



TVI-Spielekiste

Coronakonforme Spielformate für zu Hause



Inhalt

Spikeball	1
Crossboccia - Einzel	5
Crossboccia - Team	7
Leitergolf	9
Kubb	11
Möllky	13
Cornhole	15
KanJam	17
Leihgebühren	20
Nutzungsbedingungen	21



Spikeball

Die Regeln von Spikeball sind sehr überschaubar und leicht zu erlernen. Wer also mit Spikeball anfangen möchte, muss nicht lange lesen oder komplexe Themen verstehen, sondern kann direkt losstarten.

Spikeball Regeln in Kurzfassung

Weiter unten findest du eine relativ ausführliche Regelerklärung. Wenn du dich nur schnell mit den allerwichtigsten Grundregeln vertraut machen willst, dann haben wir hier eine Kurzfassung.

Die Spikeball Regeln in 30 Sekunden:

- Spikeball wird regeltechnisch gespielt wie Volleyball.
- 2 Teams mit je 2 Spielern spielen gegeneinander.
- Das Spielfeld ist nicht auf eine Seite begrenzt, sondern für beide Teams gleichermaßen 360 Grad groß.
- Alle Arten der Ball-Berührungen sind erlaubt.
- Jedes Team hat pro Angriff 3 Ballkontakte (weniger als 3 Berührungen sind erlaubt).
- Der Ball muss nach dem Angriff vom Netz runterspringen.
- Gegnerische Spieler dürfen nicht behindert werden.

Wenn du noch mehr Details zu den Regeln haben willst, dann findest du direkt weiter unten alle Regeln ausführlich und im Detail. In jedem Fall viel Spaß beim Spielen und auspowern.

Die Grundregeln vom Spikeball

Beim Spikeball geht es darum, den **Ball auf das Netz am Boden so zu spielen**, dass das gegnerische Team den Ball nicht mehr erreichen und zurückspielen kann.

Anzahl der Berührungen: Der Spikeball selbst darf pro Spielzug bis zu 3x vom eigenen Team berührt werden. Im Anschluss muss das gegnerische Team den Ball annehmen und hat ebenfalls 3 Berührungen frei.

Erlaubte Berührungen: Der Ball darf mit allen Körperteilen berührt werden. Jede Berührung zählt als solche. Der Ball muss also entweder vom Mitspieler angenommen oder direkt auf das Netz gespielt werden.

Komplettes Spielfeld: Im Unterschied zu Volleyball gibt es nicht die eigene Seite. Sondern beide Teams haben die volle Fläche von 360 Grad um das Netz/Trampolin herum. Dadurch wird das Spiel sehr actionreich und bewegungslastig.

Aufbau / Aufstellung der Spikeball Teams

Das Spikeball Netz / Trampolin wird auf möglichst ebenen Boden gestellt. Im besten Fall am Strand oder auf einer großen Wiese. Achtet darauf, dass keine gefährlichen oder spitzen Gegenstände herumliegen.

Aufstellung der Spieler: Die 4 Spieler stehen je 90 Grad vom Mittelpunkt des Netzes aus gesehen auseinander um das Netz herum. Die Teams stehen nebeneinander.

Annehmender Spieler: Der Spieler gegenüber dem Aufschlagenden Spieler nimmt den Ball an.

Aufschlagreihenfolge: Diese wird vor dem Spielbeginn festgelegt. Bei einem Ballwechsel ist der nächste Spieler mit dem Aufschlag dran bis alle 4 Spieler auf dem Feld die Aufgabe / Angabe hatten.

Das Spiel selbst

Die Angabe / Aufgabe: Bei der Aufgabe muss immer mindestens ein Fuß am Boden sein. Der Ball muss mindestens 5 cm hochgeworfen und darf erst dann geschlagen werden.

Abstand der Spieler: Der Abstand zum Netz beim Aufschlag muss mindestens 1,80 Meter von der Spikeball Netzmitte betragen. Nur der annehmende Spieler darf den Abstand frei wählen und auch näher am Netz stehen.

Nach erfolgter Angabe, dürfen sich die Spieler frei bewegen. Wurde der Ball von einem Team auf das Netz gespielt, muss die andere Mannschaft den Ball annehmen. Die Teams dürfen sich nicht gezielt behindern oder blockieren.

Wie der Ball auf das Netz geschlagen / gebracht wird, spielt keine Rolle. Wichtig ist nur, dass nach dem Angriff nur die Gegner den Ball berühren dürfen. Auch versehentliche Berührungen oder das Anspielen des Mitspielers ist ein Fehler.

Punkt erzielt: Hat ein Spieler einen Punkt erzielt, hat das gleiche Team auch weiterhin die Angabe. Nach jedem Punkt tauscht der Spieler mit Angabe nun die Position mit dem eigenen Mitspieler. So greift man immer abwechselnd die gegnerischen Spieler an und nicht immer denselben.

Fouls bei der Angabe: Ein Spieler der Angabe hat, darf **ein Foul** im Rahmen der Angabe begehen. Beim 2. Foul erhält das gegnerische Team einen Punkt. Wann genau ein Foul ausgelöst wird, findest du im Blog Beitrag [Fouls beim Spikeball](#).



