

Niederrheinischer Halbkontakt

Kampfregele für den Freikampf im Team oder Eins gegen Eins

Die Regeln haben wir aus dem Codex Belli und unseren langjährigen Kampferfahrungen abgeleitet. Die Regeln sind, wie im Codex Belli auch, dazu gedacht den Kampf ohne Unfälle durchzuführen. Unfälle lassen sich zwar nicht vermeiden, aber minimieren.

Bei unseren Kämpfen gilt immer: **Sicherheit geht vor!**

Das heißt zuerst, dass neue Kämpfer zeigen müssen, wie gut sie mit ihren Waffen umgehen können. Wenn jemand also neu ist oder lange nicht gekämpft hat, dann führt er erst ein kurzes Training mit einem der anwesenden Verantwortlichen durch.

Wir vertrauen dabei dann auf die Ehrlichkeit der jeweiligen Kämpfer. Sollte sich im Kampf dennoch herausstellen, dass Kämpfer mit ihren Waffen nicht sicher genug umgehen können, behalten wir uns vor diese aus dem Kampf auszuschließen.

1. Rüstungsschutz

Es wird beim Kampf ein Mindestrüstungsschutz vorausgesetzt.

Mindest Schutz:

*Leichter Gambeson oder vergleichbarer Torsoschutz mit langen Ärmeln
Handschuhe (am Besten gepolstert oder gepanzert)
gepolsterte Unterhaube mit Helm
Festes Schuhwerk*

Empfohlener Schutz:

*Dicker Gambeson, Torsoschutz (Metall- oder Leder-Platte, Kette) mit langen Ärmeln
Panzerhandschuhe (dickes Leder oder Metall)
Helm mit Gesichtsschutz (dickes Leder oder Metall) oder Äquivalent
Festes mittelalterliches Schuhwerk
Beinpanzerung (Wattierte Schenkel, Plattenbeine, Beinschienen)
Armpanzerung (Plattenarme, Armschienen)*

Es wird von uns empfohlen, je nach Dicke der Hauptpanzerung unter der Panzerung konventionelle Gelenkschützer (Knie- und Ellenbogenschoner) zu tragen.

2. Waffen

Waffen fallen in eine von vier Kategorien:

- i. **Hieb Waffen:** Waffen mit Stahlklingen zu einer oder zwei Händen
 - Einschneidige: Sax, Säbel, Falchion, Dolche, Lange Messer etc.
 - Zweischneidige: Schwert, Anderthalbhänder, Zweihänder etc.
 - Kopfwaffen: Axt, Streitkolben etc.
- ii. **Stangenwaffen:** Langwaffen mit Stahlköpfen zu zwei Händen
 - Lanze, Kriegssensen, Speer [einhändige Führung (Ger) ist nicht erlaubt]
 - Hellebarde
 - Langaxt
- iii. **Schwere Fußkampfwaffen:** Zweihändige Axt, Streithämmer, Glefen
- iv. **Fernkampfwaffen:** Bögen und Armbrüste, sowie Schleudern
- v. **Verbotene Waffen:** Feuerwaffen, Leichtmetall-, Latex- oder Carbonwaffen, Wucht- und Kettenwaffen, sowie Waffen mit Spitzen und scharfen Kanten
 - Handrohr
 - Aluminiumwaffen & LARP-Waffen
 - Kriegsflegel, Morgenstern

*Erlaubt im Nahkampf sind Hieb Waffen und Stangenwaffen mit Stahlklinge, die eine Schlagkante von mind. 2 mm aufweist und so abgestumpft ist, dass ein Eindringen in Kettengeflecht mit Ringen von 8mm Innendurchmesser ausgeschlossen ist [als Maßstab: ca. eine 10 Cent Münze hineinpassen].
Streitkolben müssen einen metallenen Schlagkopf aufweisen und einen verstärkten Stiel besitzen
Erlaubt im Fernkampf sind Waffen die eine Zugkraft eines 50 lbs Langbogens nicht überschreiten. Es dürfen keine selbstgebauten Pfeile verwendet werden. Nur Pfeile von anerkannten LARP-Herstellern, die für diesen Einsatzzweck und die Kraft des Bogens zugelassen sind, werden akzeptiert.
Die Waffen müssen strukturell ohne Beschädigungen oder übermäßige Scharten sein.*

