

Spielregeln Fun & Kids Games

Allgemein

- Eine Mannschaft besteht aus 5 Teammitgliedern*innen, ein Ersatz pro Team ist erlaubt!
- Die zwei besten Teams (am meisten Punkte) nach Abschluss der Turnier- und Einzelgames qualifizieren sich für die Finalissima, der Sieger aus der Finalissima-Stafette ist Eibu Games Gewinner
- Der Gruppenchef ist die Ansprechperson für die Turnierleitung, er stellt sicher, dass alle seine Team-Mitglieder*innen die relevanten Reglemente verstanden haben und der Gruppenbeitrag vor dem ersten Einsatz beim Infostand bezahlt wird
- **Die Mannschaft ist 5 Minuten vor Spielbeginn am Spielort Einsatzbereit!**
- Unklarheiten über den Spielbeschrieb sind vor dem jeweiligen Spielbeginn mit dem Spielleiter zu klären.
- Folgende Games werden als Turnierspiele bezeichnet und bewertet: **Slip & Slide, Äntejagd, Tic Tac PNEU und The Circle/Seil Auf und Timersports**
- Folgendes Game wird als Einzelspiel bezeichnet und bewertet: **Pirelli Tower**
- Tritt eine Mannschaft verspätet oder gar nicht an, verliert sie Forfait.
- Alle Spieler haben sich gegenüber dem Schiedsrichter, dem Veranstalter, den Mitspielern und dem Publikum korrekt zu verhalten. Jedes undisziplinierte Verhalten wird mit einer Ermahnung geahndet und im Wiederholungsfall durch Ausschluss aus dem Wettkampf bestraft

Punkteverteilung:

- Turnierspiele 3 Punkte für Sieg
 1 Punkt bei Spielgleichstand
- Einzelspiele Pro Game und Kategorie wird eine Rangliste erstellt.

Turnierspiele

Slip & Slide

- Spielbeschrieb: Zwei Teams spielen gegeneinander. Ein Angreifer spielt einen Ball in die markierte Spielfläche (dito Baseball) und versucht, schnell über die Bases (Wasserpools) wieder ins Ziel zu gelangen. Pro erreichte Base erhält das Team einen Zwischenpunkt. Sollte ein Rundgang ohne Stopp gelingen, erhält das angreifende Team 6 Zwischenpunkte. Das verteidigende Team muss den Ball schnellstmöglich durch Passen in einen Reifen am Boden legen (brennen). Angreifer, die während des Brennens unterwegs sind, scheiden aus und müssen zurück zum Team. In den Wasserpools darf gestoppt werden. Der Angreifer ist dort sicher. **Pro Pool** darf nur **ein**

Spieler stehen. Bei mehr als ein Spieler pro Pool, scheidet der erste aus und muss zurück zum Team. Nach Spielhälfte, oder nachdem jeder Angreifer einmal geworfen hat, wechseln die Teams die Positionen. Der Verbindungsweg zu den Pools erfolgt über eine bewässerte Plastikbahn! Das Spiel wird ohne Schuhe gespielt! **Achtung: Nasse Füße sind garantiert, evtl. können Kleider nass werden.**

- **Spieldauer:** 2 x 5 Minuten
- **Bewertung:** Das Team mit mehr erreichten Punkten gewinnt das Spiel.
- **Bemerkung:** Die Gruppen sind 5 Minuten vor Spielbeginn für den Einsatz bereit!

Doppelgame The Circle / Seil AUF (Seilziehen)

- **Spielbeschrieb:** Zwei Games eine Wertung! Gestartet wird mit The Circle, ist das Spiel beendet, wird sofort mit Seil AUF weitergefahren!
- **Bewertung:** Das Team, welches beide Spiele gewinnt, erhält drei Punkte. Gibt es kein Siegerteam aus den beiden Games erhält jedes Team ein Punkt.
- **Bemerkung:** Beide Spiele erfolgen direkt nacheinander, Zeitdauer max. 10 Minuten für beide Games!
- **The Circle:** Rennen, rennen, rennen...Je ein Spieler/in pro Team startet auf sich gegenüberliegender Seite eines Kreises. Die übrigen Teammitglieder /innen halten sich für Ihren Einsatz in einem markierten Bereich bereit. Die Laufrichtung erfolgt gegen den Uhrzeiger entlang des Spielkreises. Beide Spieler/innen sind Fänger/in und Läufer/in zugleich. Ein/e Spieler/in kann zu einem beliebigen Zeitpunkt mit einem Mitspieler/in per Stabübergabe ausgetauscht werden. Jeder aus dem Team darf jedoch nur einmal rennen. Gelingt einem Spieler/in seinen Gegner einzuholen und zu fangen, ist das Spiel beendet
- **Spieldauer:** Bis ein Spieler/in seinen Gegner/in eingeholt hat, oder max. 5 Minuten.
- **Zwischenwertung** Das Team, dessen Spieler/in seinen Gegner/in einholen und fangen kann, gewinnt einen Punkt für die Zwischenwertung
- **Seil AUF:** Es gilt das gegnerische Team vier Meter auf seine Seite zu ziehen. Auf Zeichen des Kampfrichters nehmen beide Teams Aufstellung am Seil. Sind sie bereit, so eröffnet der Kampfrichter den Zug. Die Mannschaft erhält einen Siegpunkt, der es gelingt, den Gegner über die 4m - Markierung zu ziehen.
- **Zwischenwertung** Das Team mit dem gewonnenen Zug erhält einen Punkt für die Zwischenwertung.

