

Codex Feheta 2018

- Fechtregeln für mittelalterliche Waffen -

⊕ Pro-Version ⊕

Inhaltsverzeichnis

I.	Einleitung.....	3
II.	Allgemeines & Haftung	4
III.	Treffer & Trefferpunkte	4
❖	Treffer.....	4
❖	Trefferpunkte.....	4
IV.	Trefferbereiche.....	5
❖	Hiebe und Schnitte	5
❖	Stiche	6
❖	Schüsse	7
V.	Kämpfe & Sicherheit.....	7
❖	Sicherheit.....	7
❖	Kämpfe	8
VI.	Waffen.....	8
❖	Schwert, Dolch	9
❖	Schild.....	9
❖	Speere	10
❖	Äxte	10
❖	Bogen.....	11
❖	Verbotene Waffen	11
VII.	Rüstung/Schutzausrüstung	11
❖	Mindestschutzausrüstung (Pflichtschutz).....	11
❖	Empfohlene zusätzliche Schutzausrüstung.....	12
VIII.	Fechtbereich (Fechtplatz/Fechtboden).....	12
❖	Beim Training.....	12
❖	Ergänzend: Bei Veranstaltungen	12

I. Einleitung

Der Codex Feheta regelt das Fechten und den Umgang mit mittelalterlichen (Schaukampf-)Waffen im Reenactment Fighting & Reenactment Combat; insbesondere für das Schwert, den Dolch, den Schild, den Speer, die Axt und den Bogen.

Der Codex ist bewusst relativ offen verfasst, sodass es möglich ist, mit weiteren Waffen fechten zu können (z. B. mit dem Buckler).

Mit dem Codex Feheta wurde ein Regelwerk verfasst, das viele Elemente der bestehenden Werke aufgreift, aber durch die Erweiterungen für erfahrene Fechter mehr Realismus in den Freikampf - bei gleichzeitig hoher Sicherheit - bringt. Durch die Nähe zu den anderen Regelwerken ist es problemlos möglich, an Kämpfen und Feldschlachten der anderen Regelwerke teilzunehmen.

Er erhebt allerdings nicht den Anspruch, Kämpfe möglichst authentisch darzustellen. Vielmehr geht es um die Freude am Fechten mit mittelalterlichen Waffen.

Gleichwohl soll er durch seine möglichst offene Formulierung dazu beitragen, sich an die historischen Kampf- und Funktionsweisen der verschiedenen mittelalterlichen Waffen heran zu tasten.

Das Ziel kann eine möglichst historische Kampfweise sein, was ursprünglich der Gedanke des Reenactment Fighting war. Hier entscheidet jedoch jeder selbst, welchen Anspruch er hat.

Der Codex kann sowohl im Training als auch im sportlichen Wettstreit des Einzelkampfes, des Buhurts und des Linienkampfes eingesetzt werden.

Da der Codex für die Anwendung im Reenactment Fighting & Reenactment Combat geschrieben wurde, grenzt er sich klar zum Schaukampf, dem historischen Fechten und dem Vollkontakt ab. Dies ist wichtig, da es in den anderen genannten Stilen viele gute Vereine und Gruppen gibt, die andere Regeln nutzen und in diesen Bereichen hervorragende Arbeit leisten.

Der hier vorliegende Codex ist aus jahrelanger Erfahrung und dem Wunsch heraus entstanden, weiter gehen zu können, als das mit den bislang bekannten Regelwerken (z. B. Codex Belli und Zeit der Schwerter) möglich war und ist.

Im Codex Feheta sind daher unter anderem ein größerer Trefferbereich sowie mehr Hieb- und Stichmöglichkeiten in einem in sich geschlossenem Fechtssystem vom Einsteiger (Basis-Version) über den Fortgeschrittenen (Standard-Version) bis hin zum erfahrenen Fechter (Pro-Version) enthalten.

Grundlage des Codex Feheta ist die „Basis-Version“, die um verschiedene Regelungen in den beiden „Ausbaustufen“ erweitert wird.

Daher gibt es drei Versionen:

- ⊕ die Basis-Version (Grundlage für den Einstieg),
- ⊕ die Standard-Version (für fortgeschrittene Fechter) sowie
- ⊕ die Pro-Version (für erfahrene Fechter).

Kontakt für konstruktive Kritik, Anregungen und Fragen: info@feheta.de.