Punktesystem

Punktevergabe: Die Vergabe vom Punkten erfolgt nach dem **Rally-Point-System** (also dem gleichen System wie beim Volleyball). Das heißt Teams können nicht nur Punkte erzielen, wenn sie das Aufschlagrecht haben. Macht der Gegner einen Fehler, bekommt man entsprechend ebenfalls einen Punkt.

Punkte bis zum Sieg: Gespielt wird bis 15 oder 21. Die Zielpunktzahl kann aber auch unabhängig von dieser Zahl definiert werden. Für Turniere wird vorher die Zielpunktzahl festgelegt.

Punktendifferenz: Um zu gewinnen, muss das führende Team 2 Punkte Abstand auf den Gegner haben.

Punktevergabe

Punkte gibt es beim Spikeball für die folgenden Vergehen/Fehler:

Aufschlagende Mannschaft: Bei einem Fehler erhält die Mannschaft die den Punkt gemacht hat den Ball.

Bodenkontakt: Berührt der Ball den Boden verliert die Mannschaft die aktuell ihren Spielzug hat einen Punkt. Die andere Mannschaft erhält die Angabe.

Fehler auf dem Netz:

Das Netz selbst kann Fehler auslösen die eine Punktevergabe nach sich ziehen.

1. **Kontakt mit dem Rahmen vom Netz:** Trifft der Ball auf den Netzrahmen (rim), ist dies sowohl im Spiel auch als beim Aufschlag sofort ein Fehler.
2. **Doppelte Netzberührung:** Berührt der Ball das Netz doppelt, ist dies ein Fehler von der spielenden Mannschaft. Wenn der Der Ball auf dem Netz rollt und nicht abspringt ist dies entsprechend auch ein Fehler.
3. **Ball muss Netz verlassen:** Der Ball muss nach dem Angriffskontakt vom Netz runterspringen. Und dann vom gegnerischen Team angenommen werden.

Noch immer nicht genug? Dann scanne einfach linken QR-Code. Dort sind noch einige Profiregeln erklärt und sehr ausführlich aufgeführt. Scannst du den rechten QR-Code, findets du das offizielle Spikeball Regelwerk.

SCAN ME



SCAN ME



Quelle: www.roundnet-deutschland.de

Crossboccia - Einzel

Vorbereitung & Spielstart

Alle Spieler erhalten jeweils drei gleiche Spielbälle. Zunächst wird ein Spieler bestimmt/ausgelost, der von einem frei wählbaren Ausgangspunkt den Marker wirft.

Danach spielen alle anderen Spieler ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus. Der Marker kann an einen beliebigen Punkt geworfen werden, ein bestimmtes Spielfeld ist nicht vorgesehen.

Der Spieler, welcher den Marker geworfen hat, darf auch beginnen. Nachdem er seinen ersten Spielball geworfen hat, werfen die restlichen Spieler nacheinander jeweils einen ihrer Spielbälle.

Der Spieler, dessen Spielball am weitesten vom Marker entfernt liegt, wirft nun seinen zweiten und dritten Spielball. Die anderen Spieler werfen ebenfalls, abhängig von der Entfernung ihres Spielballs zum Marker, ihren zweiten und dritten Spielball.

Die Würfe auswerten

Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt (jeder Ball wird inklusive Etikett gewertet). Sollten mehrere Spielbälle verschiedener Spieler in gleicher Entfernung zum Marker liegen oder diesen berühren, wird jeder Ball gewertet.

Liegt ein Spielball auf einem gegnerischen Ball mindestens zur Hälfte auf, so ist dies ein "Kill" und der gegnerische Ball wird nicht gewertet.

Spielt ein Spieler zu Beginn einer Runde ein Objekt (beispielsweise eine Bande) mit dem Marker bewusst an, so muss dies vorher angesagt werden falls er möchte, dass alle übrigen Spieler ebenfalls diese Kombination spielen. Es ist auch möglich, eigene Wurfregeln zu bestimmen, zum Beispiel, dass alle in dieser Runde den Ball rückwärts über die Schulter werfen müssen. Spielt ein Spieler trotz Ansage diese Kombination oder Wurftechnik nicht, dann wird sein Ball nicht gewertet.

Combos

Dir geht das Sammeln von Punkten nicht schnell genug? Dann sind Combos genau das richtige für Dich!

Platziere zwei deiner Spielbälle direkt aneinander, so dass sie sich berühren. Liegt einer von ihnen näher zum Marker als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 3 Punkte.

Liegen drei deiner Spielbälle direkt aneinander und berühren sich und liegt einer von ihnen näher zum Marker als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 6 Punkte.

Combos zählen auch bei einem Draw (Unentschieden).



Rundenende & Punkte

Im Anschluss an alle Würfe werden die Punkte zusammengezählt.

Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Markers an einen beliebigen Ort die nächste Runde.

Sollten die Bälle mehrerer Spieler innerhalb einer Runde gleich weit entfernt zum Marker liegen, ergibt sich ein "Draw" (Unentschieden). Bei einem "Draw" bekommen die Spieler die ihnen zustehenden Punkte, auch "Kills" & "Combos" werden gewertet. Die nächste Runde beginnt derselbe Spieler, der die vorangegangene Runde begonnen hat.

