



HOUSERULES



1. Ein Team besteht aus 2 Spielern.
Der/Die Mitspieler:in darf während des Turniers nicht gewechselt werden. Falls jedoch ein:e Mitspieler:in das Turnier frühzeitig abbrechen muss, darf nach einem Ersatz gesucht werden. Der/Die neue Mitspieler:in darf nicht zur selben Zeit bei einem anderen aktiven Team mitzocken. Der Austausch muss zudem vor jeder Runde mit dem gegnerischen Team abgestimmt werden. Wenn das gegnerische Team etwas einzuwenden hat, muss eine andere Person gesucht werden.
Falls das gesamte Team das Turnier früher abbrechen muss, wird es aus dem Turnier genommen - es darf kein Ersatzteam einspringen.
2. Es darf nur wiederholt unter demselben Teamnamen gezockt werden, wenn einer der beiden Stammspieler:innen mitspielt.
3. Jedes Team hat 6 Becher auf seiner Seite stehen, welche vorne in der Dreiecks-Markierung angeordnet sind.
4. Jedes Team hat maximal 15 Minuten Zeit, um am Tisch zu erscheinen. Wer später kommt kann durch die Turnierleitung disqualifiziert werden.
Ein Spiel darf zudem nach 30 Minuten durch uns entschieden werden. Sieger ist wer mehr Becher getroffen hat. Bei Gleichstand entscheidet eine Runde "Schere-Stein-Papier".
5. Welches Team beginnt wird durch eine Runde "Schere-Stein-Papier" ermittelt. Das Gewinner-Team darf entscheiden, welches Team startet.
6. Jedes Team wirft 2 Bälle pro Runde. Standesgemäß wirft jeder Spieler einmal pro Runde.
Falls sich ein Team dazu entscheidet, dass jede:r Mitspieler:in abwechselnd 2 Bälle hintereinander wirft, muss das zuvor mit dem gegnerischen Team abgeklärt werden. Falls es nicht abgeklärt wurde und erst nach dem zweiten Wurf bemerkt wird, ist dieser Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Auch bei 2 Treffern und dementsprechendem "Balls Back" wirft die nächsten 2 Bälle der/die andere Mitspieler:in, sodass jede Person am Tisch eine ausgeglichene Anzahl von Würfen hat. Der Wurf muss in einer angemessenen Zeit ausgeführt werden.
Wenn sich ein:e Spieler:in wiederholt zu viel Zeit lässt, kann die Turnierleitung den Wurf dieser Person auf 30 Sekunden beschränken.
7. Beim Abwurf des Balls muss sich der Ellenbogen hinter der Tischkante befinden. Andernfalls ist der Wurf ungültig.
Falls sich ein:e Spieler:in bei wiederholtem Ermahnen des Gegners nicht an die Regel hält, sagt bitte an der Turnierleitung Bescheid. Wir stellen dann eine:n Schiedsrichter:in für das Spiel.
8. Die Hand der werfenden Person darf den Tisch solange nicht berühren, bis der Ball sein Ziel erreicht hat.
9. Wenn eine Person bei einem Wurf den Ball berührt, bevor dieser einen Spielgegenstand (Becher, Tisch,...) berührt, gibt es eine Ein-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.
10. 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 und der Becher muss entnommen werden.
Auch wenn aus Versehen ein eigener Becher umgeworfen wird (z.B. bei der Defense), muss dieser Becher dem Spiel entnommen werden.
Allerdings nicht wenn man aus Versehen beim Umstellen der Formation für das gegnerische Team einen Becher umwirft.
Bei beiden Varianten, wo ein Becher dem Spiel entnommen werden muss, gilt die Balls Back Regel falls auch der zweite Ball versenkt wurde.
11. Becher, die aus der Formation rutschen, müssen wieder korrekt angeordnet werden, sofern das gegnerische Team dies erwünscht.
12. Die Becher müssen stehen bleiben bis beide Bälle geworfen wurden. 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 zählt allerdings nicht.
