



:WORKSHOP:



KAMPF IM CIRCLE

Daniel Stelzer (Feykir, Skraelingars) 10.09.2018



PHASE 1: VOR DEM KAMPF

- Übung: Duelle (immer im Circle-Modus) ohne besondere Ansage zum Einstieg
- Übung: Duelle mit Trefferpunkten je nach Selbst-Einschätzung
- Psychologische Aspekte
 - Attitude:
 - Man kann jeden Gegner besiegen
 - 50% des Kampfes spielt sich im Kopf ab!
 - Ein langer gewonnener Kampf mit wenig Risiko ist besser als 3 Kämpfe mit hohem Risiko in gleicher Zeit
 - Geduld! Nichts erzwingen! Wenn sich jedoch Lücken Offenbaren, direkt Nutzen!
 - Körpersprache: Spannung, Fokus
 - Kennt euch selbst! Was sind die Stärken, was sind die Schwächen?
- Dominanz ausstrahlen ist psychologisch wichtig
 - Gegner wählen: direkt aktiv einen „machbaren“ Gegner fixieren, von Anfang an dominante Rolle wählen.
 - Ort wählen: Passiv bei der Gegnerwahl bleiben, Schwach und Müde erscheinen, Dann wenn man „gewählt“ wurde, Körpersprache dominant werden lassen und Ort des Kampfes bestimmen. Bietet Überraschungsmoment, und unterschwelligere Dominanz als beim Wählen des Gegners
- Gegner einschätzen
 - Körperhaltung aggressiv/passiv, Körperbau: sportlich ja/nein, schnell/langsam, offensiv/defensiv, Körpergröße
 - Ausstattung: Schild groß/klein, leicht oder schwer gerüstet
 - Bewaffnung: Waffe schnell/langsam, lang/kurz
- Der Kampf beginnt mit der Auswahl des Gegners, nicht erst in Kampfreichweite
- Übung: Duelle mit gezieltem Achten auf die Körpersprache, Umsetzen der Dominanz-Aspekte

PHASE 2: DER KAMPF SELBST

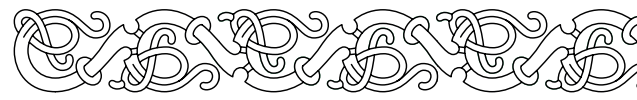
- grundsätzlich existieren drei Arten ein Duell zu Kämpfen:
 - Training: Ausprobieren neuer Angriffe, innovativ sein
 - Trainingsveranstaltung: Testen der im Training geübten Angriffe und Techniken
 - Circle: reines Abrufen der Basics; Grundsätzlich nur Techniken durchführen, die „im Schlaf“ klappen. Je mehr man Trainiert, desto größer wird der abrufbare Schatz an Basics.
 - Übung: Kämpfe Duelle im „Trainings-“ und im „Circle-Modus“.
Identifiziere Unterschiede (wie fühlt man sich, Risiko?!)
- Gegner „lesen“
 - Risikoarme Testschläge, Abtasten, Gegner aus der Reserve locken
 - Distanz finden
 - Dem Gegner das eigene Spiel aufzwingen!
- Doubles vermeiden
 - Doubles sind immer unsichere Situationen bezüglich des Ausgangs, sollten daher möglichst vermieden werden!
- Fairness geht vor!
- Bei Unklarheit war es Double, Diskussion nach dem Kampf!
„Wen man einmal trifft, den trifft man auch ein zweites Mal!“
- Kampf wird immer wiederholt! Kein „sterben“ beider.
 - Übung: Duelle mit Tot beider bei Double + 10 Liegestütze
 - was mache ich, wenn doch ein Double passiert: Augenkontakt, Selbstbewusstsein, „Double“ direkt ansagen, in Kampfposition gehen.
- Safety first:
 - Mit Verletzungen ist keinem Geholfen!
 - Bei Headshot ist man raus! Daher für den Gegner mitdenken.

PHASE 3: DEN KAMPF GEWINNEN

- Dauert der Kampf lange, dann schont ein wenig Energie, habt Geduld!
Bei den Basics bleiben!
- Grundsätzlich zählt jeder Treffer, aber saubere Schläge
(Kante, Impuls, Schneiden) sind zu bevorzugen
 - Eindeutigkeit!
 - Ignoriert ein Gegner einen Treffer, macht einfach weiter!
 - Wird ein Treffer „angelegt“, dann kann es sein dass er nicht bemerkt wird.
Darum immer einen Schnitt mit Druck setzen
 - Hört nicht mit kämpfen auf nach einem Treffer! Erst beim Finishing Move
ist sicher dass gewonnen wurde!
- Finishing Move: Gegner öffnet Deckung, saubere und klaren „Kill“ setzen,
Achtung Verletzungsgefahr bei Show!
- „Reise vor Ziel“ [Zitat Brandon Sanderson]: besser man verliert
und kämpft sauber und ehrlich, als dass man unfair gewinnt!
- Übung: Circles unter Beachtung aller Aspekte. Mit und ohne Finishing Moves.
Vergleich zu den Ausgangs-Übungen ziehen.



:WORKSHOP:



Du bist ein erfahrener Kämpfer und
möchtest einen Workshop leiten?

Melde dich bei uns:

warriors@sigfadir.de

