

# SCORECARD VERSION 04

SINGLE-GAME  
  DOUBLE-GAME  
  TEAM-GAME  
  CUP-IN-ONE-GAME

Spieldatum:   
 Game-Manager:

CUP-HÖHE:   
 Spiel-Zeit:  12 Min.  6 Min.

Plan-Start/Endzeit:  /

Turnier:



**ROT**



**BLAU**



**GRÜN**



**GELB**



**PINK/LILA**



**SCHWARZ**

Name:

KIND (-9J.)  
  JUG. (10 - 17J.)  
  ERW.  
  W  
  M

Region/Bundesland:

eMail:

Name:

KIND (-9J.)  
  JUG. (10 - 17J.)  
  ERW.  
  W  
  M

Region/Bundesland:

eMail:

Name:

KIND (-9J.)  
  JUG. (10 - 17J.)  
  ERW.  
  W  
  M

Region/Bundesland:

eMail:

Name:

KIND (-9J.)  
  JUG. (10 - 17J.)  
  ERW.  
  W  
  M

Region/Bundesland:

eMail:

Name:

KIND (-9J.)  
  JUG. (10 - 17J.)  
  ERW.  
  W  
  M

Region/Bundesland:

eMail:

Name:

KIND (-9J.)  
  JUG. (10 - 17J.)  
  ERW.  
  W  
  M

Region/Bundesland:

eMail:

ANZAHL CUP INS (TREFFER)	SCORE (KOPFZAHL *1, *3, *6)	ZWISCHEN-ERGEBNIS	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
– Strafpunkte			
Ergebnis			
Rang auf diesem Blatt			

ANZAHL CUP INS (TREFFER)	SCORE (KOPFZAHL *1, *3, *6)	ZWISCHEN-ERGEBNIS	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
– Strafpunkte			
Ergebnis			
Rang auf diesem Blatt			

ANZAHL CUP INS (TREFFER)	SCORE (KOPFZAHL *1, *3, *6)	ZWISCHEN-ERGEBNIS	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
– Strafpunkte			
Ergebnis			
Rang auf diesem Blatt			

ANZAHL CUP INS (TREFFER)	SCORE (KOPFZAHL *1, *3, *6)	ZWISCHEN-ERGEBNIS	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
– Strafpunkte			
Ergebnis			
Rang auf diesem Blatt			

ANZAHL CUP INS (TREFFER)	SCORE (KOPFZAHL *1, *3, *6)	ZWISCHEN-ERGEBNIS	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
– Strafpunkte			
Ergebnis			
Rang auf diesem Blatt			

ANZAHL CUP INS (TREFFER)	SCORE (KOPFZAHL *1, *3, *6)	ZWISCHEN-ERGEBNIS	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
– Strafpunkte			
Ergebnis			
Rang auf diesem Blatt			

Wenn eine Rangliste aus vielen Score-Card-Blättern erstellt wird, müssen die Scores in eine Tabelle übertragen werden, um eine konsolidierte Rangliste zu erhalten.

Regeln auf der Rückseite oder unter [www.sixcup.org](http://www.sixcup.org)  
 Die Scorecard oder eine Scoring-Software kann man auch unter [www.sixcup.org](http://www.sixcup.org) downloaden oder bestellen!

# REGELN: SINGLE-, DOUBLE- UND TEAM-GAME

## Ready for absolut sportGame?

Die genaue Einhaltung der folgenden Spielregeln und fair Play bieten den größtmöglichen Sport-Spaß! Ein Schiedsrichter - bei Sixcup ist das der Game-Manager (GM) - zeigt, wie Sixcup gespielt wird, stoppt die Zeit, überwacht das Game und die Regeleinhaltung, schreibt die Scores und moderiert das Spiel. Der Game-Manager kann auch pausierende SpielerInnen als Assistenten einsetzen, die ihn unterstützen.