3. Schilde

Die Schildform ist jedem Kämpfer selbst überlassen. Die Bauweise des Schildes ist ebenfalls jedem selbst überlassen. Jedoch sollte beachtet werden, dass der Schild keine scharfen oder spitzen Teile/Kanten aufweisen darf. Die Struktur des Schildes muss einen normal geführten Schlag gegen die Kante standhalten, ohne merklich nachzugeben.

Damit der Kampf mit dem Schild nicht zu langweilig wird, empfehlen wir eine maximale Schildgröße von 1,20 m x 0,70 m was einem großen Reiterschild entspricht. Sowie das Tragen von nur einem Schild. Bei extrem großen Kämpfern (z.B. Riesen über 1,90m, wie wir sie auch in unseren Reihen haben) ist eine Anpassung der Schildgröße an den Kämpfer selbstverständlich.

4. Verhalten

Hieb Waffen:

- *Erlaubt sind Schläge zum Schild und Körper (Trefferzonen siehe unten)*
- *Nicht erlaubt sind Schläge waagrecht auf die Schultern (da dies zum Abrutschen Richtung Hals/Kopf führen kann)*
- *Schläge auf den Rücken sind nicht mit voller Kraft auszuführen*
- *Nicht erlaubt sind Schläge auf den Kopf, Gelenke, Hände und Füße*
- *Nicht erlaubt sind Stiche: Stiche mit Hieb Waffen werden normalerweise als zu gefährlich erachtet und sind somit in einem Kampf nicht gewünscht*

Stangenwaffen:

- *Erlaubt sind Schläge und Stiche mit Stangenwaffen auf die untere Hälfte! des Schildes*
- *Auf den Körper sind Schläge oder Stiche nur erlaubt, wenn die Waffe abwärtsgeführt wird (Spitze zeigt Richtung Boden)*
- *Nicht erlaubt sind Schläge und Stiche auf die obere Hälfte des Schildes, zum Kopf, Hals oder auf den Körper oberhalb des Brustbeins, sowie das Führen der Waffe aus einer unteren Position (Aufwärtsstich, -schlag)*
- *Ausnahme bilden Hellebarden und Langäxte welche kontrolliert von Oben zur Schulter oder Diagonal zum Oberarm geführt werden dürfen*
- *Nicht erlaubt sind Stiche und Schläge gegen den Fuß bis ca. 5 cm oberhalb des Knöchels, sowie Gelenke und Hände*
- *Das „Einhaken“ in Schilde ist möglich, sollte aber mit Umsicht genutzt werden. Ebenso ist ein dauerhaftes „Festhalten“ des Schildes nicht erlaubt.*

Fernkampf Waffen:

- *Erlaubt sind gezielte Schüsse auf den Schild und den Körper unterhalb des Brustbeins*
- *Nicht erlaubt sind Schüsse oberhalb des Brustbeins und vor allem auf den Kopf*

Allgemein:

- *Körpereinsatz zum direkten Angriff (Tritte, Faustschläge, ...) sind nicht erlaubt*
 - *Offensives agieren mit dem Schild oder den gesamten Körper (z.B. wegdrücken) sind erlaubt*
- *Der Einsatz von gefährlichen Gegenständen (Fußangeln, ...) ist nicht erlaubt*
- *Das Kämpfen unter Alkohol ist nicht erlaubt*
- *Angriffe auf Fernkämpfer ohne Mindestrüstungsschutz sind 1 m vor dem Fernkämpfer zu stoppen und nur anzudeuten*

Faires Verhalten ist Voraussetzung für einen gelungenen Kampf. Wir kämpfen nicht als wirkliche Feinde, sondern nur zu unserem Vergnügen. Also immer Fair bleiben.

