

# **MIGHTY KUBBER 2.11 - INFOMAIL**

---

## **TURNIERSTART**

Anmeldungen beim OK: ca. ab 08:45 Uhr  
Turnierstart Mighty Kubber: 09:30 Uhr (scharf!! 🍷)  
Start Mighty Sheriff: ca. 11:11 Uhr (nicht so scharf! 🍷)  
Start Hanging (Wo)Man: ca. 11:45 Uhr (noch weniger scharf...)

## **HAUPTMODUS - MIGHTY KUBBER**

Zum achten Mal wird das Mighty-Kubber-Turnier von Anfang an in einem fuchschranken Special-Mighty-Doppel-KO-Modus© durchgeführt<sup>1</sup>. Doppel-KO bedeutet, dass du maximal ein Spiel verlieren darfst und dir dann aber trotzdem noch den Weg ins Finale angeln kannst. Gestartet wird im 32tel-Finale, das ebenso wie das 16tel-Finale Best-of-3 gespielt wird. Alle darauffolgenden Spiele werden Best-of-5 gespielt.

Sofern du ein Spiel verlierst, fällst du aus der Haupt- hinunter in die Hoffnungsrunde. Solltest du auch da ausscheiden, spielst du im Mighty-Sheriff-Modus weiter. Wenn du schliesslich auch dort ausscheidest, geht es im Hanging (Wo)Man Modus weiter. Dann ist aber Schluss!

## **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 und andere Getränke 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 beiden 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 in den ersten drei B-o-5-Runden, bzw. an die ersten 42 Spieler:innen) werden 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 pro Person. Sobald jemand alle Sheriffsterne verloren hat, scheidet diese Person aus. Die vier mit den meisten Sheriffsternen am Ende, tragen die Halbfinals (ca. 17:30 Uhr) und später das Finale (ca. 18:30 Uhr) um den neuen Mighty-Sheriff aus.

---

<sup>1</sup> Nein, wir haben das Rad nicht neu erfunden und führen diesen Modus vom letzten OK weiter – MERCI TUSIG!

### Hierzu noch ein Paar Regeln:

- ★ Es dürfen keine Sterne verschenkt oder ohne Battle weitergegeben werden. Sonst droht ein Ausschluss vom Mighty Kubber, vom Öufi Cup, vom Dreitannen Open, sowie von möglichen weiteren, zukünftigen Turnieren und, für Menschen mit Wohnort im Kanton Solothurn, von der Solothurner Kantonsmeisterschaft auf Lebzeiten!
- ★ Alle Sterne müssen äusserlich jederzeit ersichtlich getragen werden.
- ★ Wie viele Sterne gesetzt werden und auf wieviel Gewinnsätze (zw. Best-of-1 bis Best-of-5) gespielt wird, wird vor dem Spiel untereinander abgemacht. Mindesteinsatz ist ein Stern pro Spieler:in, also insgesamt mindestens zwei Sterne pro Duell!
- ★ 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-Hoffnungsrunde (ca. 16:25 Uhr) gilt die Mighty-Sheriff-Runde als beendet. Ab dann dürfen keine neuen Sternli-Spiele mehr gestartet werden. Spiele, die dann noch laufen, dürfen noch zu Ende gespielt werden<sup>2</sup>. Im besten Fall also kurz vorher noch ein neues Duell starten!

Bitte beachtet diese Regeln und verhaltet euch fair zueinander!

### **HANGING-(WO)MAN-MODUS**

In diesem Jahr wird zum dritten Mal ein weiteres Turnier für all diejenigen ausgetragen, welche im Mighty Sheriff Modus ausscheiden, sprich ihre letzten Mighty Sheriffsterne verspielt haben. Die ersten 22 aus dem Mighty Sheriff ausgeschiedenen Spieler:innen erhalten jeweils einen Galgen, welcher dann als euer Einsatz für die kommenden Spiele gilt.

Bitte beachtet dazu folgende Regeln:

- 🌀 Insgesamt werden 22 Galgen verteilt, es können also nur die ersten 22 Ausgeschiedenen des Mighty Sheriff Modus im Hanging (Wo)Man Modus teilnehmen.
- 🌀 Pro Spieler:in im Hanging (Wo)Man Modus wird also maximal ein Galgen verteilt.
- 🌀 Alle Galgen im Besitz müssen stets sichtbar um den Hals getragen werden.
- 🌀 Analog zum Mighty Sheriff Modus könnt ihr euch andere Spieler:innen im Hanging (Wo)Men Modus suchen und diese zum Duell herausfordern.
- 🌀 Hier wird immer „all in“ gesetzt, egal ob ein:e Spieler:in mehr Galgen als sein:e Kontrahent:in besitzt. Der/die Sieger:in bekommt alle Galgen und der/die Verlierer:in scheidet aus dem Turnier aus.
- 🌀 Das Finale ergibt sich automatisch aus den letzten beiden „Hanging (Wo)Men“.

---

<sup>2</sup> Wir behalten uns vor, spätestens um 17:15 Uhr ein Tie-Break für die laufenden Sternli-Duelle auszurufen.