**EQUIPMENT:** Um richtig Sixcup zu spielen, reicht bereits eine kleine Cup und 6 Würfel, die man bei Sixcup Cyouballs nennt (Cyouball, sprich: kju:bb:l). Mit wachsender Spielroutine kann das Sixcup-Set sukzessive ausgeweitet werden. Das volle Set besteht aus 3 Cups in den Höhen von 1 Meter, 2 Meter und 3 Meter, 6 Cyouballs (verschiedenfarbige Würfel mit Nummern darauf) und 3 Crashballs (Würfel ohne Nummern darauf). Wenn Kinder bis zum 9. Lebensjahr mitspielen, kann zusätzlich eine Kids-Cup in der Höhe von 50cm eingesetzt werden. Den SpielerInnen empfehlen wir gute Sportkleidung und stabile, rutschfeste outdoor- oder indoor-Sportschuhe - am besten mit flach auslaufenden Schuhspitzen. Handtuch, Energydrink - oder noch besser ein echtes Quellwasser - und After-Game-Dress nicht vergessen!

**PLATZ:** Sixcup kann auf Gras, Sand, Schnee oder auch in der Sport- od. Tennishalle gespielt werden. Besonders beliebt sind auch Stadtplätze - egal ob asphaltiert oder kopfsteingepflastert. Die Mindestplatzgröße für ein Game ist ca. 10\*20 Meter. Die Cups stehen im Umkreis von ca. 10 Meter und können x-beliebig positioniert werden. Die Cups sollen allerdings 6-8 Meter voneinander stehen, damit um die Cups herum ausreichend Platz zum Spielen ist.

**SPIELE & SPIELER-SETUP:** Beim **Single-Game** spielen 2 bis 6 Einzel-Spieler gegeneinander. Jeder Spieler hat einen eigenen andersfarbigen Cyouball. Beim **Double-Game** spielen 2 bis 6 Zweier-Teams gegeneinander. Jedes Double spielt gemeinsam mit einem eigenen andersfarbigen Cyouball. Beim **Team-Game** spielen bis zu 30 Doubles in einem Game und versuchen so viel Punkte wie möglich zu erzielen. Auf einem großen Platz können bis zu 240 SpielerInnen in einer Stunde spielen.

Sollte beim Double- oder Team-Game die Teamgröße eine ungerade Zahl sein oder ein Team einen Spieler mehr haben als das gegnerische Team, kann dieser ein Mal während des Games gegen einen anderen Spieler ausgetauscht werden. Das ist wichtig, damit bei ungeraden oder ungleichen Teamgrößen auch alle Teilnehmer mitspielen können. Der Austauschspieler hat keinen Einfluss auf die Punktezahl. Teamwork und die Vereinbarung der Spielstrategie vor dem Game ist bei den Double- und Team-Games sehr wichtig. Zuspätspielen bzw. abgeben, beim Überspielen der Cup den Cyouball übernehmen und viele andere Tricks werden angewandt, um effektiv zusammenzuspielen.

**START:** Der Startpunkt steht sowohl beim Single- als auch beim Double- oder Team-Game 10-100 Meter vor dem Zentrum der Cups. Die Entfernung zwischen Start und Cup/s kann frei gewählt werden. Ist die Distanz extrem kurz - z.B. in Sporthallen - kann sie durch einen weiteren Distanzpunkt verlängert werden. Der Distanzpunkt kann z.B. ein Pyramidenkegel in der Sporthalle oder ein Baum auf einem Outdoor-platz sein. Die Strecke zwischen Start und eventuellem Distanzpunkt und dem Zentrum der zu bespielenden 1er-, 2er- und/oder 3er Cups - hin und retour bis zum Start - wird „Laufdistanz“ genannt.

**SPIEL:** Nach dem Startsignal sprinten alle Spieler gleichzeitig los und schießen ihre Cyouballs vom Boden weg in Richtung Cup/s. Sodann können die Spieler von allen Seiten der Cup/s und so oft wie möglich versuchen die Cyouballs einzucuppen. Nach jedem Treffer - Cup-in genannt - wird die Kopfhöhe des Cyouballs in Verbindung mit der Cuphöhe aufgeschrieben (siehe: Scoring) und neu gestartet (siehe: Re-Start).