Ein Satz endet sobald ein Spieler 13 Punkte erzielt hat. Der Satz muss jedoch mit 2 Punkten Abstand zum zweitbesten Spieler entschieden werden (z.B. 11-13 oder 12-14).

Das Spiel ist entschieden sobald einer der Spieler zwei Sätze gewonnen hat.

Quelle: <http://www.crossboccia.com/>

Crossboccia - Team

Vorbereitung & Spielstart

Jedes Team erhält jeweils 6 gleiche Spielbälle, die gleichmäßig zwischen den 3 Teammitgliedern aufgeteilt werden. Dann wird ausgelost, welches Team beginnen darf. Nun wird von einem frei wählbaren Ausgangspunkt der Marker von einem Spieler des beginnenden Teams geworfen.

Anschließend darf derselbe Spieler versuchen, seinen ersten Ball möglichst nah an den Marker zu werfen. Danach spielt ein Spieler des anderen Teams ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus und versucht ebenfalls, möglichst dicht an den Zielpunkt zu werfen.

Das Team, dessen Ball am weitesten vom Marker entfernt ist, hat den nächsten Wurf. In vorher festgelegter Reihenfolge versuchen nun alle Teammitglieder, möglichst nah ans Ziel zu werfen. Sobald das Team näher am Marker mit einem seiner Bälle liegt als das gegnerische, bekommt die andere Mannschaft das Wurfrecht. Dies setzt sich solange fort, bis jeder Spieler seine 2 Bälle geworfen hat.

Die Würfe auswerten

Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt (jeder Ball wird inklusive Etikett gewertet). Sollten Spielbälle beider Teams in gleicher Entfernung zum Marker liegen oder diesen berühren, wird jeder Ball gewertet.

Liegt ein Spielball auf einem gegnerischen Ball mindestens zur Hälfte auf, so ist dies ein "Kill" und der gegnerische Ball wird nicht gewertet.

Spielt ein Spieler zu Beginn einer Runde ein Objekt (beispielsweise eine Bande) mit dem Marker bewusst an, so muss dies vorher angesagt werden falls er möchte, dass alle übrigen Spieler ebenfalls diese Kombination spielen. Es ist auch möglich, eigene Wurfregeln zu bestimmen, zum Beispiel dass alle diese Runde den Ball rückwärts über die Schulter werfen müssen. Spielt ein Spieler trotz Ansage diese Kombination oder Wurftechnik nicht, dann wird sein Ball nicht gewertet.

Rundenende & Punkte

Im Anschluss an alle Würfe werden die Punkte zusammengezählt.

Das Team, das die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Markers an einen beliebigen Ort die nächste Runde.

Sollten beide Teams innerhalb einer Runde gleich weit entfernt zum Marker liegen, ergibt sich somit ein "Draw" (Unentschieden). Bei einem "Draw" bekommen die Teams die ihnen zustehenden Punkte, auch "Kills" & "Combos" werden gewertet. Die nächste Runde beginnt dasselbe Team, das die vorangegangene Runde begonnen hat.



Ein Satz endet sobald ein Team 13 Punkte erzielt hat. Der Satz muss jedoch mit 2 Punkten Abstand zum gegnerischen Team entschieden werden (z.B. 11-13 oder 12-14).

Das Spiel ist entschieden sobald ein Team zwei Sätze gewonnen hat.

Quelle: <http://www.crossboccia.com/>

Leitergolf

Leitergolf – ein Spiel, das in Amerika schon lange gespielt wird, verbreitet sich nun auch in Deutschland und wurde in den vergangenen Jahren zum Kultspiel für Groß und Klein.

Das Spiel ist eine gesellige, lustige Alternative oder Ergänzung zu den **traditionellen Outdoor-Spielen** wie Boccia, Boule, Kubb oder Krocket.

Es ist ein Spiel für zwei oder mehr Spieler oder Mannschaften und kann auf Gras, Sand, Beton, Teppich, drinnen oder draußen gespielt werden.

Leitergolf verbindet Geschicklichkeit, Glück und verrückte Spielsituationen und ist dadurch **herausfordernd, unterhaltsam und spannend zugleich**.

Ziel des Spieles ist ein Bola (ein Seil mit je einer Kugel am Ende) auf eine der drei Sprossen der Leiter zu werfen. Es werden dabei je nach Konstellation unterschiedliche Punkte vergeben.

Ausrüstung

Benötigt wird eine **3-sprossige Leiter** mit einem stabilen Fuß, sodass sie vertikal aufgestellt werden kann. Jeder der Spieler oder jede Mannschaft erhält **drei gleichfarbige Bolas** (zwei mit einem Seil verbundene Bälle). Die Bolas der verschiedenen Spieler müssen sich farblich unterscheiden.

Spielablauf und -regeln

Das Spiel ist rundenbasiert. In der ersten Runde beginnt der älteste Spieler, dann folgt der zweitälteste und so weiter. In den weiteren Runden beginnt jeweils der nach Punkten führende Spieler.

