



## HEMA und Combat Reenactment

### Rekonstruktion und Stil

Historical European Martial Arts ist der Versuch, Kampfausrüstung und -techniken aus der europäischen Geschichte zu rekonstruieren. Leider gibt es zu den durch die Markwölfe dargestellten Zeiten und Orten auch hier wenige gesicherte Aufzeichnungen. Überlieferte Fecht- und Kampflehrbücher stammen allesamt aus späteren Zeiten. Ohne solche Quellen und Detailwissen ist die Szene der Darsteller des Frühmittelalters auf ein anderes Vorgehen angewiesen: Man rekonstruiert zunächst Waffen und Ausrüstung der fraglichen Epoche und versucht anschließend mit diesen Mitteln einen eigenen, sinnvollen Kampfstil zu entwickeln.

Bei den HEMA stehen für uns der sportliche und komparative Charakter im Vordergrund, und weniger die historische Genauigkeit und Authentizität. Wie bei anderen zeitgenössischen Martial Arts Varianten kommt es uns vor allem auf einen fairen und sicheren Kampf an. Schon alleine dadurch wird die historische Genauigkeit natürlich ad absurdum geführt. Hier gilt ähnlich wie bei unserer allgemeinen Darstellung: Wir rekonstruieren Sachkultur, also Bewaffnung und Ausrüstung, nicht Gedankenwelt und Gebaren. Darauf aufbauend entwickeln wir Bewegungen und Kampfstile, die möglicherweise der Realität ein kleines Stück weit nahe kommen. Schwerste Verletzungen, rohe Gewalt, Todesangst und Mord möchten wir auf unseren Schlachtfeldern aber natürlich nicht haben. Somit ist es mit der *Authentizität* der von uns gezeigten Kämpfe streng genommen nicht weit her. Für uns ist HEMA die Möglichkeit, einen Blick in die Militärgeschichte der von uns dargestellten Zeiten zu werfen. Und vor allem ist es ein aufregender und fordernder Sport. Eine wahrheits- und detailgetreue Abbildung historischer Kampfszenen und -abläufe ist es aber nicht.

### Regeln und Systeme

Um einen fairen und sicheren Kampf zu gewährleisten finden in der HEMA Szene verschiedene Regelsysteme Anwendung. Insbesondere in (Süd-)Deutschland weit verbreitet und anerkannt ist das sogenannte Codex Belli System, das im Jahr 2002 von der Kämpferliste formuliert wurde. Gerade in den letzten Jahren findet aber auch eine erweiterte Variante dieses Systems, das sogenannte *Huscarl* immer mehr Anklang und Anwendung. Die HEMA Sportler der Markwölfe



konzentrieren sich in erster Linie auf Huscarl. Codex Belli findet aufgrund seiner weiten Verbreitung, insbesondere auf einigen Veranstaltungen die wir regelmäßig besuchen, allerdings auch immer wieder Anwendung bei uns.

Das Einhalten solcher *Spielregeln* erlaubt den Gebrauch frühmittelalterlicher Waffenrekonstruktionen mit vertretbarem Risiko für alle Beteiligten. Das führt natürlich dazu, dass HEMA wie es die Markwölfe ausüben, wie schon beschrieben, keine authentische Kampfrekonstruktion ist. Vielmehr ist es eine wettkampfoptimierte Sportart, die an die tatsächlichen Kampftechniken und -taktiken lose angelehnt ist. Vergleichbar in etwa mit einigen heute gängigen Turniervarianten des Karate.

Der Huscarl-Stil zeichnet sich grob zusammengefasst durch folgende Merkmale aus:

