

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 mit Köpfchen**
- Folgendes Game wird als Einzelspiel bezeichnet und bewertet: **Steinzeit**
- 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 zwei Wertungen! Gestartet wird mit The Circle, ist das Spiel beendet, wird sofort mit Seil AUF weitergefahren
- **Bewertung:** Das Team, welches beide Spiele gewinnt, erhält sechs Punkte. Gewinnt je ein Team ein Game, erhält jede Mannschaft drei Punkte.
- **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 drei Punkte für die Wertung
- **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 drei Punkt, der es gelingt, den Gegner über die 4m - Markierung zu ziehen.
- **Wertung** Das Team mit dem gewonnen Zug erhält drei Punkt für die Wertung.

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 durch einen Parcours auf die gegenüberliegende Poolwand zu befördern. Die Standorte der Wasserpumpen sind fix und liegen jeweils am Ende des Rechtecks (kurze Seite). 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 angelangt. Sämtliche 5 Teammitglieder/innen sind beim Spiel einzusetzen! Zum Start des Spiels sitzen je drei Enten auf einem schwebenden Balken, welcher die Startlinie symbolisiert. Fallen die Enten ins Wasser, gilt diese mittels Wasserstrahls durch einen Parcours an das gegenüberliegende Poolende zu befördern. Das Team, welches zuerst alle drei Enten durch den Parcours bzw. die Ziellinie bringt, gewinnt das Game. Aktives abwehren des Gegners Enten mittels Wasserstrahl ist untersagt
- **Spieldauer** bis drei Enten das Ziel erreicht haben oder max. 10 Minuten
- **Bewertung** Das Team, welches schneller drei Enten über die Ziellinie bringt, gewinnt das Spiel. Haben nach Ablauf der Spielzeit noch

nicht alle Enten das Ziel erreicht, gewinnt das Team welches mehr Enten über die Ziellinie befördert hat. Bei Gleichstand erhält jedes Team einen Punkt.

Mit Köpfchen

- **Spielbeschreibung:** Beide Teams absolvieren gegeneinander eine Stafette, dabei sind fünf verschiedene Runs's / Parcours zu bewältigen. Sprich: Jedes Teammitglied bewältigt nur **einen Run / Parcours!** Jeweils am Ende des Run's / Parcours gilt es einen Ballon zu zerplatzen, anhand mittels einer speziellen Helmvorrichtung. Nach dem Zerplatzen des Ballons, gilt es auf dem direkten Weg zur Startline bzw. Gruppe zurückzukehren. Anhand einer Übergabe eines «Bändelis» startet das nächste Teammitglied. Sind alle Ballone eliminiert, ist das Game beendet. Sämtliche Run's / Parcours sind nummeriert, so dass bei Spielstart je ein Teammitglied für einen Run / Parcours bestimmt ist! Die Reihenfolge der Run's / Parcours bestimmt jede Gruppe für sich, sprich ist frei wählbar!
- **Spieldauer:** max. 8 Minuten
- **Bewertung:** Das Team, welches als erstes alle Ballone zerplatzt hat und sich wieder im Startfeld befindet gewinnt das Spiel. Schafft keines der Teams den Parcours innerhalb der 10 Spielminuten zu bewältigen, wird das Spiel beendet und es werden keine Punkte verteilt!
- **BEMERKUNG:** **Spiel findet in der Halle statt, Hallenschuhe sind Pflicht!**

Einzelspiel

Steinzeit

- **Spielbeschreibung:** Umso höher, desto besser. Die Gruppe erstellt gemeinsam einen möglichst hohen Steinturm. Der Sockel des Turmes darf aus max. 10 Findlinge bestehen. Pro Run darf nur ein Stein transportiert werden. **Im markierten Feld für den Aufbau des Turmes darf sich jeweils nur eine Person aufhalten. Nach Ablauf der Spieldauer wird der Turm gemessen!** Zerfällt der Turm während dem Aufbau innerhalb der Spielzeit, ist mit einem neuen Turm zu starten, wobei **die bereits eingesetzten Steine nicht verwendet werden dürfen!**
- **Spieldauer:** 5 Minuten.
- **Bewertung:** Höhe des Turmes (Meter, Zentimeter)
- **Bemerkung:** **Nach Beendigung des Spiels, sind die Steine umgehend an die Startfläche zurück zu befördern.**

Finalissima

Spielbeschrieb

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