

Gruppenkampf / Regeln:

Stil:

Wird als Brückenkampf gekämpft, jedoch mit einigen Neuerungen und Specials, die nicht nur die Teamarbeit in den Gruppen verbessern und trainieren helfen soll, sondern durch die Fixierung auf das bewegliche Primärziel (siehe Punktesystem) auch die Attraktivität des Kampfes für Kämpfer und Publikum steigert.

Anzahl der Kämpfer:

- 2 bis maximal 5 Kämpfer in jedem Team

Trefferzonen, Schläge/Schnitte:

- gesamter Torso (Torso=Oberkörper)
- Arme
- Hände
- Beine bis ÜBER das Knie
- Kopf je nach Regelung vor der Runde (ggf. "Kopf-Münzen-Regel")

Trefferzonen, Stiche:

Die selben Trefferzonen wie bei den Schlägen mit der Ausnahme, dass die Schulterlinie den Abschluss des Torsos nach oben darstellt. KOPF UND HALS SIND FÜR STICHE TABU!

Waffenspezifikationen:

- Gesamtlänge des Speeres nicht über 300 cm
- Gesamtlänge der Zweihandaxt nicht über 200 cm

Punktesystem:

Es wird vor dem Kampf eine Langwaffe bestimmt. Dieser Kämpfer wird zum "Ziel" erklärt. Vorrangiger Sinn des Kampfes ist es dieses gegnerische Ziel auszuschalten und das eigene Ziel zu schützen.

Trefferpunkte:

Runde 1: Die Langwaffe, die als Ziel gewählt wurde hat 3 Trefferpunkte, alle anderen 1.

Runde 2: Alle Spieler, bis auf das Ziel haben 3 Trefferpunkte.

Runde 3: Alle haben 3 Trefferpunkte.

Runde 4: Die Langwaffe, die als Ziel gewählt wurde hat 3 Trefferpunkte, alle anderen 1.

Runde 5: Alle Spieler, bis auf das Ziel haben 3 Trefferpunkte.

Kampfbplatz:

- Brücke von 10m Länge und 2,5m Breite