- **Gültiger Trefferbereich ist der gesamte Körper mit Ausnahme des Gesichtes**
  - Angriffe auf Hals und Wirbelsäule sind möglichst zu vermeiden
  - Auf vielen Veranstaltungen werden die Füße nicht als Trefferbereich gewertet
  - Auf einigen Veranstaltungen werden Hände (und Unterarme) nicht als Trefferbereich gewertet
- **Ein Treffer ist ein gezielter Schlag oder Stoß auf einen gültigen Trefferbereich**
  - Gezielt bedeutet dabei, dass ein versehentliches Abgleiten oder Abprallen, in dessen Folge man einen *Treffer* landet im Allgemeinen nicht gewertet wird
  - Als Schlag oder Stoß werden nur Bewegungen mit offensichtlicher und glaubwürdiger Angriffsintention gewertet
  - Zufälliges Streifen und leichtes Abklatschen werden ignoriert
  - Ein Treffer kann nur mit den zum Schlag bzw. Stoß vorgesehenen/geeigneten Bereichen der Waffe erzielt werden, also der Schneide oder Spitze
  - Im Allgemeinen gilt die Faustregel ‘metal kills’, d.h. ein *Treffer* etwa mit dem Holzschaft einer Waffe ist nicht gültig
- **Erlaubte Trutzwaffen sind Schlag-, Hieb- und Stichwaffen mit Schlagkanten von mindestens 3mm Breite und mindestens daumenbreit abgerundeter Spitze**
  - Die zum Einsatz kommenden Waffen sind Rekonstruktionen echter Kampfgeräte aus dem Frühmittelalter und müssen durch entsprechende Quellen für die dargestellte Zeit belegt sein
  - Ihre metallenen Klingen und Spitzen sind durch Abflachung bzw. -rundung für einen sicheren Sporteinsatz angepasst



- Schlagwaffen zur stumpfen Einwirkung wie Keulen, Knüppel und Hämmer sind normalerweise nicht erlaubt
  - Gängige Schlagwaffen sind verschiedene Einhandäxte sowie beidhändig geführte Axtblätter am langen Schaft, sogenannte 'Dänenäxte'
  - Gängige Hieb Waffen sind Saxmesser, Schwertsaxe, Schwerter und Säbel
  - Gängige Stichwaffen sind der einhändig geführte Speer (Ger) sowie beidhändig geführte Langspeere und Lanzen
  - Bei Dänenäxten sowie den meisten Hieb Waffen werden sowohl Schläge als auch Stiche als gültige Angriffe gewertet
  - Bei reinen Schlag- oder Stichwaffen werden auch nur die entsprechenden Bewegungen als gültige Angriffe gewertet
- **Je nach Absprache ist ein Sportler nach einer zuvor vereinbarten Anzahl an Treffern für den laufenden Kampf/Durchgang ausgeschieden**
    - Getragene Rüstung und Protektion dienen lediglich dem Selbstschutz und erhöhen diese Zahl nicht
    - Ein ausgeschiedener Sportler zeigt dies durch Heben einer Hand oder dem Wenden seines Schildes an
    - Danach entfernt sie oder er sich zügig vom Spielfeld
    - Angriffe gegen offensichtlich bereits Ausgeschiedene werden i.d.R. mit Konsequenzen geahndet
    - Egal ob auf dem Spielfeld oder an dessen Rand: Ausgeschiedene knien sich aus Sicherheitsgründen NICHT AB (es besteht hierbei ein erhöhtes Trefferrisiko im besonders gefährdeten Kopfbereich insb. durch tief geführte Speere)
  - **Die gängigsten Schutzwaffen sind Rundschild und Helm. Eine Protektionspflicht gibt es (fast) nicht**
    - Rundschilde in verschiedensten Variationen werden gewöhnlich von allen Sportlern in Kombination mit einer Einhandwaffe oder umgehängt zu einer Zweihandwaffe geführt
    - Helme, Leder- oder Metalllamellenpanzer, Kettenhemden, lederne Panzerhandschuhe sowie textile Rüstungen (z.B. gefütterte Mäntel) sind weit verbreitet
    - Helme und Handschuhe sind oftmals die einzigen Schutzwaffen, die beim Huscarl verpflichtend getragen werden müssen
    - Viele tragen zusätzlich - verdeckt - moderne Protektion aus dem Motocross, Eishockey, Lacrosse oder ähnlichen Sportarten
    - Die Markwölfe *empfehlen* Teilnehmern bei unserem Training zumindest einen adäquaten Schutz von Gelenken und Intimbereich



- **Es existiert keine übertriebene Härte**
  - Die Regeln des Huscarl limitieren den Einsatz von Härte und körperlicher Gewalt prinzipiell nicht
  - Als fair und elegant gelten allerdings Treffer, die zwar mit Nachdruck, aber präzise und ohne überflüssige Krafteinwirkung gesetzt werden
  - Der ideale Treffer ist dabei auch für einen gepanzerten Kontrahenten deutlich zu spüren, ohne dass er einem Ungepanzten gefährlich würde

