



# HAUSREGELN

**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.

Es darf nur wiederholt unter **demselben Teamnamen** gezockt werden, wenn **einer der beiden Stammspieler:innen** mitspielt.

Jedes Team hat 6 Becher auf seiner Seite stehen, welche vorne in der Dreiecks-Markierung angeordnet sind.

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".

Welches Team **beginnt** wird durch eine Runde "**Schere-Stein-Papier**" ermittelt. Das Gewinner-Team darf entscheiden, welches Team startet.

**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 Würfeln** 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.

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.

Die **Hand der werfenden Person** darf den **Tisch** solange **nicht berühren**, bis der Ball sein Ziel erreicht hat.

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.

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.

Becher, die aus der **Formation verrutschen**, müssen **wieder korrekt angeordnet** werden, sofern das gegnerische Team dies erwünscht.

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.

**Balls Back:** Werden in einem Spielzug **beide Bälle versenkt**, bekommt das geworfene Team **beide Bälle zurück** und hat 2 weitere Würfe.

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".

**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").

Sonderregeln Treffer: 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, 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 Becher-Rändern liegen, wird dieser Wurf als ungültig gewertet.

**Defense:** Das absichtliche Ablenken des Gegners ist während des Wurfs inkl. der Vorbereitung zum Wurf **nicht erlaubt**. Kein Beeinflussen der Flugbahn, kein Schreien, kein mit den Armen wedeln. Damit ist nicht das Wegschlagen eines Bouncers gemeint - das ist weiterhin erlaubt. Genauso wie Tanzen & Fun haben am Tisch.

Anmerkung: Das Wegschlagen oder Fangen eines Balles, welcher die Becherkante berührt hat, ist nicht erlaubt.

**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: Wird die Runde mit Balls Back Würfeln beendet, hat das gegnerische Team automatisch 2 Nachwürfe.

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.

Der **Gewinner** der Partie muss im Anschluss an das Spiel, den **Sieg an der Turnierleitung durchgeben**.

Nachträgliches Reklamieren ist ungültig. Wenn es **Probleme** gibt, **unterbrecht 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.

Bei wiederholtem Missachten der Regeln und mehrmaligem Verwarnen, wird das Team disqualifiziert.