P.S.: Möge die Freude am Fechten mit mittelalterlichen Waffen stets im Vordergrund stehen und der Codex dazu beitragen, ernsthafte Verletzungen zu vermeiden.

II. Allgemeines & Haftung

Der Codex Feheta regelt das Fechten mit mittelalterlichen Schaukampf-Waffen.

Wichtig:

Vor jedem Training, jedem Turnier und jeder Feldschlacht sind die anzuwendenden Fechtregeln (z. B. Basis-Version, Standard-Version oder Pro-Version) abzusprechen, um Missverständnisse und Verletzungen zu vermeiden!

Die Teilnahme am Training, an Turnieren und an Feldschlachten erfolgt stets auf eigenes Risiko und auf eigene Gefahr!

Es wird keine Haftung für Personen- und Sachschäden übernommen.

Aufgrund der schweren Schutzausrüstung und des bestehenden Verletzungsrisikos wird ein Mindestalter von 16 Jahren (mit schriftlicher Einverständnis des/der Erziehungsberechtigten) empfohlen.

Der Codex kann an die Bedürfnisse der Fechter, Vereine, Gruppen oder Veranstalter durch Streichungen und Ergänzungen angepasst werden, sofern die Sicherheit und der Sinn des Regelwerks hierdurch nicht verloren gehen.

In diesen Fällen ist an geeigneter Stelle auf den zugrunde gelegten „Codex Feheta“ (Codex Feheta – XYZ Version“ hinzuweisen und das Copyright zu beachten.

III. Treffer & Trefferpunkte

❖ Treffer

- Treffer sind (gebremste) Hiebe, Stiche und Schnitte mit Metall innerhalb des Trefferbereichs.
- Gewertet werden nur sauber ausgeführte Hiebe, Stiche und Schnitte, die in einem realen Gefecht zu einer ernsthaften Verletzung oder zum Verlust des Lebens geführt hätten (Wirkungstreffer).
- Treffer sollen spürbar sein, jedoch so geführt werden, dass sie der Rüstung/Schutzkleidung des Gegners angepasst sind.
- Treffer auf Gelenke (z. B. Ellenbogen- oder Kniegelenke) sowie in die Genitalien werden gewertet, sollten aber vermieden werden.
- Der Getroffene entscheidet, ob er den Treffer wertet, oder nicht.
- Ebenso entscheidet der Getroffene, ob der Treffer zu hart war, oder nicht. Zu harte Treffer werden nicht gewertet.

❖ Trefferpunkte

- Wer einen Treffer erhält, der im realen Gefecht das Leben kosten würde, scheidet aus.
- Wer mehrere sauber ausgeführte Treffer erhält, die im realen Gefecht ernsthafte Verletzungen hervorgerufen hätten, scheidet aus.
- Wer (aus Erschöpfung) aufgibt, scheidet aus.
- Wer beim Ringen zu Boden geht und den „Gnadenstoß“ erhält, scheidet aus.

Alternative (auf Punkte):

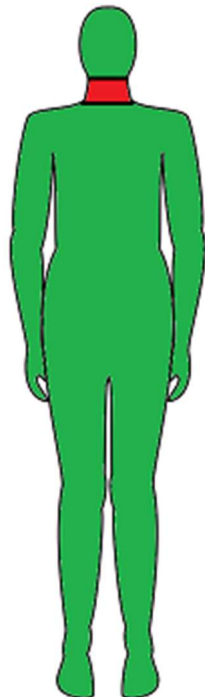
- Wer alle Trefferpunkte verloren hat, scheidet aus.

Lebenspunkte (maximal 4):

Mindestschutz (Kopfschutz, Handschutz)	1
+ Gambeson/Aketon/Fechtjacke	1
+ Kettenhemd oder ähnlicher Torsoschutz	1
+ Plattenrüstzeug	1

IV. Trefferbereiche**❖ Hiebe und Schnitte****Pro-Version**
(erfahrene Fechter):

Für Hiebe und Schnitte gilt
der folgende Trefferbereich:



❖ **Stiche****Pro-Version**
(erfahrene Fechter):**Besonderheit/Merke:**

Sämtliche Stiche sind erlaubt. Ausnahme: Kehlkopf/Hals!