Wenn ein Spieler dran ist, wirft er nacheinander seine drei Bolas aus etwa 5 m Entfernung auf die Leiter – möglichst so, dass sie sich um die Leitersprossen wickeln und hängenbleiben. Achtung - die eigenen Bolas können von nachfolgenden Spielern heruntergeworfen oder umwickelt werden.

Wenn in der Runde alle Spieler geworfen haben, werden die Punkte vergeben. Es gibt nur **Punkte für Bolas**, die am Ende der Runde noch an der Leiter hängen.

- Für ein Bola auf der oberen Sprosse gibt es 3 Punkte,
- auf der mittleren Sprosse 2 Punkte und
- auf der unteren Sprosse 1 Punkt.
- Hängen alle drei Bolas eines Spielers auf der Leiter, bekommt er einen Extrapunkt.



Bolas, die zwischendurch auf der Leiter hingen, dann jedoch heruntergefallen sind, zählen nicht. Außerdem werden solche Bolas nicht gezählt, die von einer gegnerischen Bola umwickelt sind.

Pro Runde kann jeder Spieler also maximal 10 Punkte erzielen (dreimal obere Sprosse + Extra-punkt). Die in jeder Runde erzielten Punkte werden addiert. **Ziel des Spieles** ist und damit Sieger, wer nach Abschluss einer Runde exakt 21 Punkte erreicht hat. Überschreitet man die Zielpunktzahl von 21, so erhält man für die aktuelle Runde 0 Punkte. Ein Spieler, der schon 17 Punkte hat und nun 5 Punkte wirft, muss also in der nächsten Runde wieder bei 17 Punkten anfangen. Die 21 Punkte müssen exakt erreicht werden.

Hat ein Spieler nach einer Runde als Einziger 21 Punkte, so hat er gewonnen und das Spiel ist vorbei.

Haben nach einer Runde mehrere Spieler 21 Punkte, so spielen diese Spieler weiter, bis einer von ihnen nach Abschluss einer Runde mindestens 2 Punkte Vorsprung hat. Dieser Spieler hat dann das Spiel gewonnen.

Varianten

Die Spielregeln können natürlich an verschiedenen Stellen abgewandelt werden.

- Zielpunktzahl kann variabel gehalten werden. Auch die Zielpunktzahl von genau 15 ist eine beliebte Variante.
- Es kann vereinbart werden, dass auch umwickelte Bolas zählen.
- Verbreitet ist auch, dass es einen Zusatzpunkt nur dann gibt, wenn alle drei Bolas eines Spielers entweder auf derselben Sprosse hängen oder auf alle drei Sprossen verteilt sind.

Quelle: <https://www.ludomax.de/spielregeln/128-leitergolf-spielregeln>

Kubb

Spielmaterial

1 König, 4 Spielfeldbegrenzer, 6 Wurfhölzer, 10 Kubbs

Spielfeld

10 x 5m auf Rasen oder 8 x 4m auf Sand oder Kies sind empfehlenswert. Das Spielfeld kann aber auch kleiner sein.

Spieler

KUBB wird eins gegen eins oder in zwei Mannschaften mit max. 6 Spielern je Mannschaft gespielt.

Spielaufbau

Das Spielfeld wird an den Ecken mit den Spielfeldbegrenzern markiert. Der König wird in die Mitte des Spielfeldes platziert. Jeweils 5 Kubbs werden auf die Basislinie (kürzere Seite) des Spielfeldes gestellt.

Ziel des Spiels

Zuerst die Kubbs und dann den König mit den Wurfhölzern umwerfen.

Spielverlauf

Geworfen werden die Wurfhölzer immer von der jeweiligen Basislinie und zwar senkrecht von unten.

Zuerst wird über den Spielbeginn entschieden. Je ein Mitspieler der Teams wirft ein Wurfhölzchen möglichst nahe an den König heran, ohne diesen zu treffen. Das Team, dessen Wurfhölzchen am nächsten liegt, beginnt das Spiel.

Nun geht es darum, mit den 6 Wurfhölzern möglichst viele der 5 gegnerischen Knechte umzuwerfen. Nach diesen 6 Wurfversuchen ist das andere Team an der Reihe, muss aber zuerst die vom 1. Team umgestürzten Knechte ("beweglichen Knechte") in die Spielhälfte vom 1. Team zurückwerfen.

Wo immer sie in der Spielhälfte landen, werden sie aufgestellt. Diese "beweglichen Knechte" müssen mit max. 2 Wurfversuchen in die Spielhälfte vom 1. Team landen. Wenn das nicht gelingt, kann das 1. Team diese "beweglichen Knechte" nach eigener Wahl in Ihrer Spielhälfte aufstellen, aber nicht näher als 2 Wurfhölzchenlängen vom König.



Team 2 darf nun beginnen, muss aber zuerst die "beweglichen Knechte" mit den 6 Wurfhölzern umwerfen, bevor man die Knechte auf der Basislinie anvisiert. Nach diesen 6 Würfeln geht das Wurfrecht wieder an Team 1 über.

Sollte es einem Team mit den 6 Hölzern nicht gelingen zuerst alle "beweglichen Knechte" umzuwerfen, so darf das gegnerische Team seine Abwurflinie vorziehen, und zwar bis auf die gleiche Höhe des ersten "beweglichen Knechtes". Wird dieser Knecht beim nächsten Wechsel umgeworfen, so gilt dann wieder die ursprüngliche Basislinie.