## Gruppen- und Formationskampf

Klassischer Zweikampf mit verschiedensten Bewaffnungen bildet die Grundlage des HEMA Trainings. Unser Fokus und unser größtes Vergnügen liegen allerdings im Mannschaftssport. Beim Combat Reenactment treten sich Gruppen von Kämpfern gegenüber. Je nach Veranstaltung können das kleine Scharmützel mit 20 oder 40 Mann oder ausgewachsene Schlachten mit über 200 Teilnehmern sein. Hier kommt es an erster Stelle auf Teamwork, Koordination und Disziplin an. In den Kampfreihen kommt jeder Waffengattung eine spezialisierte Aufgabe zu. Die Kunst besteht darin, aufeinander eingespielte Kämpfer mit der richtigen Ausrüstung an den richtigen Stellen einzusetzen. Die klassische Formation im Kampf ist der sogenannte *Schildwall*.

Dabei wird die vorderste Reihe von Kämpfern mit verschiedenen Einhandwaffen und Rundschilden gestellt. Sie bilden den eigentlichen *Wall*, hindern Kontrahenten am Durchbrechen der eigenen Linie und schützen sich selbst und hinter sich agierende Kämpfer vor Angriffen. Direkt dahinter befindet sich der sogenannte *Langwaffengang*. Ein etwa zwei bis drei Meter breiter Streifen, in dem sich die Träger von langen, beidhändig geführten Waffen (meist Speere und Dänenäxte) frei bewegen und positionieren können. Diese bilden, im Schutz des Schildwalls, die wichtigste Offensivkraft ihrer Gruppe. Hinter dem Langwaffengang stehen, sofern vorhanden, Reservekräfte zum Füllen von Wall-Lücken und kleine Einsatzgruppen, sogenannte *Runner* und *Punchgroups* bereit.

Je größer die Anzahl der Beteiligten, desto wichtiger werden eine gute Koordination der eigenen Kräfte und das Vorhandensein eines taktischen Überblicks. Mitten aus einem Wust von Speeren, Äxten und Schwertern die auf einen Eindringen ist das schwer zu machen. Darum werden i.d.R. schon ab mittelgroßen Formationen rudimentäre Kommandostrukturen eingesetzt. Formationsbewegungen und präzises Zusammenwirken setzen ein Mindestmaß an Disziplin und Drill voraus. Dabei wollen wir jedoch nicht in einen stumpfen und unpassenden Militarismus ableiten. Zu den von uns dargestellten Zeiten waren 'Berufssoldaten' eine Seltenheit. Das Gros frühmittelalterlicher Schlachtreihen bildeten kaum bis wenig ausgebildete Bauern, Handwerker und Unfreie, die durch Befehl oder wirtschaftliche Notwendigkeit dort gelandet waren. Die Reihen der HEMA Sportler sind zwar stets freiwillig auf dem Feld und zumeist



auch gut trainiert, von der Professionalität von Berufskriegern kann man dabei aber natürlich nicht sprechen.

Um ohne quasi-militärische Befehlsketten, Gleichschritt und überbordenden Drill dennoch funktionierende Kampfeinheiten bilden zu können, haben sich in der HEMA Szene bestimmte Gepflogenheiten durchgesetzt. Befehlsston und -sprache sind zwar oft lose den modernen Streitkräften entlehnt, hier jedoch nur als bewährtes Mittel zum Zweck der effektiven und effizienten Führung größerer zusammenwirkender Menschengruppen zu verstehen.

Zum einen wird stets eine maximal flache Feldhierarchie eingesetzt. Selbst bei größten Schlachten gibt es zumeist nicht mehr als zwei oder drei Befehlsebenen. Bei kleineren Kämpfen dementsprechend weniger. Um flexibel auf Bewegungen der Kontrahenten und die Bedingungen des Geländes reagieren zu können werden die Kämpfer ab einer gewissen Anzahl in mehrere *Blöcke* unterteilt. Ein Block wird dabei nach Möglichkeit aus untereinander bekannten und aufeinander eingespielten Trainingsgruppen zusammengestellt. Jeder Block erhält dann eine entsprechende Aufgabe und Position auf dem Schlachtfeld und bestimmt einen Anführer. Die Anführer solcher Blöcke werden dann etwa *Subcommander* genannt. Sie sorgen dafür, dass ihr Block im rechten Moment an der rechten Stelle steht und sind für die Koordinierung ihrer Kämpfer während der direkten Auseinandersetzung zuständig. Den Überblick über alle Blöcke hat der Anführer der gesamten Gruppe, meist einfach *Commander* genannt. Dem Commander fällt es zu, den Subcommandern und deren Blöcken ihre Positionen und Aufgaben zuzuweisen und den Gesamtüberblick über eigene und gegnerische Kräfte zu behalten.