Alle Spieler sind während der ganzen Spielzeit von 6 oder 12 Minuten voll in Action und versuchen so viel wie möglich Cup-ins zu erzielen.

**SCORING:** Ist der Cyouball in einer Cup, dann zählt: je höher die Cup und je höher die Kopfhöhe des Cyouballs, desto besser das Ergebnis, der Score. Bei einem Cup-in in die 1-Meter-Cup wird die Kopfhöhe des Cyouballs, nachdem dieser eingecuppt wurde, mit 1 multipliziert. Bei der 2-Meter-Cup ist der Multiplikator 3 und bei der 3-Meter-Cup ist der Multiplikator 6.

**Beispiel:** Die Kopfhöhe 4 in der 2-Meter-Cup ergibt 12 Punkte. Beim Team-Game wird die Punktezahl eines jeden Teams durch die Anzahl der Doubles, die im Team spielen, dividiert. Auf diese Weise können verschieden große Teams objektiv verglichen werden. Nach einem Cup-in wird der Cyouball, ohne die anderen Spieler zu behindern, vom eincuppenden Spieler aus der Cup genommen, um die Kopfhöhe des Scorer anzuzeigen. Der Cyouball darf erst rausgeholt werden, wenn er sich nicht mehr bewegt und fix in der Cup liegt. Liegt der Cyouball auf einer seiner Eckkanten, kann er auf die höhere Kopfhöhe gekippt werden. Er bleibt in der Nähe der Cup stehen und schreibt die Farbe und die Kopfhöhe aus und hält den Cyouball über seinen Kopf, sodass die Cyouballfarbe und die Kopfhöhe vom Game-Manager (Schiedsrichter), der sich in der Nähe der Cup/s befindet, gehört und gesehen werden kann.

Der Game-Manager trägt nach jedem Cup-in die errechneten Punkte (Kopfhöhe des Cyouballs \*1, \*3 oder \*6) oder eventuelle Strafpunkte in die Scorecard ein. Das kann mit Bleistift und Blatt oder mit einer Scoringsoftware auf dem Computer erfolgen. Durch ein visuelles Signal - z.B. durch das Hochhalten der Hand des Game-Managers - oder durch einen lauten Zuruf wird dem Spieler signalisiert, dass die Punkte geschrieben wurden und weitergespielt werden kann. Beim Kopfrechnen bzw. handschriftlichen Schreiben der Scores kann der Game-Manager:

- a) ... die errechnete Punktezahl (Kopfhöhe \*1, \*3 oder \*6) untereinander in die Liste schreiben und nach dem Game addieren.
- b) ... die errechneten Punkte sofort zu den bereits erzielten Punkten addieren. Die Kumulation der erzielten Punkte zeigt stets den aktuellen Score und somit den Rang eines jeden Spielers. Beim softwaremäßigen Erfassen multipliziert und addiert die Software. Es werden lediglich die Cyouballfarben, die Kopfhöhen und die Cups erfasst.

Beim Moderieren des Cup-ins soll folgende Reihenfolge eingehalten werden: 1. Cyouballfarbe, 2. Cuphöhe, 3. Kopfhöhe. Beispiel: „rot, in 2, die 3.“ In dieser Reihenfolge sucht auch der Game-Manager die Stelle auf der Scorecard, in der die Punkte eingetragen werden. Der Game-Manager befindet sich am Platzrand zwischen Start und Cup/s, um den bestmöglichen Überblick zur Kontrolle zu wahren und den SpielerInnen einen fixen Bezugspunkt zu bieten. Gute Vorbereitung für richtiges und schnelles Scoring mittels Computer oder auf Papier ist wichtig. Steht kein Game-Manager zur Verfügung, werden die Punkte vom Single-Spieler selbst oder von einem Spieler aus dem Double oder aus dem Team in der Scorecard, die in der Nähe des Spielgeschehens aufgelegt wird, eingetragen. Ehrlichkeit, Fair Play und Vertrauen sind Grundvoraussetzungen für ein gutes Game.

