

MIGHTY KUBBER 2021 – INFOMAIL

TURNIERSTART

Turnierstart Mighty Kubber: 09:00 (sharp!!)

Turnierstart Mighty Sheriff: 11:00 (not so sharp!!)

MODUS

Zum sechsten Mal wird das Mighty-Kubber-Turnier von Anfang an in einem fuchschranken Special-Mighty-Doppel-KO-Modus© durchgeführt. Doppel-KO bedeutet, dass ihr maximal ein Spiel verlieren dürft und euch dann aber trotzdem noch den Weg ins Finale angeln könnt. Gestartet wird im 32tel-Finale, das ebenso wie das 16tel-Finale Best-of-3 gespielt wird. Danach werden die folgenden Spiele alle Best-of-5 gespielt.

Sofern ihr ein Spiel verliert, fallt ihr aus der Sieger- hinunter in die Hauptrunde. Solltet ihr auch da ausscheiden, spielt ihr im Mighty-Sheriff-Modus weiter.

MIGHTY-SHERIFF-MODUS

Du bist ein*e begnadete*r Kubber*in und machst deinen Job? Der Mighty-Titel interessiert dich nicht, weil dir das nötige Glück dazu fehlt? Eigentlich machst du sowieso nur mit, weil es kühles Bier gibt? Aber da liegen noch ein paar Packungen im Keller rum, die verteilt werden müssen? Dann bist du hier richtig! Ein gepflegtes Einspielen in den ersten KO-Matches und dann schnappst du dir den Sheriffstern im patentierten Mighty-Sheriff-Modus!

Für alle Mighty-Sheriff-Teilnehmenden gilt:

Beim Ausscheiden aus dem Hauptturnier (nur bis und mit 4tel-Finale) werden die Sheriffsterne verteilt. Die Spieler*innen mit Sheriffsternen können sich nun untereinander nach Lust und Laune duellieren. Als Einsatz gilt für jedes Spiel mindestens 1 Sheriffstern. Sobald eine Person alle Sheriffsterne verloren hat, scheidet sie aus. Die vier mit den meisten Sheriffsternen am Ende tragen die Halbfinals und später das Finale um den neuen Mighty-Sheriff aus.

Hier dazu noch ein Paar Regeln:

- Es dürfen keine Sterne verschenkt oder ohne Battle weitergegeben werden. Sonst droht ein Ausschluss am Mighty Kubber, KCUA Cup, Kubb it Up, Kubbmaister, Ice Rink Challenge, Kubb SM, EKC, Finisseur, Saison Lanceur, Kubb à Deux, Kubb for Africa der Kurpark Premier League und dem Stauseederby auf Lebenszeit!
- Wie viele Sterne gesetzt werden, wird vor dem Spiel untereinander abgemacht. Mindesteinsatz: 1 Stern!
- Die Sterne müssen äusserlich ersichtlich getragen werden.
- Sofern man zu einem Sternli-Battle gefordert wird, kann eine Forderung immer abgelehnt werden. Sobald man aber zusagt, muss das Spiel unverzüglich beginnen.
- Ab dem ersten geworfenen Stock im Viertelfinale der Mighty-Kubber-Hauptrunde (ca. 16:00/16:30) gilt die Mighty-Sheriff-Runde als beendet. Ab dann dürfen keine Sternli-Spiele mehr gestartet werden. Spiele, die dann noch laufen, werden zu Ende gespielt.

Bitte beachtet diese Regeln und verhaltet euch fair zueinander Diggys! Ausserdem haben wir noch eine weitere Überraschung für euch:

HANGING MEN MODUS

In diesem Jahr wird erstmalig auch ein Turnier für all diejenige ausgetragen, welche im Mighty Sheriff Modus ausscheiden, sprich ihre letzten Mighty Sheriff-Sterne verspielt haben. Hier wird ähnlich wie im Mighty Sheriff Modus ein Galgen an die Spieler verteilt, welcher als euer Einsatz für die kommenden Spiele gilt. Bitte beachtet dazu folgende Regeln:

- Insgesamt werden 20 Galgen verteilt, es können also nur die ersten 20 Ausgeschiedenen des Mighty Sheriff Modus' im Hanging Men Modus teilnehmen.
- Pro Teilnehmer im Hanging Man Modus wird zu Beginn maximal ein Galgen verteilt.
- Analog zum Mighty Sheriff Modus könnt ihr euch andere Teilnehmer im Hanging Man Modus suchen und diese zum Duell herausfordern.
- Hier wird immer „All In“ gesetzt. Egal ob ein Spieler mehr Galgen als sein Kontrahent besitzt, Der Sieger bekommt alle Galgen und der Verlierer scheidet aus dem Turnier aus.
- Die Galgen müssen stets sichtbar um den Hals getragen werden.
- Das Finale ergibt sich automatisch aus den letzten beiden „Hanging Men“.