## Publikum und Show

Für unbedarfte Marktbesucher, die mit den Regeln und Gepflogenheiten der HEMA nicht vertraut sind, entspricht ein solcher Kampf oft nicht den Erwartungen an die Darbietung einer 'mittelalterlichen Feldschlacht'. Um dem Genüge zu tun rücken wir bei Veranstaltungen mit Fokus auf Publikumswirksamkeit je nach Bedarf verschieden weit vom eigentlichen komparativ-sportlichen Gedanken der HEMA ab. Um Zuschauern etwas 'showtauglichere' Kämpfe zeigen zu können haben sich verschiedene Tricks und Kniffe eingebürgert.

Die einfachste Variation ist dabei das sogenannte *schöner Sterben*. Was nichts anderes heißt, als dass ausgeschiedene Kämpfer nicht das Schlachtfeld verlassen, sondern an Ort und Stelle im Stile eines Schauspiels zu Boden gehen und liegen bleiben, bis ein entsprechendes Kommando am Ende des Kampfes gegeben wird. Wurde es vorher mit allen Kampfteilnehmern abgesprochen werden oft auch sogenannte *Showkills* zum Einsatz gebracht. Das bedeutet zweierlei: Zum einen bleiben Kämpfer die durch einen 'unschönen' (dh. für das Publikum kaum zu sehenden) Treffer ausschieden würden aktiv. Sie setzten dann keine Treffer gegen Kontrahenten mehr und signalisieren durch offensichtliche Lücken in der eigenen Deckung eine Aufforderung, bei nächster Gelegenheit durch einen 'schönen' und gut erkennbaren Treffer aus dem Spiel genommen zu werden. Zum anderen



werden, wenn es die Situation zulässt, Showkills auch gerne etwas theatralischer Ausgespielt, indem man beispielsweise einem auf die Knie gefallenem Gegner mit ausholender Bewegung den ‘Todesstoß’ versetzt oder dergleichen.

Solche Modifikationen des Kampfgeschehens sorgen für Publikumswirksamkeit und Show, greifen dabei aber nicht zu tief in den eigentlichen Ablauf ein, sodass mittels dieses Kompromisses alle Seiten auf ihre Kosten kommen. Verlangt die Situation weitere Zugeständnisse kommen gelegentlich auch noch andere Spielarten zum Einsatz. Soll durch den Kampf etwa ein bestimmtes historisches Ereignis dargestellt werden muss natürlich ein geschichtlich korrekter Ausgang sichergestellt werden. Die einfachste Methode hierzu ist in den Reihen der vorgesehenen Sieger eine gewisse Zahl von *Unsterblichen* zu bestimmen. Diese scheiden nie aus, egal ob oder wie viele Treffer sie einstecken. Damit wird die Seite mit den Unsterblichen in jedem Fall auch historisch korrekt triumphieren und die Geschichtsbücher müssen nicht umgeschrieben werden. Sehr selten sinnvoll und im Einsatz ist das Mittel des *Showgeplänkels*. Es kommt vor, dass HEMA Sportler wie die Markwölfe als ‘Statisten’ von ausgeklügelten Schauspiel- und Kampfvorfürungen darauf spezialisierter Gruppen eingesetzt werden. Dabei dient die ‘Schlacht’ der HEMA Kämpfer oft eher als Hintergrundkulisse für Handlung oder Zweikämpfe der vordergründig agierenden Schauspieler. Um diesen Hintergrund ausreichend lange aufrecht zu halten beharken sich die Kampfreiher dabei theatralisch und effektiv, ohne wirklich Treffer zu setzen oder aufgrund dieser auszuschneiden.

Solche Zugeständnisse an die Publikumswirksamkeit machen Kämpfe anschaulicher. Sie sind im Grunde aber kein Teil des HEMA Sportes wie wir ihn ausüben.

---

This work by one or several members of 'The Markwölfe' (<http://markwoelfe.de/en/>) is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>  
To view the original work, visit <http://markwoelfe.de/files/txt/fight.txt>