Für Stiche gilt der folgende Trefferbereich:



❖ Schüsse

Pro-Version
(erfahrene Fechter):

Für Schüsse gilt der folgende Trefferbereich:

**V. Kämpfe & Sicherheit**

❖ Sicherheit

- Die Sicherheit geht immer vor!
- Eine faire und sportliche Einstellung ist die Basis eines guten Gefechts – Hitzköpfe sind hier fehl am Platz.
- Ein STOP! beendet alle Kampfhandlungen.
- Anordnungen eines Verantwortlichen (in der Regel Trainer, Kampfrichter, Veranstalter) sollten ohne Diskussion Folge geleistet werden.
- Das Tragen von scharfen Gegenständen beim Fechten ist verboten.
- Kein Alkohol vor oder während des Fechtens.
- Keine Drogen vor oder während des Fechtens.
- Keine Teilnahme am Gefecht, wenn Medikamente, die die Reaktionsfähigkeit beeinträchtigen, eingenommen wurden.
- Wer sich unsicher, nicht fit oder aufgewühlt fühlt, sollte nicht fechten.

- Wer den Mindestschutz nicht trägt, darf nicht mitfechten.
(Ausnahmen: Grundtraining der Anfänger und (langsame) Technikübungen)
- Mit Gegnern, die unsicher und/oder gefährlich wirken, sollte nicht gefochten werden.

Empfehlungen:

- Mindestalter: 16 Jahre.
(unter 18 Jahre nur mit schriftlicher Erlaubnis des/der Erziehungsberechtigten und der Zustimmung des Trainers und/oder des Veranstalters und ggf. der beteiligten Fechter)
- Abschluss einer entsprechenden Haftpflichtversicherung.
(Hinweis: nicht jede Haftpflichtversicherung deckt das Risiko dieses Sports ab)
- Abschluss einer Unfallversicherung und/oder einer Krankenzusatzversicherung.

❖ **Kämpfe**

- Sollte ein Gegner nicht fechten wollen, ist dies zu akzeptieren.
- Der Einsatz der Waffen hat kontrolliert zu erfolgen.
- Alle Hiebe, Stiche, Schnitte und Schüsse sollen innerhalb des Trefferbereichs liegen.
- Entwaffnungen sind erlaubt.
- Tritte gegen den Schild sind erlaubt.
- Schüsse dürfen nur vom Publikum weg erfolgen.
- Unbemerkte Angriffe von hinten sollen nur auf das Gesäß ausgeführt werden und nicht auf den Rücken zielen.
- Sollte sich eine Waffe am Körper oder in der Ausrüstung des Gegners verhaken, muss sie ausgehakt oder losgelassen werden.
- Angriffe auf Fechter, die den Mindestschutz nicht tragen (z. B. Bogenschützen), sollen nur angedeutet werden.
- Mit Nicht-Fechtern (Bannerträger, Wasserträger, Komparsen) sollte nicht gefochten werden.
- Im Falle einer Verletzung sollte sich der Verursacher um den Getroffenen kümmern.

Pro-Version:

- Kopfschläge sind nach Absprache erlaubt.
- Uppercuts sind erlaubt.
- Umfangreichere Stiche (siehe Trefferbereiche) sind nach Absprache erlaubt.
- Ringen ist nach Absprache erlaubt.

VI. Waffen

Generell sollen Waffen nach mittelalterlichen Vorbildern verwendet werden. Diese müssen schaukampftauglich und frei von Rost und herausstehenden Graten sein. Hierfür ist derjenige verantwortlich, der die Waffe führt. Die Waffen sollten nicht in die Erde gesteckt werden. Haken zum einhaken des Gegners sind an den Waffen nicht erlaubt.

Hier nicht aufgeführte Waffen wie zum Beispiel Hellebarden, Glefen, Falchions, Keulen und Buckler sind erlaubt und nach Möglichkeit den unten aufgeführten Waffen zuzuordnen. Kann eine Waffe nicht eindeutig zugeordnet werden, sind die unten aufgeführten Regelungen analog und sinngemäß auf diese Waffe zur sicheren Führung beim Fechten zu übertragen.

Im Zweifel entscheidet der Verantwortliche (in der Regel Trainer oder Veranstalter), ob eine Waffe zugelassen wird, oder nicht.