REGELN

Gespielt wird nach den offiziellen Regeln des Schweizer Kubbverbands. Mit der Ausnahme, dass die Anspielregel 2-4-6** in allen Spielen einschliesslich des Finals gilt. Der Königsschuss wird natürlich zwischen den Beinen durch mit dem Rücken zum König geworfen (Sureshot). Bitte beachtet die speziellen Tie-Break-Regeln*.

ESSEN/TRINKEN

Das OK-Team wird 300 Bier (3.- CHF), Glühwein (4.- CHF) sowie einen Grill zur Verfügung stellen. Also bringt bitte etwas Münz fürs Bier und eure eigenen Grillwaren mit. Ausserdem werden wir 60 Würste (5.- CHF) verkaufen, de schneller ischd e gschwinder!

Unbedingt bitte auch die 10.- CHF Teilnahmegebühr passend mitbringen.

ANFAHRT

Vom Bahnhof Döttingen weniger als 15 Minuten Laufzeit: Schule Bogen, Chilbert 28.

ABMELDUNG / FRAGEN

Solltet ihr leider eure Teilnahme stornieren müssen (Flitzis) oder euch verspäten (Vorobe zu gefluscht gsi?), bitten wir euch, dass ihr euch schnellstmöglich (die Leute auf der Warteliste werden es euch danken) unter einer der folgenden Nummern meldet:

KONTAKT

Christoph Fischer: 076 / 534 03 28

Marc Binder: 079 / 255 34 07

Für allfällige weitere Fragen steht Euch die Turnierleitung gerne den ganzen Tag zur Verfügung.

*Regelerläuterungen auf der folgenden Seite >

REGELERLÄUTERUNGEN

Erstmals wird in diesem Jahr anstelle des Tiebreaks der Mighty Finisher durchgeführt.

Das Spiel dauert in den ersten zwei Runden (32tel- und 16tel-Finale) maximal 45 Minuten (Best-of-3) bis zum Start des Mighty Finishers, ab dem 8tel-Finale dauert das Spiel maximal 60 Minuten (Best-of-5) bis zum Start des Mighty Finishers.

***MIGHTY FINISHER:**

Bei abgelaufener Zeit wird der Mighty Finisher ausgerufen. Dies bedeutet folgendes:

- Die angefangene Runde wird von Spieler A ganz normal fertig gespielt.
- Falls nach dieser Runde kein Sieger feststeht, wirft Spieler B ganz normal ein und beendet das Spiel. Dabei darf er auch mehr als 6 Würfe brauchen. Die Würfe werden gezählt und die neu getroffenen Basekubbs kommen aus dem Spiel.
- Nun ist Spieler A an der Reihe und muss ebenfalls normal einwerfen und das Spiel anschliessend beenden. Um das Spiel zu gewinnen muss er die Anzahl Würfe die sein Gegner brauchte unterbieten.*

*es gibt kein Unentschieden. Bei Gleichstand gewinnt Spieler B. Dies, weil er während dem Spiel (je nach Anspiel) 2 bzw. 4 Stöcke weniger abfeuern konnte

REGEL FÜR ZUSÄTZLICHE SÄTZE:

Sollte nach Sätzen Unentschieden sein, wenn der Mighty Finisher eingeläutet wird, gewinnt jene Person, die den aktuellen Satz gewinnt (auch bei 1:0, 2:1 oder 2:0). Nach Beginn des Mighty Finishers wird nur dann ein neuer Satz gestartet, wenn es nach der ersten Runde des Mighty Finishers zum Unentschieden (1:1 oder 2:2) ausgeglichen wurde. Muss ein zusätzlicher Satz im Mighty Finisher gestartet werden, so werden je 7 Kubbs eingeworfen und anschliessend gezählt wie viele Würfe nötig sind um das Spiel zu beenden. Hier kann es zu einem Unentschieden und zu einer anschliessenden Wiederholung kommen.

Wir bitten euch, die Tie-Break-Regeln unbedingt einzuhalten!

**** ANSPIELREGEL 2-4-6**

Die anspielende Person beginnt die erste Runde mit nur zwei Wurfstöcken. In der zweiten Runde werden vier Wurfstöcke geworfen und ab der dritten Runde wird normal mit sechs Wurfstöcken weitergespielt.