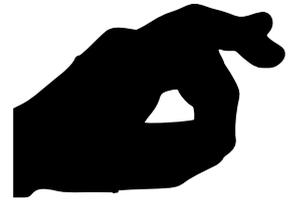


Regelwerk zum legendären Kreisspiel

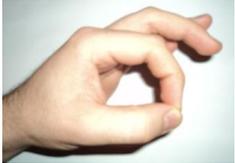


Allgemein



1. Das Kreisspiel ist heilig und wird fair gespielt, Lügen oder Schummlereien sind absolut inakzeptabel.

2. Das Kreisspiel kann von Personen jeden Geschlechts, Alters und jeglicher religiöser Angehörigkeit ausgelebt werden (Vor dem Pugno sind alle gleich).

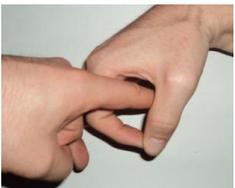


3. Der Kreis hat nur Gültigkeit, wenn er von Daumen und Zeigefinger geschlossen wird, egal ob mit der rechten oder linken Hand.



4. Wenn sich ein Gegenstand zwischen Zeigefinger und Daumen befindet, gilt der Kreis als offen. Ein solcher Gegenstand muss allerdings klar sichtbar sein.

5. Wer in den den geschlossenen Kreis des Gegenspielers schaut, bekommt einen (1) Pugno (Ausnahme siehe Augenhöhe, Erklärung weiter unten).



6. Wer mit dem Zeigefinger (nur Zeigefinger gültig!) durch den geschlossenen Kreis des Gegenspielers trifft, darf diesem einen (1) Pugno austeilen.



7. Wer mit dem Zeigefinger in einen geöffneten Kreis trifft, bekommt einen (1) Pugno.

8. Wenn das Spiel einmal eröffnet ist, darf nicht mehr zwischen einem offenen und einem geschlossenen Kreis gewechselt werden. Der Kreis bleibt immer in der Form, die zu Beginn der Aktion gezeigt wird. Während der Zeigefinger zusticht darf also nichts an der Stellung des Kreises verändert werden. Andernfalls wird eine Strafe von sieben einhalb (7 1/2) Pugnos verhängt.

Specials



Festhalten: Wenn es die Kreishand schafft, den Zeigefinger des Gegenspielers beim Treffen festzuhalten, bekommt der Gegenspieler zweieinhalb (2 1/2) Pugnos.



Von Hinten: Wenn ein Spieler im Stande ist den geschlossenen Kreis des Gegners rücklings zu treffen, bekommt der Gegenspieler zweieinhalb (2 1/2) Pugnos.



Von Hinten mit Zusatz: Wer mit dem Zeigefinger rücklings in einen offenen Kreis trifft, bekommt zweieinhalb (2 1/2) Pugnos

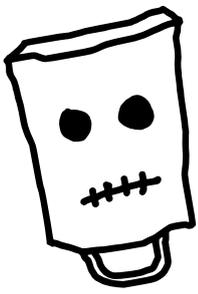
Die Nähmaschine: Wenn ein Spieler im Stande ist mit dem Zeigefinger im Zeitraum des geschlossenen Kreises fünf (5) mal hintereinander zu treffen, gilt das als Jackpot. Der Austeiler darf 20 Sekunden lang so viele Pugnos austeilen wie es ihm möglich ist.



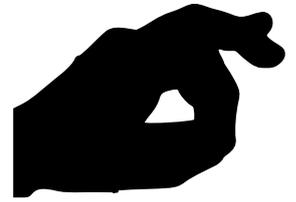
Halb 08 Uhr: Wenn die Regeln 5, 6 oder 7 um genau halb 8 Uhr Morgens oder um halb 8 Uhr Abends eintreten, wird die Anzahl der Pugnos auf sieben einhalb (7 1/2) erhöht. Toleranz +/- eine (1) Minute. Als offizielle Referenz kann der ORF Teletext verwendet werden.