Ein abgeschlossenes Game oder mehrere Games ergeben ein Turnier. Wenn mehrere Games gespielt werden, zählt das beste Game. Der Game-Manager koordiniert und überwacht das Game, gibt notwendige Anweisungen an die Spieler (z.B. Abstand von der Cup halten...) und moderiert den Spielverlauf. Der GM kann auch Spieler, wenn sie Spiel-Pause haben, als Scorer, Zeitnehmer, Schiedsrichter - z.B. zur Re-Start-Kontrolle - als Sportfotografen und Sportfilmer, Cheerleader, als Moderator der Games und auch als Urkundenschreiber einsetzen. Ein perfektes Game-Management macht aus den Spielern die Stars des Geschehens und jubelnde Stimmung im Publikum.

**RE-START:** Nach dem Eintragen des Scores wird der Cyouball neben der Cup auf den Boden geschmissen und in Richtung Start zurückgeschossen (Kick off) oder aus der Hand heraus in Richtung Start zurückgeschossen (Free Kick off).

Sodann wird der Cyouball im Uhrzeigersinn um den Startpunkt und um einen eventuellen Distanzpunkt herumgespielt und wieder zurück in Richtung Cup/s geschossen, um weitere Cup-ins zu erzielen. Wenn dabei der Startpunkt oder ein Distanzpunkt verschoben oder umgeworfen wird, muss dieser vom Spieler wieder am richtigen Platz aufgestellt werden. Beim Double- und Team-Game muss nur 1 Spieler den Re-Start vollziehen. Beim Double-Game kann der andere der beiden Spieler die gegnerischen Cyouballs crashen (siehe: Crashing). Gleichzeitig versuchen die anderen Spieler ihre Cyouballs in die Cups zu spielen.

**CRASHING:** Beim Single-Game dürfen die Spieler die Cyouballs der gegnerischen Spieler crashen, das heißt, dass sie mit dem eigenen Cyouball die anderen Cyouballs der Gegner anschießen (stören) dürfen. Beim Double-Game liegen im Spielfeld zusätzlich drei nummernlose Würfel, die Crashballs. Diese Crashballs stehen allen Doubles - zusätzlich zu den eigenen Cyouballs, mit denen auch gecrasht werden darf - zur Verfügung, um die gegnerischen Cyouballs zu crashen. Ist ein Spieler im Besitze eines Crashballs, darf dieser nicht von einem anderen Spieler in Besitz genommen werden. Die Inbesitznahme ist erst erlaubt, wenn der Crashball zum Zwecke des Crashens geschossen wurde. Jener Spieler, der den Crashball „neu besitzen“ will, muss ihn holen, um folglich die gegnerischen Cyouballs crashen zu können.

## ERLAUBT IST:

- den Cyouball schießen und jonglieren (Füße bis Oberschenkel)
- den Cyouball zwischen die Füße pressen und hochhieven/-schießen (in der Fachsprache „Massai-Schüsse“ genannt)
- Schub- und Vollschüsse, Back-, Front-, Side-, High-Massais und Heelovers sind die Klassiker der Schussvarianten
- den Cyouball köpfeln
- den Cyouball mit der Hand aus einer Position holen, wenn dies mit dem Fuß nicht möglich ist