Sollte ein Knecht auf der Basislinie durch einen Wurf umgeworfen werden, bevor die "beweglichen Knechte" getroffen wurden, so zählt es nicht als Treffer. Dieser Knecht muss dann wieder aufgestellt werden.

Wenn ein Team sämtliche Knechte der Gegenseite umgeworfen hat, kann es den König angreifen. Die Wurfversuche müssen immer von der Basislinie erfolgen, und dieses Team muss noch mindestens 2 Wurfhölzer übrig haben, mit welchen der König dann attackiert wird.

Wenn der König während des Spiels durch ein Wurfholz umfällt, solange noch Knechte stehen, so gewinnt das gegnerische Team das Spiel.

Sicherheitshinweis: Bitte unbedingt darauf achten, dass keine der Personen von den Wurfhölzern getroffen werden kann!

Quelle: <https://www.ludomax.de/spielregeln/39-kubb-spielregeln>

Möllky

Möllky ist ein Wurfspiel aus Finnland für mindestens zwei Spieler, ähnlich dem französischen Boule oder dem italienischen Boccia, aber Möllky erfordert außerdem noch taktisches Geschick.

Das Spiel eignet sich für alle Menschen ohne Vorkenntnisse. Das Spiel ist für Kinder unter 3 Jahre nicht geeignet.

Möllky besteht aus 12 Stehhölzern und einem Wurfholz und kann prinzipiell mit einer beliebigen Anzahl an Teilnehmern gespielt werden – schön ist eine Teilnehmeranzahl zwischen 3 - 6 Personen.

Das Spiel wird im Freien (Garten, Park, etc.) gespielt. Zu Beginn wird zwar nur ein überschaubares Areal von ca. 2 x 4 m benötigt - da die gefallenen Spielhölzer jedoch an der Stelle wieder aufgestellt werden, an der sie nach dem Wurf liegen geblieben sind, ist eine Ausdehnung auf 10 x 15 m möglich. Dies bitte bei der Wahl des Spielortes berücksichtigen.

Spielanfang

Zu Beginn des Spiels werden die zwölf Spielhölzer in einem Dreieck aufgestellt. Das Holz mit der Ziffer 1 bildet dabei die Spitze, die zur Wurflinie hin zeigt, danach folgen die Hölzer in aufsteigender Reihenfolge der Punktwerte. Die Wurflinie ist 3 – 4 m vom Zieldreieck entfernt. Bei jedem Wurf werden die Trefferpunkte bewertet.

Jeder Spieler hat einen Wurf pro Runde. Beim ersten Spiel wird der Startspieler ausgelost. In den folgenden Spielen ist die Reihenfolge von den Ergebnissen der vorhergehenden Spiele abhängig; der schlechteste Spieler fängt immer an.

Punktzahl des Wurfes

Das Spielziel ist, genau 50 Punkte zu erreichen.

- Fällt ein einziges Holz, erhält der Spieler die Anzahl an Trefferpunkte, die das jeweilige Holz repräsentiert (1 - 12).
- Fällt mehr als ein Holz, erhält der Spieler als Trefferpunkte die Anzahl der vollständig umgefallenen Spielhölzer (2 - 12). Kommen Hölzer hiervon jedoch auf anderen Hölzern zum Liegen oder stützen sich an anderen ab, so werden diese nicht als Trefferpunkte gewertet.
- Fällt kein einziges Holz, erhält der Spieler 0 Punkte und den Vermerk eines Fehlwurfes. 3 Fehlwürfe in Folge führen zum Ausscheiden des Spielers.

Wichtig: Als gefallen zählt ein Stehholz nicht, wenn es auf einem anderen Stehholz oder dem Wurfholz zu liegen kommt, oder wenn es sich anlehnt.

Nach dem Wurf eines Spielers werden die umgefallenen Hölzer genau an der Stelle wieder aufgestellt, an der sie nach dem Wurf zum Liegen gekommen sind, und zwar in der Weise, dass sie wieder zurück auf den Fuß gekippt werden.

Anschließend ist der nächste Spieler am Wurf.

Die Punkte je Spieler und Runde werden addiert. Die Punkte werden abwechselnd von den Teilnehmern notiert - wenn ein Spieler wegen 3 Fehlwürfe aus dem Spiel ausscheidet, notiert er den Punktestand für die übrigen Spieler.

Beenden des Spieles

Das Ziel des Spiels ist es, exakt 50 Punkte zu erreichen. Erzielt ein Spieler eine Punktzahl, die die Summe seiner Ergebnisse von 50 übersteigt, wird er auf 25 Punkte zurückgesetzt, spielt dann regulär weiter. Der Wurf wird nicht als Fehlwurf gewertet. Erreicht ein Spieler genau 50 Punkte, so hat er sofort gewonnen. Die verbleibenden Spieler können die weitere Rangfolge dann gerne weiter ausspielen.

Alter: Um richtig Spaß am Spiel zu haben, ist zumindest ein Grundverständnis der Zahlen notwendig.

