



CODEx WUMS

1 Einleitung

Dieses Dokument, fortan als «Codex WUMS» bezeichnet, muss von jedem Teilnehmer gelesen und verstanden werden. Der Codex WUMS beschreibt die Teilnahmeregeln sowie die Haftungs- und Versicherungsfragen.

1.1 Konzept

Jede und jeder der fähig ist ein Schwert und einen Schild zu führen, sowie auf dem Haupte einen Helm zu tragen, der ist berufen sich für die Schlacht aufstellen zu lassen.

Mit diesem Aufruf möchten wir einem möglichst breiten Publikum ermöglichen, der grössten kompetitiven Schlacht der Schweiz als aktive Kriegerin oder als aktiven Krieger teilnehmen zu können. Das Ziel der Schlacht vom WUMS ist, dass jede und jeder der mutig genug ist und diesen Codex befolgt, an der Schlacht teilnehmen kann.

Entscheide dich für eine Fraktion und erlebe, wie es sich anfühlt Krieger neben Krieger zu stehen, Befehlen eines Hauptmanns zu folgen, dem Feind entgegenzubrüllen, auf ihn loszustürmen und mit ihm die Schwerter zu kreuzen.

Möglicherweise wirst du überleben und als Sieger die Feinde aus dem Land verjagen. Aber auch wenn du fallen solltest, lass dich vom Publikum triumphieren und feiern!

1.2 Wer hat das Sagen

Die Schlacht wird vom Wums Schlacht-Zirkel geleitet und durchgeführt. Die Zirkelmitglieder sind an den silbernen und kupfernen Broschen zu erkennen. (www.wums-schlacht.ch/zirkel)

Die Weisungen des Zirkels dienen im Allgemeinen eurer eigenen Sicherheit. Der Zirkel behält sich vor, Teilnehmer, die sich nicht an die Weisungen halten, die sich ungebührlich verhalten oder die durch ihr Verhalten ihre eigene Gesundheit, oder die Gesundheit anderer gefährden, von der Schlacht zu verweisen. Bei gröberen Verstössen kann der Verweis vom Gelände erfolgen. Das letzte Wort hat Thane Höiu.

2 Allgemeine Teilnahmeregeln

2.1 Anmeldung

Die Anmeldung muss bis spätestens ca. zwei Stunden vor dem Schlacht-Briefing bei den entsprechenden Anmeldestellen auf dem WUMS-Gelände erfolgen. Beachtet den exakten Ort und Anmeldeschluss gemäss Programm. Bei der Anmeldung wird die Teilnahmegebühr von 2.- CHF pro Teilnehmer eingefordert. Das Anmeldeformular kann von der Homepage (<http://www.wums-schlacht.ch/mitmachen>) heruntergeladen werden. Bogenschützen bringen ihre Bögen und Pfeile zur Kontrolle mit zur Anmeldung.

2.2 Rüstung und Kleidung

Die Bekleidung und die Waffen müssen oberflächlich einen mittelalterlichen Eindruck erwecken. Der Grad an Rüstung und Schutzkleidung liegt im Ermessen des Teilnehmers. Wir empfehlen ausdrücklich die Verwendung von hochwertiger Schutzbekleidung sowohl für die Trefferzonen als auch die heiklen Körperteile in nicht-Trefferzonen, namentlich die Gelenke, die Hände und den Hals. Einheitsabhängig werden gewisse Schutzausrüstungen als obligatorisch vorgegeben.

2.3 Waffen und gefährliche Gegenstände

Scharfe oder spitze Gegenstände jeglicher Art (z.B. auch Essbesteck) dürfen in der Schlacht nicht mitgeführt werden. Schilde, Helme und Rüstungsteile dürfen keine spitzen Dornen oder spitze Ausprägungen (Eisenstacheln, etc.) aufweisen.

Die Orte der Schwerter (Schwertspitzen) müssen rund zulaufen oder umgefaltet sein und dürfen keine «Ecken»



aufweisen. Die Schwertschneiden müssen unscharf geschliffen sein, eine stumpfe «Schärfe» von mindestens 1.5mm aufweisen und frei von Scharten sein. Andere Nahkampfwaffen als Schwerter sind derzeit nicht zugelassen.

Die Pfeile der Bogenschützen müssen mit Blunt-Spitzen versehen sein. Metallspitzen müssen entfernt werden und der Holzschaft darf nicht angespitzt sein, auch nicht unter der Larp/Blunt-Spitze.