❖ Schwert, Dolch

- Waffenführung: Hiebe, Schnitte und Stiche
Pro-Version (nach Absprache):
Mit entsprechender Rüstung/Schutzkleidung offenes Fechten (mit Kopfschlägen, Stichen und Uppercuts lt. Trefferbereich).
- Waffenbeschaffenheit:
- Schlagkanten sollten mindestens 2-3 mm stark sein.
 - Abgerundete Schlagkanten.
 - Abgerundete Spitze (in etwa 1 Cent Stück).
 - Keine scharfen Kanten, Spitzen, Grate, Scharten oder ähnliches.
 - Kein Rost.
 - Allgemein gepflegter Zustand (keine sichtbaren Risse oder ähnliche Beschädigungen, die auf einen möglichen Bruch hindeuten können).
 - Vernietet oder geschweißter Knauf (nicht geschraubt).
- Trefferpunkte: 1

❖ Schild

- Waffenführung: Defensiv & Aktiv.
Pro-Version (nach Absprache):
Der Schild darf hier mit Vorsicht und Umsicht aktiv eingesetzt werden.
- Waffenbeschaffenheit:
- Keine Dornen oder scharfen Kanten.
 - Intakte Schildkanten (z. B. keine abstehenden Nägel, keine brüchige, scharfkantige oder abstehende Rohhaut).
 - Keine Schildumrandung aus Metall.
 - Abgerundete Schildkanten.
 - Empfehlung: Stoff- oder Lederbezug auf der Vorderseite, um das Splittern des Holzes zu vermindern.
 - Empfehlung bei aktiv eingesetztem Schild: Polsterung des Schildrands.
- Trefferpunkte: 0

❖ Speere

- Waffenführung: Stiche und Schnitte
Pro-Version (nach Absprache):
Erweiterter Trefferbereich für Stiche und Schnitte (siehe Trefferbereiche).
Stiche und Schnitte dürfen von unten nach oben geführt werden.
Stiche auf das obere Drittel des Schildes sind erlaubt.
- Waffenbeschaffenheit:
- Einhändig geführte Speere sollen inkl. Spitze nicht länger als 2,10 m sein.
 - Zweihändig geführte Speere sollen inkl. Spitze nicht länger als 2,50 m sein.
 - Klingenkanten sollten mindestens 2-3 mm stark sein.
 - Abgerundete Klingenkanten.
 - Abgerundete Spitze (in etwa 50 Cent Stück).
 - Keine Haken.
 - Keine scharfen Kanten, Spitzen, Grate, Scharten oder ähnliches.
 - Kein Rost.
 - Allgemein gepflegter Zustand (keine sichtbaren Risse oder ähnliche Beschädigungen, die auf einen möglichen Bruch hindeuten können).
- Trefferpunkte: 1

❖ Äxte

- Waffenführung: Hiebe, Schnitte und Stiche
Pro-Version (nach Absprache):
Mit entsprechender Rüstung/Schutzkleidung offenes Fechten (mit Kopfschlägen und Uppercuts lt. Trefferbereich).
- Waffenbeschaffenheit:
- Einhändig geführte Äxte sollen nicht länger als 1,00 m sein.
 - Zweihändig geführte Äxte sollen nicht länger als 1,80 m sein.
 - Axtblattkanten sollten mindestens 2-3 mm stark sein.
 - Abgerundete Axtblatt- und Schlagkanten.
 - Keine scharfen Kanten, Spitzen, Grate, Scharten oder ähnliches.
 - Kein Rost.
 - Fest mit dem Stil/Schaft verbunden.
 - Allgemein gepflegter Zustand (keine sichtbaren Risse oder ähnliche Beschädigungen, die auf einen möglichen Bruch hindeuten können).
- Trefferpunkte: 1

❖ Bogen

Waffenführung: Schüsse dürfen nur vom Publikum weg erfolgen.

Auf eine ausreichende Schussentfernung ist zu achten.

Pfeile mit Gummiblunts:

Kein direkter Beschuss des Gegners. Nur indirekte Schüsse (Ausnahme: Schildwallvorführungen nach vorheriger Absprache mit den Teilnehmern und entsprechender Schutzausrüstung).

Pfeile mit LARP-Polsterkopf:

Es dürfen nur Pfeile mit geprüften LARP-Polsterköpfen (Sicherheitspolsterkopf) verwendet werden. Selbstgebaute Polsterköpfe dürfen nicht verwendet werden.