Augenhöhe

Die Blickrichtung des Gegenspielers muss sich zum Kreis wenden, nicht der Kreis in die Blickrichtung. Wenn ein Spieler seinen geschlossenen Kreis ins Blickfeld, bzw. in die vorab bereits eingenommene Blickrichtung des Gegenspielers hält, gilt Augenhöhe. Diese muss neben Hohn mit sieben einhalb (7 1/2) Pugnos bestraft werden, weil sonst der Gegenspieler keine Chance mehr hätte, den Kreis zu ignorieren (Wichtig: Siehe Regel Nr. 1).



Regelwerk zum legendären Kreisspiel



Der Pugno



1. Ein Pugno ist ein gezielter Faustschlag auf den Oberarm des Gegenspielers (Die Würde des Pugnos ist unantastbar).

2. Bei einem halben (1/2) Pugno wird statt der Faust der Ellenbogen verwendet.

3. Wenn man einen Pugno gibt, spricht man gemeinhin von „Austeilen“, wenn man einen Pugno erhält wird das Wort „Einstecken“ benutzt.



4. Ein oder mehrere Pugnos müssen anfangs mit einem durch den Zeigefinger angedeuteten Zielkreuz auf dem Oberarm des Gegenspielers markiert werden.



5. Das „Austeilen“ muss mit einer Wischbewegung der flachen Hand seitens des „Austeilers“ am geschundenen Oberarm des „Einsteckers“ abgeschlossen werden.

6. Bei einer Serie von aufeinander folgenden Pugnos sind ein (1) Kreuz am Anfang und einmal (1) Abwischen zum Schluss ausreichend.

7. Wird das Zielkreuz zu Beginn oder die Abwischbewegung zum Schluss des/der Pugno/s vergessen oder ignoriert, wird dies mit einem (1) Pugno bestraft, wird beides vergessen mit zwei (2) Pugnos.

Verweigerung

Sollte der den Pugno zu erhaltende Spieler aus Angst oder anderen völlig feigen Gründen wegzucken, oder sich weigern den oder die Pugnos einzustecken, muss dies mit siebeneinhalb (7 1/2) Pugnos zusätzlich zu den bereits schuldigen Pugnos bestraft werden.

Fotos und Unmöglichkeiten

Der Kreis ist ungültig sobald es für den Gegenspieler unmöglich ist mit dem Zeigefinger in den Kreis zu stechen. Das gilt hinter Glastüren oder auch wenn sich z.B. mehrere Stockwerke zwischen Kreis und Zeigefinger befinden. Bei geübten Spielern kommt es allerdings immer wieder vor, das z.B. ein gelungener Kreis auf einem Foto des Spaßes Willen mit gegenseitigem Einverständnis zur Gültigkeit kommt. Wenn es zu keiner schnellen Übereinkunft mit dem Gegenspieler kommt, darf auch kein Pugno ausgeteilt werden.

Die Fünf-Minuten-Regel

Schuldige Pugnos müssen innerhalb von fünf (5) Minuten ausgeteilt werden, ansonsten verfällt der Anspruch auf selbige. Der gute Ton verlangt es aber Pugnos sofort auszuteilen.

Sonderregel "Beeinträchtigung"

Zeigefinger und Daumen müssen jeweils bis zum mittleren Fingergelenk vorhanden sein. Fehlen bei beiden Händen mindestens bei einem der beiden Spielfinger mehr als zwei Glieder muss der Spieler leider disqualifiziert werden.

Streitfall "Bedanken"

Nach dem Einstecken der Pugnos ist es seitens des Einsteckers nicht angebracht, sich dafür zu bedanken; das stammt aus billigen deutschen Fernsehkomödien und ist völlig nutzlos. Sollte dieses „Danke“ lokal begrenzt bereits zur Gewohnheit geworden sein, (im Südtiroler Unterland z.B.) besteht die Möglichkeit bei einem zuvor getroffenen gegenseitigen Einverständnis der Spieler, es weiterhin zu verwenden.