2.4 Briefing vor der Schlacht:

Die Teilnahme am Schlacht-Briefing vor jeder Schlacht ist Pflicht. Der Begriff «Schlacht» im Codex WUMS schliesst das Schlacht-Briefing mit ein.

Die Weisungen am Schlacht-Briefing ergänzen die Weisungen des Codex WUMS. Im Falle von Widersprüchen zwischen Codex WUMS und Schlacht-Briefing gelten die Weisungen am Schlacht-Briefing. Zuwiderhandlungen werden entsprechend geahndet.

2.5 Waffen- und Materialkontrolle

Am Eingang ins Areal zum Schlacht-Briefing wird eine letzte Rüstungs-, Waffen- und Pfeilkontrolle durchgeführt. Waffen und Gegenstände, die dem Codex WUMS nicht entsprechen, werden für die Dauer der Schlacht konfisziert.

Ungenügend gerüstete oder regelwidrig bewaffnete Teilnehmer werden von der Teilnahme ausgeschlossen und dürfen das Areal nicht betreten. Auf Diskussionen wird nicht eingegangen. Bei Unklarheiten wendet euch bereits bei der Anmeldung an ein Zirkel-Mitglied.

2.6 Kontrolle des Notfallzettels

Bei der Anmeldung erhaltet ihr euren persönlichen Notfallzettel. Dieser wird am Eingang zum Schlacht-Briefing kontrolliert und muss fortan bis zum Ende der Schlacht stets gut auffindbar auf Mann getragen werden (z.B. im Handschuh). Die Daten werden im Falle eines Notfalls ausschliesslich dem Notarzt übergeben.

2.7 Betäubungsmittel

Die Schlacht darf ausschliesslich in vollständig nüchternem Zustand angetreten werden. Alkoholisierter oder berauschte Personen auf dem Schlachtfeld sind eine Gefahr für sich selbst und andere. Alkohol, Drogen, Schmerz- und Betäubungsmittel sowie jegliche Substanzen, die unter das Betäubungsmittelgesetz fallen sind auf dem Schlachtfeld verboten (Einzige Ausnahme: Sanität und Notarzt).

Als Gradmesser der Schlachttauglichkeit gilt die Fahrtauglichkeit im Strassenverkehr.

2.8 Mindestalter

Alter und Bedingungen für die Teilnahme	Zur Auswahl stehende Kampfeinheiten		
	Bogenschützen oder Fähnriche	Partisanen (Statisten)	Elite
14+ wenn ein Elternteil aktiv an der Schlacht teilnimmt.	X		
16+ mit Unterschrift der Eltern. Diese müssen während der Schlacht vor Ort sein.	X	X	
18+	X	X	X



3 Die Kampfeinheiten

3.1 Partisanen

Im Kampf der Partisanen sind Schläge auf den Körper untersagt. Entsprechend ist die Rüstung von untergeordneter Bedeutung und hat hauptsächlich einen dekorativen Zweck. Treffer werden keine gezählt. Ein Partisan «stirbt», nachdem dies durch einen Kampfrichter mit der entsprechenden Flaggenfarbe nach dem Zufallsprinzip angezeigt wird. Theatralisch sterben ist erwünscht.

3.1.1 Richtlinien

- Partisanen kämpfen ausschliesslich gegen andere Partisanen.
- Obligatorisches Rüstungsteil: Helm
- Zugelassene Waffe: Einhändig oder zweihändig geführtes regelkonformes Schwert.
- Das Tragen eines Schildes ist erwünscht, aber keine Pflicht.
- Während dem Kampf der Partisanen besteht keine Gefahr durch Pfeiltreffer, denn es werden keine Pfeile geschossen. Eine potenzielle Gefahr geht von herumfliegenden Leichenteilen aus.
- Für den Kampf der Partisanen ist es wichtig, dass in beiden Fraktionen etwa gleich viele Kämpfer eintreten. Es kann vorkommen, dass Partisanen, die sich z.B. als Wikinger angemeldet haben, auf der Seite der Christen kämpfen müssen, falls die Christen in Unterzahl sind.

3.1.2 Zulässige Feindberührungspunkte

A: Klinge gegen Klinge, mindestens zwei Handbreiten über den Köpfen.	B: Schildfläche gegen Schildfläche.
	