Punktebeispiele

Beispiel 1

Thomas wirft 6 Stifte (Kegel) um, einer liegt allerdings unter einem anderen. Er bekommt also 5 Punkte.

Beispiel 2

Leonie wirft sehr genau und nur der Stift (Kegel) mit der Nummer 11 fällt um. Dies ergibt 11 Punkte.

Beispiel 3

Tim hat gerade 45 Punkte. Er benötigt jetzt exakt 5 Punkte um zu gewinnen. Er kann nun versuchen 5 Stifte (Kegel) umzuwerfen oder nur den mit 5 nummerierten Stift (Kegel) zu treffen. Er versucht 5 Kegel umzuwerfen, es fallen aber 6 Stifte (Kegel) um. Damit hat er mehr als 50 Punkte geworfen. Tims Punktestand wird auf 25 Punkte zurückgesetzt.

Beispiel 4

Claudia fehlen noch 10 Punkte zum Sieg. Sie macht einen sehr exakten Wurf und trifft nur den Stift (Kegel) mit der Nummer 10. Dieser Wurf ergibt genau 10 Punkte somit hat Claudia 50 Punkte und gewonnen.

Quelle: <https://www.ludomax.de/spielregeln/140-moelkky-spielregeln>

Cornhole

Grundsätzliches

Cornhole (oder „Bean Bag Toss“) ist ein Wurfspiel, bei dem zwei Zweierteams gegeneinander antreten. Das Ziel dabei ist, Säckchen auf ein Brett zu werfen, um so Punkte zu erzielen.

Spielfeldaufbau

Gespielt wird auf einer ebenen Fläche. Zwei Cornhole-Bretter werden mit einem Abstand von acht Metern einander gegenüber gelegt. Links und rechts vom Brett befindet sich jeweils eine Wurfzone (von der ungefähren Größe eines Cornhole-Brettes), in der ein Spieler aus jeweils einem Team steht (siehe Abbildung auf der Rückseite). Ob ein Spieler in der linken oder in der rechten Wurfzone steht, entscheidet das Los.

Spielablauf

Ein Cornhole-Spiel besteht aus mehreren Sätzen, die wiederum in Runden unterteilt sind. In einer Runde werfen die zwei Spieler, die jeweils an einem Brett stehen, abwechselnd ein Würfesäckchen („Bag“) nach dem anderen auf das ihnen gegenüberliegende Brett. Anschließend wird die erreichte Punktezahl berechnet und in den Gesamtpunktstand aufgenommen. Danach werfen die beiden anderen Spieler abwechselnd ein Bag nach dem anderen auf das ihnen gegenüberliegende Brett.

Erreicht ein Team als erstes 21 Punkte, geht es als Sieger des Satzes hervor. Nach einem Satz folgt ein Seitenwechsel, wobei sich jeder Spieler in derselben Wurfzone (links oder rechts) wie im Satz davor positioniert. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Team zwei Sätze für sich entscheiden konnte.

Wer die erste Runde eröffnet, wird per Los entschieden. In den weiteren Runden beginnt immer das Team, das die letzte Runde gewonnen hat (bzw. bei einem Unentschieden die vorletzte). Dies gilt auch für nachfolgende Sätze.

Punktewertung

Die Position des Bags nach einem Wurf entscheidet über die Punkte, die es einbringt. Dabei gilt folgende Punktevergabe:

- ein Punkt für ein Bag, das auf dem Brett liegen bleibt
- drei Punkte für ein Bag, das durch das Loch des Bretts fällt
- keine Punkte für Bags, die den Boden berühren

Übertritt ein Spieler beim Wurf die Vorderkante des Brettes, neben welchem er steht, zählt der Wurf nicht und das Bag wird sofort vom Spielfeld entfernt. Auch Bags, die zwar auf dem Brett landen oder durch das Loch fliegen, davor aber Bodenkontakt hatten, werden vom Spielfeld entfernt. Alle anderen Bags bleiben die komplette Runde über auf dem Spielfeld liegen. Innerhalb einer Runde ist es also für jeden Spieler möglich, die auf dem Brett liegenden Bags mit anderen Bags vom Brett herunter- bzw. durch das Hole zu schubsen – ob die eigenen oder die des Gegenspielers.

Am Ende einer Runde wird die Punktedifferenz ermittelt und in den Spielstand des Satzes aufgenommen. Wenn also am Ende einer Runde Team A zwei Bags im Loch (zweimal 3 Punkte), eins auf dem Brett (1 Punkt) sowie eins auf dem Boden (0 Punkte), Team B ein Bag im Loch (3 Punkte), eins auf dem Brett (1 Punkt) sowie zwei auf dem Boden (zweimal 0 Punkte) haben, hat Team A die Runde mit einer Differenz von 3 Punkten gewonnen. Die 3 Punkte werden Team A zum Spielstand des Satzes gutgeschrieben.