Waffenbeschaffenheit:

- Maximale Zugkraft von 30 lbs.
- Den Pfeil (Schaft, Polsterkopf, Nocke etc.) vor jedem Schuss auf Beschädigung überprüfen. Beschädigte Pfeile sind sofort auszusortieren.
- Dabei auch prüfen, ob der Polsterkopf mit dem Schaft fest verbunden ist.
- Pfeile bzw. LARP-Polsterköpfe, in die ein Fremdkörper eingedrungen ist, dürfen nicht mehr verwendet werden.

Trefferpunkte: 2

❖ Verbotene Waffen

- Feuerwaffen
- Pyrotechnik aller Art
- Wucht-, Ketten- und ähnliche Waffen (u. a. Flegel, Morgensterne, Peitschenkolben)
- Leichtmetallwaffen

VII. Rüstung/Schutzausrüstung

Ohne Mindestschutzausrüstung kann an den Gefechten nicht teilgenommen werden. Die Schutzausrüstung sollte an der genutzten Version (Basis, Standard oder Pro) bestmöglich angepasst werden, um Verletzung zu vermeiden. Hierfür ist jeder Fechter selbst verantwortlich. Für das Anfänger- und Techniktraining - ohne freies Fechten - kann auf den Kopfschutz verzichtet werden.

❖ Mindestschutzausrüstung (Pflichtschutz)

- Geeigneter Helm (z. B. mindestens 1,5 mm stark und rundum geschlossen)
- Geeignete Sicherung der Schöffnungen des Helms (z. B. durch eingeschweißte Gitter oder ähnliches (ggf. zusätzlich eine bruch- und splittersichere Arbeitsschutzbrille für drunter))
- Geeignete/r Bunthaube/Kehlkopfschutz
- Alternativ: Fechtmaske 1600N mit geeignetem Halsschutz/Kehlkopfschutz
- Geeigneter Handschutz
- Geeignete/r Gambeson/Aketon/Fechtjacke
- Tiefschutz bzw. Brustschutz

❖ Empfohlene zusätzliche Schutzausrüstung

- Ellenbogenprotektoren
- Knie- und Schienbeinprotektoren
- ggf. Brust- und Rückenprotektoren

VIII. Fechtbereich (Fechtplatz/Fechtboden)**❖ Beim Training**

- Scharfe Gegenstände gehören nicht in den Fechtbereich! (Ausnahme: Erste-Hilfe Ausstattung)
- Der Boden sollte möglichst eben, trocken und stolperfrei sein.
- Der Boden darf nicht zu rutschig sein.
- Es ist darauf zu achten, dass sich kein Unbeteiligter (Publikum) im Fechtbereich aufhält oder in den Fechtbereich hineinläuft.
- Es sollte mindestens ein Erste-Hilfe-Kasten vorgehalten werden. Der Erste-Hilfe-Kasten sollte ggf. durch einen Bolzenschneider oder ähnliches ergänzt werden, um im Notfall einen verletzten Kämpfer vom Ketten- oder Lederpanzer zu befreien.

❖ Ergänzend: Bei Veranstaltungen

- Es ist für eine doppelte Absperrung zu sorgen. Im Zwischenbereich (= Sicherheitsbereich) der Absperrung darf sich niemand aufhalten. Der Abstand zwischen den beiden Absperrungen sollte mindestens 1,50 m betragen.
- Sollten Feuerwaffen wie z. B. Kanonen und Pyrotechnik zum Einsatz kommen, ist ein entsprechend großer Sicherheitskorridor für die Kämpfer einzurichten. Dieser darf unter keinen Umständen im Gefecht (teilweise auch nicht danach) betreten werden! Kanoniere, Feuerwaffenschützen usw. dürfen nicht angegriffen werden.
- Es sollte ausreichend Wasser zur Versorgung der Beteiligten vorgehalten werden. Eine Unterstützung durch „Wasserträger“ ist wünschenswert. Sofern Bogenschützen zum Einsatz kommen, ist darauf zu achten, dass die „Wasserträger“ einen Kopfschutz tragen.
- Die Gefechte sollten durch geschulte/erfahrene Kampfrichter beaufsichtigt werden.
- Bei größeren Veranstaltungen sollte ein Sanitätsdienst vor Ort sein (liegt in der Regel in der Verantwortung des Veranstalters).