# HOUSERULES

- 1** **A team consists of 2 players.** The teammate cannot be changed during the tournament.  
However, if a teammate must leave the tournament early, a replacement may be sought.  
The new teammate must not be playing for another active team at the same time. The substitution must also be agreed upon with the opposing team before each round.  
If the opposing team objects, another person must be found.  
If the entire team has to withdraw from the tournament early, it will be removed from the tournament - no substitute team is allowed.
- 2** The **same team name** can only be used again if **one of the two original players participates**.
- 3** Each team has 6 cups on its side, arranged at the front in a triangle marking.
- 4** Each team has a **maximum of 15 minutes to appear at the table**. Late arrivals can be disqualified by the tournament management. A game can also be decided by us after 30 minutes. The **winner** is the team that **has hit more cups**. In the event of a tie, a round of "Rock-Paper-Scissors" decides.
- 5** The **starting team** is determined by a round of "**Rock-Paper-Scissors**". The winning team decides which team starts.  
**Each team throws 2 balls per round.** Traditionally, each player throws once per round.  
If a team decides that each player throws 2 balls in a row alternately, this must be clarified with the opposing team beforehand. If it is not clarified and is only noticed after the second throw, this throw is invalid and must be repeated.
- 6** Even with 2 hits and the corresponding "Balls Back", the next 2 balls are thrown by the other teammate, so that **each person at the table has an equal number of throws**.  
The throw must be made within a reasonable time.  
If a player repeatedly takes too much time, the tournament management can limit the throw of this person to 30 seconds.
- 7** When throwing the ball, the **elbow must be behind the edge of the table**. Otherwise, the throw is invalid. If a player repeatedly does not comply with the rule after being warned by the opponent, please inform the tournament management. We will then assign a referee for the game.
- 8** The **throwing hand** must **not touch the table** until the ball reaches its target.
- 9** If a person **touches the ball during a throw** before it hits a game object (cup, table, ...), there is a **one-cup penalty**.  
The team that threw the ball may choose which cup is removed. If both balls are sunk as a result, there is a Balls Back.
- 10** If a team accidentally lets the ball fall into their own cup without making a throw, it does not count as a hit. However, if this happens during their own throw, the hit counts as a normal throw and the cup must be removed.  
If a cup is **accidentally knocked over** (e.g., during defense), that **cup must be removed** from the game.  
However, not if a cup is accidentally knocked over while rearranging the formation for the opposing team.  
In both variants where a cup must be removed from the game, the Balls Back rule applies if the second ball is also sunk.
- 11** Cups that are moved **out of formation** must be **correctly rearranged** if the opposing team desires.
- 12** The **cups** must **remain in place** until **both balls are thrown**.  
If the opposing team sinks the first ball and the opponent wants to reposition this ball in the cup, they do so at their own risk.  
If the hand is hit by the ball during this process, there is a one-cup penalty. Intentional knocking down does not count.
- 13** **Balls Back:** If **both balls** are **sunk** in a play, the throwing team gets **both balls back** and has 2 more throws.
- 14** The cups may **be rearranged twice** within the marked triangle **as desired** (e.g., in a line). However, not during the Balls Back.
- 15** **Bounce Shots:** Players may let their throws bounce at least once on the table before the thrown ball falls into the cups ("Bounce Shot").  
Bounce Shot hits **count double**, so 2 cups are removed from the game. The throwing team may decide which additional cup is removed.  
This also happens if the opponent interferes with the bounce and accidentally sinks it themselves.  
If the throwing person makes a direct throw and it bounces off an opponent or an object on the table before going into a cup, it is not counted as a Bounce Shot.  
Bounce Shots **can be defended** (e.g., by swatting away).  
The ball must not already be in the cup (No "finger removal").
- 16** Special Hit Rules: If both balls hit the **same cup** directly, a total of **3 cups** are **removed** from the game.  
If both balls hit the same cup **1x directly & 1x as a bouncer**, a total of **4 cups** are **removed** from the game.  
If **both balls** hit the **same cup as bouncers**, a total of **5 cups** are **removed** from the game.  
The throwing team may decide which additional cups, besides the hit cup, are removed.  
If the ball remains between the cup rims after a throw, the throw is invalid.
- 17** **Defense:** Intentional distracting of the opponent during the throw, including preparation for the throw, is **not allowed**. No influencing the trajectory, no shouting, no waving arms. This does not refer to swatting away a bouncer - this is still allowed. Just as dancing & fun are allowed at the table.  
Note: Swatting away or catching a ball that has touched the cup edge is not allowed.
- 18** **Overtime:** For reaching overtime ("Redemption"), the team has **as many throws as there are balls on the side**.  
This depends on whether the opposing team finished their game with the 1st or 2nd throw. If both balls are on the side and are subsequently sunk, Balls Back also applies here. This does not apply to only one possible throw. Overtime can also be achieved at 6:0 as long as the team has 2 throws and sinks 6 cups in a row 3 times in a row, thanks to the Balls Back rule.  
Important: If the round ends with Balls Back throws, the opposing team automatically has 2 throws.  
Important: The Redemption rule does not apply to the team that started the game. **Only the team that follows** has the possibility of Redemption.  
A successful Redemption leads to a **1-cup overtime**.  
The team that hits all the cups first decides on the possession of the ball.  
The option of following the last throw also applies in overtime for the team that throws last.
- 19** The **winner** of the match must **report the victory** to the **tournament management** immediately after the game.
- 20** Complaints made afterwards are invalid. If there are **problems**, **interrupt the game immediately** and involve the **tournament management**.  
Once the game is over - and word against word stands - a replay of the play or the game is not possible.
- 21** Repeated disregard of the rules and multiple warnings will result in the team being disqualified.