Quelle: <https://spass-garant.de/regeln/>

KanJam

Aufbau

Informationen zum Aufbau der KanJam Tonnen sowie das vollständige Regelwerk findet ihr durch das Scannen des folgenden QR-Codes:



Nutzung

KanJam ist ideal für Kinder ab 12 Jahren und Erwachsene, es werden keine besonderen Fähigkeiten benötigt. Die Disc wird nur geworfen und abgelenkt. Das interaktive, rasante Spiel ist leicht zu lernen, Zuschauen macht Spaß und es kann in Sekunden auf und abgebaut werden. KanJam bietet gesunde Bewegung, verbessert die Koordinationsfähigkeit und fördert einen freundlichen Wettbewerb ohne körperlichen Kontakt. Durch den "Instant Win" bleibt das Spiel spannend bis zum Schluß, da beide Teams bis zum letzten Wurf die Möglichkeit haben zu gewinnen.

Das Spiel

Ein Münzwurf oder ein ähnliches Verfahren kann verwendet werden, um zu bestimmen welches Team zuerst wirft. Jedes Team hat die gleiche Anzahl an Spielrunden, ähnlich der Innings im Baseball.

Die Spielpartner stehen an den entgegengesetzten Zielen und sind abwechselnd Werfer und Ablenker. Ein Partner wirft die Disc, wenn notwendig lenkt der gegenüberstehende Partner die Scheibe in die Tonne. Nachdem jeder Teampartner einen Wurf hatte, wird die Scheibe an das gegnerische Team übergeben. Der Werfer kann durch direkten Wurf gegen, oder in die Tonne Punkte erzielen. Ablenker dürfen die Disc nicht doppelt treffen, fangen oder tragen. Ablenker dürfen sich überall auf dem Spielfeld bewegen um die Disc umzuleiten, Werfer müssen beim Wurf hinter der Tonne stehen. KanJam ist rasant und es wird kontinuierlich gespielt.



Point Scoring

DINGER - 1 PUNKT

Abgelenkter Treffer-Ablenker leitet die Scheibe ab und trifft irgendeinen Teil der Tonne.

DEUCE - 2 PUNKTE

Direkter Treffer-Werfer trifft eine Seite der Tonne ohne Hilfe des Partners. Hinweis: In dem seltenen Fall, indem die Disc in den „Instant Win“ Schlitz geworfen wird, jedoch wieder aus der Tonne herausfliegt, wird ein Deuce gewertet.

BUCKET - 3 PUNKTE

Slam Dunk-Ablenker leitet die geworfene Scheibe ab und sie landet in der Tonne. Es wird fast immer durch die Oberseite der Tonne geschehen, wird jedoch auch gewertet wenn die Disc durch die Schlitzöffnung geht.

INSTANT WIN

Sofort Treffer – Der Werfer wirft die Disc ohne Hilfe des Partners in die Tonne. Die Disc kann durch die Schlitzöffnung an der Vorderseite, oder die Öffnung an der Oberseite fallen. Bei einem „Instant Win“ hat das werfende Team sofort gewonnen und das Gegnerische Team hat keinen Nachwurf.

Die Regeln

- (1)** Spieler müssen beim Wurf HINTER der Tonne stehen. Es werden keine Punkte vergeben, wenn der Werfer über die Linie tritt. Es werden keine Punkte vergeben wenn die Scheibe den Boden vor dem Auftreffen auf die Tonne berührt.
- (2)** Es werden KEINE Punkte vergeben, wenn die Scheibe den Boden vor dem Auftreffen auf die Tonne berührt.
- (3)** Es werden keine Punkte vergeben, wenn der Ablenker doppelt trifft, die Disc fängt oder trägt.
- (4)** Drei Punkte werden an das Werfende Team vergeben, wenn ein Gegner in das Spiel eingreift um ein Treffer zu verhindern. Ist der Punktestand 19 oder 20 werden 2 oder 1 Punkt vergeben.
- (5)** Ein Team muss für den Gewinn genau 21 Punkte erzielen. Erzielt ein Team mit einem Wurf mehr wie 21 Punkte, werden die erzielten Punkte vom aktuellen Punktestand abgezogen und das Spiel wird fortgeführt. Hat ein Team zum Beispiel 20 Punkte und erzielt ein „Bucket“ (3 Punkte), reduziert sich der Punktestand auf 17.
- (6)** Jedes Team spielt die gleiche Anzahl an Spielrunden bevor das Spiel endet, Ausnahme ist der „Instant Win“. Die richtige Wahl zum letzten Wurf (The Hammer) wird im Allgemeinen ein Vorteil sein.

- (7) Im Falle eines Gleichstands wird der Gewinner durch Verlängerung ermittelt. Jedes Team spielt eine Runde, das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Verlängerungsrunden werden so lange gespielt bis der Gleichstand gebrochen ist.

Das Spielfeld

Die Standard Entfernung zwischen den Tonnen beträgt 50 feet (15.24 m). Der Abstand kann verändert werden, um verschiedenen Alters- und Qualifikationsstufen einzuteilen.

INDOORS Perfekt in Schulen und Sporthallen, hinterlässt keine Spuren auf Hallenböden.

OUTDOORS Geeignet auf nahezu jedem Untergrund im Freien.

OBJECT Das Ziel des Spiels ist es Punkte zu erzielen, indem die fliegende Scheibe durch werfen, ablenken und stoßen in die Tonne befördert wird. Das Spiel endet, wenn ein Team genau 21 Punkte oder einen „Instant Win“ erzielt.

