



# HAUSREGELN

- 1 Ein **Team** besteht aus **2 Spielern**. Jede Person am Tisch wirft gleich viele Bälle.
- 2 Jedes Team hat **6 Becher** auf seiner Seite stehen, welche vorne in der Dreiecks-Markierung angeordnet sind.
- 3 Welches Team **beginnt**, wird durch eine Runde "**Schere-Stein-Papier**" ermittelt. Der Sieger darf entscheiden.
- 4 Beim Abwurf des Balls muss sich der **Ellenbogen hinter der Tischkante** befinden.
- 5 Wenn eine Person den **Ball im Wurf berührt**, bevor dieser einen Spielgegenstand berührt, gibt es eine **1-Becher-Strafe**.  
*Das Team, welches den Ball geworfen hat, darf auswählen, welcher Becher entnommen wird. Sollten dadurch beide Bälle versenkt werden, gibt es Balls Back.*
- 6 Die Becher dürfen erst berührt werden, nachdem beide Bälle geworfen wurden.
- 7 Becher, die aus der Formation verrutschen, werden wieder korrekt angeordnet.
- 8 **Balls Back:** Werden in einem Spielzug **beide Bälle versenkt**, hat das geworfene Team **2 weitere Würfe**.
- 9 Die Becher dürfen **2-mal** innerhalb des markierten Dreiecks nach freier Wahl **umgestellt werden** (z.B. in einer Reihe).  
*Allerdings nicht während des "Balls Back".*
- 10 **Defense:** Das **Ablenken** des Gegners ist während des Wurfs **nicht erlaubt**.  
*Das Wegschlagen oder Fangen eines direkten Wurfs, welcher die Becherkante berührt hat, ist zudem nicht erlaubt.*
- 11 **Bounce Shots:** Der Ball darf auf dem Tisch aufspringen, bevor er einen Becher trifft. Dieser Treffer **zählt doppelt**.  
Bounce Shots dürfen allerdings **abgewehrt werden**.
- 12 **Doppeltreffer:** Treffen beide Bälle per Direktwurf **denselben Becher**, werden insgesamt **3 Becher** dem Spiel entnommen.  
Treffen beide Bälle **1x per Direktwurf & 1x per Bouncer** denselben Becher, sind es **4 Becher**.  
Treffen beide Bälle per **Bouncer** denselben Becher, werden insgesamt **5 Becher** aus dem Spiel genommen.  
*Das werfende Team darf jeweils entscheiden, welche weiteren Becher, neben dem getroffenen Becher, entnommen werden.*
- 13 **Verlängerung:** Sollte ein Team sein Spiel beendet haben, hat das gegnerische Team noch die Chance nachzuziehen.  
Allerdings nur, wenn es das Spiel nicht begonnen hat. Es gibt **so viele Nachwürfe, wie Bälle auf der Seite sind**.  
Dies ist abhängig davon, ob das gegnerische Team mit dem 1. oder dem 2. Wurf das Spiel gefinished hat.  
Eine **Redemption** führt zu einer **1-Becher-Verlängerung**. Das Siegerteam entscheidet über den Ballbesitz.  
*Auch in der Verlängerung gilt die Option des "Nachziehens" für das Team, welches als Letztes wirft.*
- 14 Der **Gewinner** der Partie gibt nach dem Spiel den **Sieg an der Turnierleitung durch**.
- 15 Nachträgliches Reklamieren ist nicht mehr möglich.  
Wenn es **Probleme** gibt, **stoppt das Spiel sofort**, kommt zu uns an die Turnierleitung und wir stellen ein Schiedsrichter.  
Sobald das Spiel beendet wurde - und Wort gegen Wort steht - ist eine nachträgliche Wiederholung nicht mehr möglich.

## SONDERREGELN

- Der/Die Mitspieler:in darf während des Turniers nur gewechselt werden, falls er/sie das Turnier frühzeitig abbrechen muss. Der Ersatz darf aber nicht zur selben Zeit bei einem anderen aktiven Team mit zocken. Falls das gesamte Team das Turnier früher abbrechen muss, wird es aus dem Turnier genommen.
- Es darf nur wiederholt unter demselben Teamnamen gezockt werden, wenn einer der beiden Stammspieler:innen mitspielt.
- Jedes Team hat maximal 15 Minuten Zeit, um am Tisch zu erscheinen. Wer später kommt kann durch die Turnierleitung disqualifiziert werden.
- Ein Spiel darf nach 30 Minuten durch die Turnierleitung beendet werden. Sieger ist wer mehr Becher getroffen hat. Bei Gleichstand gilt "Schere-Stein-Papier".
- Wenn sich eine Person wiederholt zu viel Zeit lässt, kann die Turnierleitung den Wurf auf 30 Sekunden beschränken.
- Falls ein Team den Ball aus Versehen in den eigenen Becher fallen lässt und dabei keinen Wurf ausführt, gilt dies nicht als Treffer. Wenn dies jedoch während des eigenen Wurfs geschieht, zählt der Treffer wie ein normaler Wurf. Auch wenn aus Versehen ein eigener Becher umgeworfen wird.  
Die Balls Back Regel bleibt gültig, wenn der 2. Ball getroffen wird.
- Falls das gegnerische Team den ersten Ball versenkt und der Gegenüber diesen Ball im Becher neu positionieren möchte, geschieht dies auf eigene Gefahr.  
Wird dabei die Hand vom Ball getroffen, gibt es eine Ein-Becher-Strafe. Vorsätzliches Abwerfen ausgenommen.
- Bleibt ein Ball zwischen den Becher-Rändern liegen, wird dieser Wurf als Fehlwurf gewertet.