## VERBOTEN IST:

- den Cyouball mit der Hand in die Cup schmeißen
- den Cyouball mit Schulter, Arm, Brust oder Bauch in die Cup stoßen
- den Cyouball mit der Hand auf den Fußrist legen
- oder zwischen die Zehen pressen
- den Cyouball zwischen die Füße pressen und auf dem Rücken liegend oder mit Handstand an der Cup den Cyouball hineinlegen
- den Gegner foulern, stoßen, treten, das Bein stellen oder den Gegner absichtlich einer Verletzungsgefahr aussetzen
- dem Gegner mit dem eigenen Fuß den Cyouball wegschießen
- absichtlich in der Schusslinie des Gegners stehen (das nennt man „sperren“) oder absichtlich in die Schusslinie des Gegners laufen
- direkt an der Cup fix stehen bleiben (Abstand soll mindestens 1 Meter sein)
- als Mitspieler im Team am Startpunkt stehen bleiben (die Spieler müssen ständig mit ihrem Cyouball spielen!)

**STRAFPUNKTE:** Wer klar gegen die Regeln verstößt, bekommt für jeden Verstoß sechs Minuspunkte (-6). Ausschluss BEIM dritten Regelverstoß!

**GEWINNER:** Wer nach 6 oder 12 Minuten Spielzeit am meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger. Die weiteren Punktestände geben die Rangfolge wieder.

**FINAL-SCORES:** Aus dem Game-Score kann der Final-Score für Single- oder Double-Games, auch kurz Single-Final oder Double-Final genannt, berechnet werden. Der neutralisierte Final-Score ermöglicht einen objektiven Vergleich mit anderen SpielerInnen - unabhängig der Länge und des Schwierigkeitsgrades des Platzes. Die Final-Scores können in der [www.my.sixcup.org](http://www.my.sixcup.org) gespeichert werden. Die eingetragenen SpielerInnen und Scores in [my.sixcup.org](http://my.sixcup.org) nehmen automatisch bei der großen Sixcup-Meisterschaft teil. Attraktive Gewinne für das Mitspielen und für besondere Leistungen sorgen für zusätzliche Spannung nach den Games. Voraussetzung ist, dass das Spiel von einem akkreditierten Game-Manager, Turniermanager genannt, gesort wird. Besonders Interessierte können gerne die Formel der Final-Berechnung erhalten.

## WELCHEN SCORE ERREICHEN GUTE SPIELERINNEN?

Schwierigkeitsgrad „0“: Strecke vom Start bis zum Zentrum der Cup/s und retour (Laufdistanz in Meter)	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Score - Single-Referenz	396	264	198	158	132	113	99	88	79
Score - Double-Referenz	475	317	238	190	158	136	119	105	95

## CUP-IN-ONE-GAME

Beim Cup-in-one-Game hat jeder Spieler 6 Schüsse aus einer vereinbarten Entfernung von 4 Metern. Je mehr Cup-ins, je höher die Kopfhöhen der Cyouballs und je höher die Cups, desto besser das Ergebnis.

Kinder bis zum 9. Lebensjahr, die mit der Kids-Cup ein Cup-in-one-Game spielen, schießen aus 2 Meter Entfernung. Die Kids-Cup kann dazu 2 Meter vor der 1er Cup aufgestellt werden, sodass der Abschlusspunkt jener der „großen Spieler“ ist.

## DREI ALTERSKLASSEN

Alle Games können als Erwachsenen-, Jugend- und Kinderspiele durchgeführt werden.

Kinder: bis zum 9. Lebensjahr  
Jugend: 10-17 Jahre  
Erwachsene: ab 18

Kinder spielen bis zum 9. Lebensjahr auf die Kids-Cup, die nur 50cm hoch ist, aber gleich zählt, wie die 1 Meter-Cup bei den SpielerInnen ab dem 10. Lebensjahr. Erzielen Kinder einen Cup-in auf die höheren Cups, zählen diese gleich, wie bei „den Großen“. Spielen, die „Großen“ in die Kids-Cup, werden keine Punkte gezählt. Beim Familien-Spiel spielen die Kinder nach den selben Regeln, wie „die Großen“. Die Laufdistanz - die Laufstrecke zwischen Start und Cups - ist jedoch halb so lang.