TEAMS Vier Spieler aufgeteilt in 2 Teams werden benötigt Teams: um das Spiel zu spielen. Spieler eines Teams (Partner) stehen hinter den gegenüberliegenden Tonnen. Partner spielen zusammen um Punkte zu erzielen, abwechselnd als Werfer und Ablenker.

Leihgebühren

Spiel	Kau- tion	Mitglieder			Nicht-Mitglieder		
		3 Tage	7 Tage	14 Tage	3 Tage	7 Tage	14 Tage
Cornhole	60,00 €	kostenlos	5,00 €	8,00 €	3,00 €	6,00 €	10,00 €
Crossboccia	30,00 €	kostenlos	4,00 €	7,00 €	2,50 €	5,00 €	9,00 €
KanJam	60,00 €	kostenlos	6,00 €	10,00 €	3,50 €	7,00 €	12,00 €
Kubb	40,00 €	kostenlos	4,00 €	7,00 €	2,50 €	5,00 €	9,00 €
Leitergolf	80,00 €	kostenlos	6,00 €	10,00 €	3,50 €	7,00 €	12,00 €
Mölkky	40,00 €	kostenlos	4,00 €	7,00 €	2,50 €	5,00 €	9,00 €
Spikeball	60,00 €	kostenlos	5,00 €	8,00 €	3,00 €	6,00 €	10,00 €

Nutzungsbedingungen

- (1) Maximale Leihdauer:** Alle Spiele aus der „TVI-Spielekiste“ können am Stück für eine maximale Leihdauer von zwei Wochen, beginnend mit dem Tag der Ausleihe entliehen werden. Ist die Leihdauer in Tagen angegeben so zählt der Tag der Ausleihe und der Tag der Rückgabe stets als voller Tag. Fällt der Rückgabetag auf einen Samstag, Sonntag oder Feiertag, so kann die Rückgabe auch am nächstmöglichen Werktag erfolgen, ohne dass dies zu Kosten führt.
- (2) Rückgabeverzug:** Ein Rückgabeverzug zieht unabhängig vom Status des Entleihers (Mitglied/Nicht-Mitglied) eine Verzugsgebühr von 3,00 € pro Verzugstag nach sich.
- (3) Verlängerung:** Die Verlängerung einer Leihe ist nur möglich, wenn bis zur Anmeldung der Verlängerung noch kein anderer Interessent eine Reservierung des jeweiligen Spiels vorgenommen hat.
- (4) Kurzleihe für Vereinsmitglieder:** Aus Gründen der Fairness anderen Mitgliedern des TVI gegenüber ist nur max. eine kostenlose Kurzleihe pro Spiel je Mitglied je Monat möglich.
- (5) Anzahl der gleichzeitig ausleihbaren Spiele:** Aufgrund der Gesamtzahl der verfügbaren Spiele, darf jede/r Entleiher*in maximal zwei Spiele gleichzeitig ausleihen. Nur so kann gegenwärtig gewährleistet werden, dass mehrere Interessenten zur selben Zeit die Chance auf eine Ausleihe haben.
- (6) Ausleihformular:** Für jede Ausleihe ist vom Entleiher aus rechtlichen Gründen ein Ausleihformular auszufüllen. Eine vorherige Reservierung per Telefon oder E-Mail ist möglich. Das ausgefüllte Ausleihformular muss dann bei Abholung mitgebracht oder gemeinsam mit einer/einem Mitarbeiter*in der TVI-Geschäftsstelle vor Ort ausgefüllt werden.
- (7) Kautio:** Die Kautio wird dem Entleiher bei Rückgabe erstattet, sofern dieser seine Leihgebühren bei Rückgabe begleicht und sich das entliehene Spielmaterial in einem Zustand befindet, der dem zum Zeitpunkt der Entleiherung gleicht. Die Höhe der Kautio entspricht in etwa dem jeweiligen Wiederbeschaffungswert der Spiele.
- (8) Beschädigung oder Untergang:** Wird das entliehene Material während der Ausleihe beschädigt oder vollständig unbrauchbar gemacht, so ist der Turnverein Ibbenbüren 1860 e.V. dazu berechtigt, die volle Kautio solange zurückzuhalten, bis geklärt ist, ob es sich bei einer Beschädigung eine Reparatur möglich und wirtschaftlich sinnvoll ist. Sollte dies der Fall sein, so werden dem Entleiher die Kosten für die Reparatur von seiner hinterlegten Kautio abgezogen. Ebenfalls ist der Turnverein Ibbenbüren



1860 e.V. dazu berechtigt, die volle Kaution zurückzuhalten, bis bei einer vollständigen Unbrauchbarmachung (bemessen am Zweck) des entliehenen Materials geklärt ist, ob die Versicherung des Entleihers den Schaden ersetzt. Ist dies nicht der Fall, nutzt der TVI die hinterlegte Kaution für eine Wiederbeschaffung des unbrauchbaren Materials (oder Teilen davon) und erstattet dem Entleiher lediglich die ggf. verbleibende Differenz zwischen hinterlegter Kaution und Wiederbeschaffungskosten zurück.