TicTacPneu

- **Spielbeschrieb** Auch bekannt als Drei gewinnt. Auf einem quadratischen 3x3 Felder grossen Spielfeld setzt ihr in ein freies Feld abwechselnd einen jeweils markierten Pneu. Die Gruppe welche als Erstes drei Pneus in einer Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt den «Run». Gestartet wird in Stafetten Form, sprich ein Läufer rennt zu einem quadratischen Feld, setzt seine Markierung und übergibt per Handschlag seinem nächsten wartenden Mitspieler/in. Auf dem Hinweg zum Spielfeld gilt es Hindernisse zu bewältigen, der Retourweg zur Übergabe an den nächsten Mitspieler erfolgt direkt.
- **Spieldauer** 8 Minuten
- **Bewertung** Die Gruppe welche als Erstes drei Pneus in einer Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt den «Run». Sind innerhalb der 8 Spielminuten mehrere Runs möglich, werden die Anzahl «Run's» addiert. Diejenige Gruppe mit den mehreren gewonnenen «Run's» gewinnt das Game.
- **Bemerkung** Bei Regen findet das Spiel in der Halle statt, sprich Hallenschuhe sind Pflicht

Äntejagd

- **Spielbeschrieb** In einem rechteckigen Wasserbecken sind schwimmende Badeenten mittels Wasserpumpen bzw. Wasserstrahl auf die gegenüberliegende Poolwand zu befördern. Die Standorte der Wasserpumpen sind fix und liegen jeweils am Ende des Rechtecks (kurze Seite). Pro Team stehen zwei Pumpen zur Verfügung. Der Wassertank der Pumpe muss durch Teamglieder und entsprechende Behälter über eine Renndistanz und ein zentrales Reservoir ständig gefüllt werden, um den Wasserstrahl aufrecht zu erhalten. Jedes Team hat freie Wahl, was die Besetzung / Bedienung der Wasserpumpen bzw. den Wassertransport angeht. Sämtliche 5 Teammitglieder/innen sind beim Spiel einzusetzen! Zum Start des Spiels sitzen die Enten auf einem schwebenden Balken, welcher die Spielmitte symbolisiert. Fällt eine Ente ins Wasser, gilt diese mittels Wasserstrahls ans Poolrandende des Gegners zu befördern. Das gegnerische Team darf die schwimmende Ente durch ihren Wasserstrahl abwehren bzw. einen entsprechenden Gegenangriff starten. Berührt eine Ente die gegnerischen Poolwand (kurze Seite), notiert das angreifende Team einen Punkt, die Ente wird durch den Spielleiter aus dem Wasser entfernt.
- **Spieldauer** bis alle Enten versenkt sind oder max. 10 Minuten

- Bewertung: Das Team, welches mehrere Enten auf die gegnerische Poolwand bringt, gewinnt das Spiel.

Timbersports

- Spielbeschrieb: Sagen, Klettern, Rennen, schrauben, Wühlen. Das Team kämpft sich durch einen Timbersport-Parcours. Die Übergabe an das nächste Teammitglied erfolgt mittels Band. Jedes Teammitglied absolviert nur eine Disziplin des Parcours. Der Parcours gilt als beendet, sobald das letzte Gruppenmitglied die Glocke betätigt.
- Spieldauer: max. 10 Minuten
- Bewertung: Das Team, welches als erstes die Glocke klingen lässt, hat das Spiel gewonnen. Schafft keines der Teams den Parcours innerhalb der 10 Spielminuten zu bewältigen, wird das Spiel beendet und es werden keine Punkte verteilt!

Einzelspiel

Pirelli Tower

- Spielbeschrieb: Umso höher, desto besser. Die Gruppe erstellt gemeinsam einen möglichst hohen Turm aus Reifen. Der Sockel des Turmes muss zwingend aus zwei Reifen (Basis) bestehen, sprich beide Reifen liegen mit gesamtem Umfang am Boden auf. **Ist eine dritte Lage ab Basisreifen erstellt, muss der Turmaufbau mit einem Reifen pro horizontale Lage weitergeführt werden!** Wird der «EXTRA» Reifen im Turmaufbau verwendet/eingebaut, werden sämtliche darunter liegende Reifen als **Bonuspunkte** addiert!
- Spieldauer: max. 10 Minuten, oder bis zum Zerfall des Turmes
- Bewertung: Anzahl verwendete Reifen plus Bonuspunkte.

Finalissima

Spielbeschrieb

Die Stafette wird vor Ort, um 17.15 Uhr an alle qualifizierten Teams erläutert!