3.2 Bogenschützen

3.2.1 Richtlinien

- Die Bögen dürfen eine Bogenstärke von max. 35 Pfund nicht übersteigen. Diese wird bei der Waffenkontrolle gemessen.
- Nur regelkonforme Pfeile werden zugelassen.
- Unter 5 m darf nicht mehr geschossen werden.
- Bogenschützen dürfen in der Schlacht nur schreiten, aber niemals rennen oder rennend fliehen.
- Mit aufgespanntem Pfeil schreiten ist verboten.
- Nähert sich ein gegnerischer Elite Krieger einem Bogenschützen auf 1 m, so gilt der Bogenschütze als tot.
- Von gegnerischen Pfeilen getroffene Bogenschützen sind sofort tot.
- Die Feuerfreigabe erfolgt ausschliesslich nach Kommando des Schützenhauptmanns
- Die Schutzbekleidung erfolgt nach eigenem Ermessen.

3.2.2 Zulässige Bögen

- Mittelalterliche Optik die nicht unter 20 m auffallen
- keine Compound Bögen

3.2.3 Zulässige Ziele

- Alle Elite Krieger (vorzugsweise die Gegner), sowie gegnerische Bogenschützen dürfen anvisiert werden.
- Kopfschüsse und Schüsse aus nächster Nähe gegen ungeschützte Körperteile sind unsportlich und sollen vermieden werden.
- Schüsse in Richtung von Publikum sind strengstens verboten.

3.3 Elite Kämpfer

Elite Kämpfer kämpfen gegen Elite Kämpfer mit Schwert, Schild und kampftauglicher Rüstung.

3.3.1 Richtlinien

- Elite Kämpfer dürfen nicht gegen andere Kampfeinheiten wie z.B. Bogenschützen kämpfen.
- Ein Bogenschütze stirbt sofort, wenn ein Elite Kämpfer auf 1m an ihn herankommt.
- Jeder Kämpfer hat 10 Lebenspunkte.
- Ein erhaltener Treffer durch ein Schwert kostet 1 Lebenspunkt.
- Ein erhaltener Treffer von einem Pfeil kostet 2 Lebenspunkte.
- Wer keine Lebenspunkte mehr hat ist tot. Jeder Kämpfer zählt seine Lebenspunkte selbst.
- Ein umreissen von hinten ist ein Absolut verboten. Hinten ist keine Trefferzone
- 3-Punkte-Regel: Wer den Boden mit 3 Punkten berührt (z.B. 2 Beine und 1 Arm) ist sofort tot, unabhängig von verbleibenden Lebenspunkten. Wer stirbt, legt sich ausserhalb der unmittelbaren Gefahrenzone auf den Rücken, bedeckt die Arme und den Oberkörper mit seinem Schild und hält die Beine gestreckt!
- Die Schildgrösse soll der Körpergrösse angepasst sein. Übergrosse Schilde sind nicht verboten, gelten durch die starke Verdeckung der eigenen Trefferzonen jedoch als unsportlich und provozieren potenziell gefährliche Angriffe. Als Faustregel soll der Schilddurchmesser nicht mehr als 4/9 der Körpergrösse betragen. Bei einer Körpergrösse von 180cm entspricht dies einem Schilddurchmesser von 80cm.
- Fairness ist Ehrensache.



3.3.2 Trefferzonen

- Ein Treffer ist ein gezielter Schwerthieb oder Schnitt auf eine gültige Trefferzone (Siehe Bild: Trefferzonen grün, nicht-Trefferzonen rot).
- Stiche sind verboten.
- Angriffe auf Hals, seitlich zum Kopf, Wirbelsäule (Rücken), Knie, Unterschenkel, Füße und Hände sind verboten. Treffer auf verbotene Zonen werden streng geahndet und führen zum sofortigen Ausschluss.
- Ein Treffer «von hinten» wird durch einen Klapps auf den Hintern angezeigt.
- Stösse mit dem flachen Schild auf eine Trefferzone sind erlaubt, gelten jedoch nicht als Treffer.
- Stösse und Schläge mit der Schildkante sind verboten.
- Zufällige Streifungen werden als Treffer ignoriert, nach Ermessen des Getroffenen.
- Ringtechniken sind erlaubt, sofern diese nicht mit übertriebener Härte oder hinterrücks erfolgen.



3.3.3 Ausrüstung und Schutzkleidung

- Schild (fakultativ)
- Helm (obligatorisch)
- Schwertkampf taugliche Schutzkleidung oder Rüstung (obligatorisch). Wir empfehlen eine Rüstung gemäss IMCF oder HMB.
- Regelkonformes einhändig geführtes Schwert (obligatorisch).