## **REGELN**

Gespielt wird nach den offiziellen Regeln des Schweizer Kubbverbands mit folgenden Ausnahmen:

- a) Die Anspielregel 2-4-6 gilt in allen Spielen einschliesslich des Finals.
- b) Es gilt die spezielle «Mighty Finisher» Tie-Break-Regeln<sup>3</sup> zu beachten.

## **ESSEN/TRINKEN**

Das OK-Team wird Biere und einige andere Getränke, so auch traditionellerweise Whisky, hin karren (lassen) und verkaufen. Kaffee, Tee und etwas Kuchen bieten wir auch an.

Für die Mittagsverpflegung ist jede:r für sich selber zuständig, jedoch stellen wir einen Gasgrill bereit. Nehmt eure Teller und Besteck selber mit, wenn ihr was vom Grill essen wollt. In nächster Umgebung gibt es einen Migros-Supermarkt und es stehen etliche Lieferdienste zur Verfügung. Die Mittagspause ist auf 60 Minuten angesetzt, wobei Personen im Sheriff-Modus vielleicht gar nicht so lange Mittag machen wollen, da Zeit = Spiele = Sterne sind... Die Mittagspause im Mighty Sheriff und im Hanging (Wo)Man Modus kann also individuell eingeplant werden und kann somit auch später (z.B. nach dem Ausscheiden) stattfinden.

Bitte bringt die 10.- CHF Teilnahmegebühr wenn möglich passend mit. Twint werden wir selbstverständlich auch anbieten, Kartenzahlungen sind leider keine möglich.

## **ANFAHRT**

Vom Bahnhof Solothurn sind es knappe 15 Minuten Laufzeit. Alternativ kann der Bus (2, 3, 9 oder 12) bis Solothurn Baseltor (ab da ca. 7 Minuten Gehzeit) oder das «Bipperlisi» auf dem Bahnhof-Vorplatz (Gleis 21) bis Solothurn Sternen (1 Minute Gehzeit) genommen werden.

## **ABMELDUNG / FRAGEN / KONTAKT**

Solltet ihr leider eure Teilnahme stornieren müssen oder euch verspäten, bitten wir euch, uns dies schnellstmöglich mitzuteilen.

Adrian Funk:           079 761 07 40

Adrian Trösch:       076 337 50 95

Für allfällige weitere Fragen steht euch die Turnierleitung sowie die Leute an der kleinen, aber feinen Bar gerne den ganzen Tag zur Verfügung. Modusfragen während des Turniers werden durch die beiden Adis geklärt, Jeff ist nur Speaker!

---

<sup>3</sup> Regelerläuterungen auf der folgenden Seite

### **3 REGELERLÄUTERUNGEN – GRUNDSÄTZLICHES:**

Anspielregel 2-4-6 (Anspielende Person A beginnt mit nur zwei Wurfstöcken. Person B wirft anschliessend vier Wurfstöcke und ab dann wird normal mit sechs Wurfstöcken gespielt).

Der König muss mittels Sureshot (mit dem Rücken zum König, zwischen den Beinen durch) umgehauen werden.

Das Spiel dauert in den ersten zwei Runden (32tel- und 16tel-Finale) maximal 40 Minuten (Best-of-3) bis zum Start des Mighty Finishers, ab da an dauert jedes Spiel im Hauptturnier maximal 55 Minuten (Best-of-5) bis zum Start des Mighty Finishers.

Auch dieses Jahr wird anstelle des klassischen Tiebreaks der Mighty Finisher durchgeführt.

### **MIGHTY FINISHER:**

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

- Die angefangene Runde wird von Spieler:in **A** ganz normal fertig gespielt. Kann **A** den König in dieser Runde umwerfen, ist das Spiel beendet und **A** gewinnt.
- Falls nach dieser Runde kein:e Sieger:in feststeht, wirft Spieler:in **B** ganz normal ein und beendet das Spiel, inkl. Königsschuss. Dabei darf er/sie auch mehr als 6 Würfe brauchen. Die Würfe werden gezählt und die neu getroffenen Basekubbs kommen aus dem Spiel.
- Im Anschluss ist wieder Spieler:in **A** an der Reihe und muss ebenfalls normal einwerfen und das Spiel beenden, inkl. Sureshot. Um das Spiel zu gewinnen, muss **A** die Anzahl Würfe, die **B** zum Beenden des Spiels brauchte, unterbieten.

**Wichtig:** Es gibt kein Unentschieden. Bei Gleichstand gewinnt Spieler:in **B**. Dies, weil **B** während des Spiels (je nach Anspiel) 2 bzw. 4 Stöcke weniger abfeuern konnte als **A**.

### **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 oder 2:1). Heisst: Bei den Bo3- bzw. Bo5-Spielen werden keine weiteren Sätze gespielt und das Resultat mit einem Sieger beendet die Begegnung.

Nach Beginn des Mighty Finishers wird nur dann ein neuer Satz gestartet, wenn die Partie 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, bis ein klarer Sieger feststeht.

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