5. Trefferzonen

Hieb Waffen:

- Als Trefferzonen gelten *Arme, Beine Brust, Bauch, Rücken und Schultern*
- Bei Armen gelten Ober- wie Unterarme mit Ausnahme der Hände
 - Die Gelenke zählen zu den Trefferzone sind jedoch nicht expliziert anzuvisieren, da diese Treffer sehr schmerzvoll sind und oft Verletzungen hervorrufen
- Bei Beinen gelten Ober- wie Unterschenkel mit Ausnahme der Füße
 - Die Gelenke zählen zu den Trefferzone sind jedoch nicht expliziert anzuvisieren, da diese Treffer sehr schmerzvoll sind und oft Verletzungen hervorrufen
- Treffer auf die Schultern zählen wenn sie gerade von Oben nach Unten oder Diagonal geführt werden.
 - Waagerechte Schläge zur Schulter/Oberarm, die zum Abrutschen zum Hals führen könnten sind zu vermeiden
- Alle anderen Trefferstellen (insbesondere die Leistengegend) zählen nicht als Treffer und können ignoriert werden
- Abgelenkte Treffer von Nicht-Trefferzonen, gelten nicht als Treffer (Schlag von Helm auf die Schulter ableitend)

Stangenwaffen:

- Als Trefferzonen gilt alles unterhalb des Brustbeins
- Wenn die Arme während des Kampfes unterhalb des Brustbeins gehalten werden, zählen sie ebenfalls als Trefferzone
- Die Füße, die Hände und die Leistengegend sind keine Trefferzone (zu hohe Gefahr der Verletzung bei Treffern)
- Ausnahme bilden Hellebarden und Langäxte welche kontrolliert von Oben zur Schulter oder Diagonal zum Oberarm geführt werden dürfen

Fernkampf Waffen:

- Als Trefferzonen gilt alles unterhalb des Brustbeins
- Wenn die Arme während des Kampfes unterhalb des Brustbeins gehalten werden, zählen sie ebenfalls als Trefferzone
- Die Füße gelten beim Beschuss ebenfalls als Trefferzone

Da in vielen Veranstaltungen mit Kopftreffern gespielt wird, trainieren wir dies auch. Jedoch nur mit Einzelabsprache mit dem jeweiligen Gegner. Ziel ist hier das Erlernen der sicheren Abwehr und dem „Umgang“ mit Treffern am Kopf.

Trefferzonen für Hieb Waffen:



Allgemeine Regelergänzungen zum „Guten Kampf“:

- *Als Treffer sollten nur solche Schläge gezählt werden, die aus der vollen Bewegung hervorgehen: also keine Treffer die durch Schläge aus dem Drehen des Handgelenk resultieren und nur die Klinge um wenige Zentimeter bewegen lassen; es sollte eine volle Bewegung des Armes durchgeführt werden*
- *Treffer die durch das flexible Schwingen der Klinge um eine Schildkante resultieren sollten nicht gelten, da sie in einem „richtigen“ Kampf keine Wirkung zeigen würden*
- *Mehrfachtreffer hintereinander auf die gleiche Trefferzone ohne eine volle Ausholbewegung durchzuführen, zählen nur als ein Treffer*

*Richtiger und Falscher Umgang mit einigen Waffen:
Langaxt / Speer:*

*Richtig: Kontrolliertes halten mit der
Möglichkeit die Stange nach Hinten
wegzuschieben*



*Falsch: Stange am Ende fixieren und ein Nachgeben nach
hinten nicht möglich machen.*



*Möglich: Axthiebe kontrolliert von Oben
auf die Schulter*



*Falsch: Hiebe ohne Kontrolle auf Maximale Reichweite
über den Kopf des Gegners hinweg*



*Falsch: Einhaken von Äxten oder
Hellebarden hinter dem Bein*



Andere Waffen:

Falsch: Stiche zum Kopf / Körper



*Möglich: Einhaken zum Aufziehen mit Äxten oder
Hellebarde*