3.3.4 Zugelassene Waffe

- Einhand Schwert
- Kein Falchion



3.4 Fahnenträger

3.4.1 Richtlinien

- Fahnenträger bilden die hinterste Reihe einer Fraktion und bilden die rückwärtige Begrenzung des Schlachtfeldes.
- Fahnenträger bewegen sich während den Kämpfen nicht, es sei denn, sie befinden sich in unmittelbarer Gefahr.
- Die Fahnen und Banner bleiben während der ganzen Schlacht stets in den Händen der Fähnriche. Eine Fahne im «Stich» zu lassen gilt als Hochverrat.
- Die Spitze der Fahnenstange zeigt zu jeder Zeit in die Luft.
- Fahnenträger kämpfen nicht, sie sind im Gegenzug unsterblich.
- Alle Teile einer Fahne müssen fest mit der Stange verbunden sein. Lose Teile können und werden verloren gehen und bilden dadurch eine Gefahr für die Kämpfer.
- Schutzbekleidung nach eigenem Ermessen.

4 Schlachtsicherung

Zum Publikum hin sorgt ein Sicherungs-Team für die Absicherung des Schlachtfeldes. Das Sicherungs-Team verhindert, dass Zuschauer ins Schlachtfeld gelangen und die Kämpfer sich nicht ins Publikum verirren.

Ein Team von Schiedsrichtern überwacht im Schlachtfeld die Kämpfer. Ihr Augenmerk richtet sich hauptsächlich auf die physischen Zustände und die allgemeine Sicherheit der Kämpfer. Bei Regelverstößen und unangebrachtem Verhalten wird, wenn möglich sofort eingegriffen. Kleinere Verstöße, aber auch besonders ehrenhaftes Verhalten wird vermerkt.

4.1 Befugnisse der Schiedsrichter

- Sie erteilen die Freigabe des Schlachtfeldes für die Elite-Schlacht.
- Sie geben das Startsignal für die Elite-Schlacht nach eigenem Ermessen.
- Sie können den Kämpfern in der laufenden Schlacht Anweisungen erteilen.
- Sie weisen die Kämpfer auf Rüstungs-, Waffen- oder Kleidungsprobleme hin.
- Sie können den Kämpfern in der laufenden Schlacht Fragen stellen.
- Sie können einen lokalen Kampf unterbrechen, wenn nötig.
- Sie verweisen Regel-Verstösser, kampfunfähige Kämpfer oder gefährdete Kämpfer vom Schlachtfeld, wenn nötig.
- Sie haben eine direkte Linie zur Sanität.
- Sie verschieben konsequent alle Diskussionen auf nach der Schlacht.
- Sie können eine Schlacht abbrechen, wenn nötig.

5 Haftung und Versicherung:

Wir weisen darauf hin, dass die Teilnahme an der Schlacht zu WUMS auf eigene Gefahr erfolgt. Wir übernehmen keine Haftung und Verantwortung für Unfälle und Sachschäden an der Schlacht. Dieser Haftungsausschluss bezieht sich auch auf die Schlachtteilnahmen, den jeweiligen Austragungsort betreffend sowie die dafür notwendigen Reisewege. Für Teilnehmer, die früher als zum vereinbarten Zeitpunkt am Schlachtort verweilen, wird ebenfalls keine Haftung übernommen.

Beim obligatorischen Schlacht-Briefing, wie auch bei der Schlacht selbst, wird auf die Sicherheit grössten Wert gelegt. Trotzdem lässt sich bei der Ausübung vom szeniertem Kampfsport ein gewisses Unfallrisiko nicht ausschliessen. Wir übernehmen keine Haftung für jegliche Unfälle, die bei der Ausübung der Schlacht passieren. Das Risiko bei der Teilnahme an der Schlacht trägt immer der Teilnehmer selbst.

Schlacht-Teilnehmer sind nicht über den Verein und Firma Corvus Nidum, nicht über Höiu und nicht über das Fest WUMS unfallversichert! Jeder ist für seine Versicherungen selbst verantwortlich.

Wir übernehmen keine Haftung für entwendete Wertgegenstände auf dem WUMS-Gelände, für Schäden an privater



Kampf-Ausrüstung, sowie an mutwillig beschädigter Einrichtung innerhalb und ausserhalb des WUMS-Geländes

Beschädigungen an Ausrüstungsgegenständen vor, während oder nach der Schlacht können passieren. Der teilnehmende Eigentümer trägt hier selbst das Risiko. Der Verein und Firma Corvus Nidum übernimmt dabei keine Haftung, und auch andere beteiligte Teilnehmer sind hier im Zuge der Schlacht und des Kampfes von der Haftung grundsätzlich ausgenommen!