



CALAMANDO

cubb-club-calup[®]: Die xxtrem - Regeln

Alle bisherigen Regeln von kubb bleiben unverändert bestehen.

Folgende Regeln und Aktivitäten kommen hinzu:

Benötigt werden dazu ein 12 m langes Band (blau, weiß,...) und zwei 50 cm lange Bänder oder zwei 50 cm lange Stäbe in der gleichen Farbe.

Das Prinzip: Getroffene Kegel können von den Betroffenen (= SpielerVerteidiger = SV) verteidigt werden. Die Treffer (=SpielerTreffer = ST) müssen ihren Erfolg bestätigen.

Die Anzahl der Spieler pro Team ist (vorläufig) nicht begrenzt. Die Anzahl der Feldspieler darf jedoch max. sechs (6) betragen.

Vor jedem Spiel wird die Spielerreihenfolge von den Teams festgelegt und die Contest-Nummerierung ausgelost. Die Contest-Reihenfolge ist aufgrund der Anzahl der Spieler beider Teams festgelegt und ist entsprechend den Vorlagen zu entnehmen.

Wird ein Kegel getroffen, wird ein Contest entsprechend der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt.

Gewinnt SV, darf der Kegel wieder aufgestellt werden, gewinnt ST, gilt der Kegel als getroffen.

Für jeden zu verteidigenden Kegel muss ein eigener Contest durchgeführt werden.

Nicht eindeutige Ergebnisse müssen wiederholt werden. Ergibt der zweite Durchlauf ebenfalls keine Entscheidung, erfolgt ein dritter und letzter über die Längsseite des Spielfeldes.

Bleibt auch dieser ergebnislos, werden Spieler sowie Contest gewechselt und es erfolgt ein neuer Durchlauf. Führt auch dieser zu keinem Resultat, entscheidet das Los.

Trifft ein Team die oder den letzten Kegel der gegnerischen Mannschaft und den König im selben Durchlauf, muss/müssen zuerst die/der Kegel bestätigt bzw. verteidigt werden. Konnte von SV mind. ein Kegel erfolgreich verteidigt werden, gilt auch der König als verteidigt und bleibt stehen. Konnte ST alle Kegel bestätigen wird der King-Contest mit der nächste Spielerpaarung ausgetragen.

Scheidet ein Spieler während eines Spiels, durch eigene Entscheidung oder Disqualifikation, aus, kann er in das laufende Spiel nicht zurückkehren.

Bei Wettkämpfen wird ein Schiedsrichter ("Chef") eingesetzt, der die Einhaltung der Regeln überwacht und die Siegesentscheidungen trifft. Zusätzlich stellt jede Mannschaft einen "Deputy" zu seiner Unterstützung.



CALAMANDO

Bei Turnieren hat ein "Haran" (Anführer) die Oberaufsicht. Er wird durch den/die "Chef/s" und die "Deputies" bei den Einzelspielen vertreten. Seine Entscheidungen sind bindend.

Erhöhung der Schwierigkeitsgrads: Generell wird anstatt den Breitseiten die Längsseiten des Spielfeldes verwendet.

Art of Contest: Es gibt sechs Contest sowie einen King-Contest.

I. Escape: Eine Breitseite rückwärts laufen. Beginn ist eine beliebige Seite des Feldes. SV & ST stehen jeder auf seiner Seite. Auf der gegenüberliegenden Seite halten die Deputies das Band auf Brusthöhe gespannt. Ein beliebiges Team-Mitglied oder der "Chef" gibt das Startzeichen. Wer zuerst das Band mit dem Rücken berührt, gewinnt.

II. Dog: Eine Breitseite auf allen "Vieren" vorwärts laufen. Aufstellung wie unter 1. Das Band wird auf Kniehöhe gehalten und darf mit den Armen oder dem Kopf berührt werden.

III. Back-Dog: wie 2. jedoch Rückwärts.

IV. Mr. Crab: Aufstellung und Ablauf wie 1., jedoch seitwärts. SV darf zwischen innen (Gesicht zum Spielfeld) und außen (Gesicht vom Spielfeld) wählen. Wer als Erster das Band mit Oberarm, Schulter oder Kopf, jedoch nicht mit den Händen, berührt, gewinnt.

V. Pirat: Wie 1. jedoch auf einem Bein. SV darf das Bein (re. od. li.) wählen. Ein Wechsel während des Durchlaufs ist nicht erlaubt. Wer zuerst das Band mit Brust oder Kopf berührt, gewinnt.

VI. Crescent: SV & ST stehen Rücken an Rücken in einer Ecke außerhalb des Spielfeldes. An der gegenüberliegenden Ecke hält ein Teamspieler oder Deputy das kleine Band oder den Stab. SV & ST laufen in entgegengesetzter Richtung um des Spielfeld. Die Ecken dürfen dabei nicht übersprungen werden. Wer als Erster das Band/den Stab berührt/hält, gewinnt. Hechtsprünge sind untersagt.

King-Contest: SV & ST stehen in gegenüberliegenden Ecken außerhalb des Spielfeldes. Nach dem Start laufen beide in die gleiche Richtung um das Spielfeld. Das Spielfeld ist vollständig zu umrunden, ohne die Ecken zu überspringen. SV gibt die Richtung vor. In den Startecken stehen jeweils ein SV bzw. ST der anderen Mannschaft bzw. die Deputies mit einem Band/Stab. Wer als Erster am Ende der Spielfeldumrundung das/den Band/Stab berührt hat gewonnen.