waffen und Rüstungen sind über die Sicherheitsregeln des Codex hinaus stets gemäß der historischen Realität zu dimensionieren und auch entsprechend der daraus resultierenden authentischen Nutzungskonzepte zu verwenden.

Alle Regeltechnischen Lücken oder Unstimmigkeiten sind stets im Sinne diese Präambel auszulegen oder zu ergänzen. Alle Interpretationen oder Umsetzungen der Regeln, die dieser Präambel widersprechen sind als nicht im Sinne des Codex.

Zulassungskriterien:

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 Schnittwaffen mit einer max. Länge 1m und einem max. Kopfgewicht von 350g
- Zweihändig geführte Hieb- und Stichwaffen (Kriegssense, Hellebarde, Dane-Axt 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

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 Hackenfrie 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

Alle verwendete Schutzausstattung sollte sich in das Historische Erscheinungsbild einpassen und dieses nicht unverhältnismäßig stören.

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

3. Trefferzonen

3.1 Treffer :

Nur aktive Angriffe in Form von Hieb, Stich oder Schnitt wirken Treffer

Nur Metall erwirkt einen Treffer

3.2 Trefferzonen für Hiebe und Schnitte:

Oberarm

Unterarm

Torso

Oberschenkel

Unterschenkel

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, sowie Knie und Ellenbogen, 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.

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 Kampfunde 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.

Selbstgefährdung:

Empfindliche Körperteile, wie Hände oder Gelenke dürfen nicht in die eigene Sicherheit gefährdender Form verwendet werden (z.B. Abwehr mit der Hand oder dem Ellenbogen), sondern sind stets selbst zu schützen. Selbstgefährdung führt zum Ausscheiden für eine Kampfunde oder kann nach Ermessen des Waffenmeisters auch zum Kampfausschluss führen.

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.

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 Kampfgeschehen 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

Kämpfe finden grundsätzlich 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 internen Abstand von min. 1m hat. Zuschauer haben sich außerhalb der Absperrung aufzuhalten. Regional bedingte Abweichungen aufgrund von baulichen oder landschaftlichen Gegebenheiten sind im Einzelfall durch den Veranstalter und den Waffenmeister zu prüfen und im Sinne dieses Sicherheitskonzeptes umzusetzen.