**Danish Combat Archery**

**Spillene**

Last Team Standing

* Formålet med spillet: Det gælder om at ramme alle fra modstanderholdet, så holdet til sidst ikke har flere spillere tilbage på banen.
* Regler: Bliver en spiller ramt, skal denne forlade banen. Hvert hold vælger en spiller, som må være overalt på banen. Bliver denne spiller ramt, skal spilleren forlade banen og samtidig vil en ny spiller på samme hold, blive den spiller, der må være overalt på banen.

Hvis en spiller ikke selv forlader banen, når denne bliver ramt, kan dommeren bede spilleren samt en medspiller forlade banen.

Hvis en spiller griber en pil affyret af en modspiller, må en hjemslået medspiller komme med i spillet igen.

Det hold, som først har skudt alle modspillere ud eller har flest spillere tilbage, når tiden er gået, vinder kampen.

* Tid: Spillet varer max. 5 minutter, men slutter før, hvis et hold mister alle sine spillere.

I finalekampe kan spilletiden blive forlænget, hvis de to hold har lige mange spillere tilbage, når tiden løber ud. I så fald bliver der spillet, til et af holdene mister endnu en spiller, hvorved det andet hold vinder kampen.

* Starten: Pilene ligger spredt i midterzonen. Spillerne starter ved midterzonen. Spillerne må tage op til tre pile hver, når kampen begynder. Spillernes buer ligger på baglinjen på holdets banehalvdel.

Conquer the Base

* Formålet med spillet: Et hold skal forsøge at placere så mange flag som muligt i modstander-holdets holdbase.
* Spillet kort: Tre flag ligger i midterzonen. Det gælder for hvert af holdene om at transportere flagene ned til modstanderholdets holdbase.
* Regler: Der må højst være et flag i spil ad gangen; et flag er defineret som værende i spil, fra det bliver taget fra sin startplads i midterzonen, til det bliver placeret i et af holdenes holdbaser.

Bliver en spiller ramt, skal denne løbe ind i sin egen genoplivningszone, inden denne må spille videre i spillet. Hvis en spiller har pile og/eller flag i hånden, når denne bliver ramt, skal disse ligges på gulvet straks, inden spilleren løber ind i sin genoplivningszone – den ramte spiller må ikke aflevere pile eller flag til en medspiller. Hvis en dommer skønner, at en spiller ikke ligger pile/flag på gulvet hurtigst eller giver pile/flag til en medspiller kan dommeren dømme endnu en spiller fra samme hold til at ligge sine pile/flag og løbe ned til sin genoplivningszone. Hvis flaget bliver ramt, mens en spiller holder det, er spilleren ramt. Hvis en spiller bringer et flag i spil, mens et andet flag er i spil, bliver spilleren regnet for ramt, men skal inden returløb til genoplivningszonen placere flaget i midterzonen, hvor spilleren tog flaget.

Alle spillere må være overalt på banen. Flaget må ikke kastes mellem spillerne, men må gerne afleveres fra en spiller til en anden. Et flag er placeret i modstanderholdets holdbase, når en spiller har begge fødder i holdbasen og placerer flaget på gulvet/jorden indenfor basen. Når et flag er blevet placeret i en holdbase, kan det ikke flyttes derfra. En spiller må ikke med overlæg forsøge, at stå i vejen for at en modstander kan komme ind i holdbasen.

* Spillets start: Spillerne starter i deres holdbase med en bue og tre pile hver.
* Tid: Spillet varer max. 5 min. i indledende spil.
* Spillet vindes ved at få placeret flest flag i modstanderholdets holdbase. Hvis tiden rinder ud og de to hold har placeret lige mange flag i modstanderholdets holdbase, ender kampen uafgjort i de indledende kampe. Hvis tiden rinder ud i finalekampene vinder det hold, der har flaget, når de 5 minutter er gået. Hvis ingen hold har flaget, når tiden er gået, vinder det hold, der først får fat i flaget efter de 5 minutters spilletid.

VIP

* Spillets formål: Opnå flere point end modstanderholdet.
* Spillet kort: På hvert hold udnævnes en spiller til VIP, mens resten er almindelige spillere. VIP’en må være overalt på bane. De øvrige spillere skal blive på deres egen banehalvdel. Alle spillere på modstanderholdet giver 1 point af ramme. Bliver en spiller ramt, skal denne hurtigst løbe ned i sin genoplivningszone, hvorefter denne igen er med i spillet. Hvis en ramt spiller har fat i pile, når denne bliver ramt, skal disse ligges på gulvet inden spilleren løber ned i sin genoplivningszone – den ramte spiller må ikke aflevere sine pile til en medspiller. Bliver en spiller ramt, skal denne ned i sin genoplivningszone inden spilleren igen giver point at ramme. Hvis en dommer skønner, at en spiller ikke straks ligger sine pile og løber ned i sin holdzone eller giver sine pile til en medspiller, kan dommeren dømme endnu en spiller fra samme hold til at ligge sine pile og løbe ned til genoplivningszonen. VIP’en kan efter et minuts spilletid afslutte spillet ved at løbe ind og stå i modstanderholdets holdbase. Kommer en VIP op i et modstanderholds holdbase, slutter spillet og VIP’ens hold får 2 point. En spiller må ikke med overlæg forsøge, at stå i vejen for at en VIP kan komme ind i holdbasen.
* Starten: Pilene ligger spredt i midterzonen. Spillerne starter ved midterzonen. Spillerne må tage op til tre pile hver, når kampen begynder. Spillernes buer ligger på baglinjen på holdets banehalvdel.
* Point: Det giver et hold 1 point, når en spiller rammer en modstander. Det giver et hold 1 point, når en spiller griber en pil skudt afsted af en modstander. Det giver et hold 2 point, når deres VIP lukker en kamp. Når en spiller er ramt, rækker spilleren buen op for at signalere dette til pointtælleren.
* Tid: Spillet varer max. 5 min. i indledende kampe.

I finaler varer en kamp i udgangspunktet max. 5 minutter, men hvis de to hold står lige ved tidens udløb, spiller holdene videre til det ene hold avancerer i point og derved vinder kampen.

* Spillet vindes på point.