



SZKANDER SZABÁLYOK

Beállítás

- ⊕ A kezek összefogása során a hüvelykujjak ujjpercének ki kell látszani
- ⊕ A könyökök egy 25 cm széles sávon belül helyezkednek el
- ⊕ A kezek és a vállak közti távolságot a bíró állítja be a meccs indítása előtt
- ⊕ Jótanács: melegíts be, lehet, hogy kemény menet vár rád...

Meccs közben

- ⊕ A meccset a bíró indítja. Ha beelőzöd, büntetőpont a jutalom.
- ⊕ Kéz és váll nem érintkezhet
- ⊕ Az egyik lábnak mindig a földön kell lennie a meccs során *
- ⊕ Vállak nem kerülhetnek az asztal síkja alá *
- ⊕ Könyököt felemelni nem szabad *
- ⊕ Kapaszkodót végig fogni kell
- ⊕ Kezek szétcsúsztatása esetén újraindul a meccs (kivétel: ld. lent)
- ⊕ Csuklózni érdemes, de nem kötelező
- ⊕ *Vigyázz: a szabályok megszegése büntetőpontot ér, 2 pont után elveszítheted a meccset, hiába lennél egyébként jobb, vagy erősebb!
- ⊕ Jótanács: pörgesd fel az adrenalint magadban, és spórolj az erőddel!

Meccs vége

- ⊕ Valamelyik versenyző karja érinti a párnát, vagy annak síkját eléri: veszett
- ⊕ Bármely versenyző 2 büntetőpontot gyűjt be, vesztesként lép ki a meccsből
- ⊕ Ha a kezek győztes/vesztés pozícióban csúsznak szét, a bíró győztest hirdethet
- ⊕ Igen, van az az alkoholszint, ami után el sem indulhatsz a meccseden.