13. Balls Back: Werden in einem Spielzug beide Bälle versenkt, bekommt das geworfene Team beide Bälle zurück und hat 2 weitere Würfe.
14. 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".
15. Bounce Shots: Spieler:innen dürfen ihre Würfe auf dem Tisch mindestens 1x aufspringen lassen, bevor der geworfene Ball in die Becher fällt ("Bounce Shot").
Bounce-Shot-Treffer zählen doppelt, folglich werden 2 Becher aus dem Spiel genommen. Das werfende Team darf entscheiden welcher weiterer Becher entnommen wird.
Dies geschieht ebenfalls, wenn der Gegner in den Bouncer eingreift und diesen dann aus Versehen selber versenkt.
Sollte die werfende Person einen Direktwurf ausführen und dieser bevor er in den Becher geht doch noch gegen eine:n Gegenspieler:in abprallen oder einen auf dem Tisch befindlichen Gegenstand berühren und dann in einen Becher fallen, wird dieser Wurf nicht als Bounce Shot gewertet.
Bounce Shots dürfen allerdings abgewehrt werden (z.B. durch Wegschlagen). Der Ball darf sich dabei nicht bereits im Becher befinden (Kein "Raus-Fingern").
16. Sonderregeln Treffer: Treffen beide Bälle per Direktwurf denselben Becher, werden insgesamt 3 Becher aus dem Spiel genommen.
Treffen beide Bälle 1x per Direktwurf & 1x per Bouncer denselben Becher, werden insgesamt 4 Becher aus dem Spiel genommen.
Treffen beide Bälle per Bouncer denselben Becher, werden insgesamt 5 Becher aus dem Spiel genommen.
Das werfende Team darf entscheiden welche weiteren Becher, neben dem getroffenen Becher, entnommen werden.
Bleibt der Ball nach einem Wurf zwischen den Becherrändern liegen, wird dieser Wurf als ungültig/aus gewertet.
17. Defense: Defense bzw. das Ablenken des Gegners ist nicht erlaubt. Kein Beeinflussen der Flugbahn, kein Schreien, kein mit den Armen wedeln oder Sonstiges.
Damit ist nicht das Wegschlagen eines Bouncers oder nach der Ball den Becher berührt hat gemeint - das ist erlaubt.
18. Verlängerung: Für das Erreichen der Verlängerung ("Redemption") hat das Team so viele Nachwürfe, wie Bälle auf der Seite sind. Dies ist abhängig davon, ob das gegnerische Team mit dem 1. oder dem 2. Wurf ihr Spiel beendet hat. Falls beide Bälle auf der Seite sein sollten und im Anschluss versenkt werden, gilt auch hier "Balls Back". Dies gilt allerdings nicht bei lediglich einem möglichen Nachwurf. Die Verlängerung kann also auch noch bei einem 6:0 erreicht werden, solange das Team 2 Nachwürfe hat und 3x hintereinander, dank der "Balls Back" Regel, die 6 Becher hintereinander versenkt.
Wichtig: Die "Redemption"-Regel gilt nicht für das Team, welches das Spiel begonnen hat. Nur das Team welches "nachzieht" hat die Möglichkeit der Redemption.
Eine erfolgreiche Redemption führt zu einer 1-Becher-Verlängerung.
Das Team, welches alle Becher zuerst getroffen hat, entscheidet über den Ballbesitz. Auch in der Verlängerung gilt die Option des "Nachziehens" für das Team welches als letztes wirft.
19. Der Gewinner der Partie muss im Anschluss an das Spiel, den Sieg an der Turnierleitung durchgeben.
19. Nachträgliches Reklamieren ist ungültig. Wenn es Probleme gibt, unterbricht das Spiel sofort und bezieht die Turnierleitung mit ein.
Sobald das Spiel beendet wurde - und Wort gegen Wort steht - ist keine nachträgliche Wiederholung des Spielzugs oder des Spiels möglich.
20. Bei wiederholtem Missachten der Regeln und mehrmaligem Verwarnen, wird das Team disqualifiziert.