



Diese Regeln beschreiben die vorgeschriebene Ausrüstung, das Platzlayout, die Vorbereitung, den Spielablauf und die Regeln, die es allen ermöglichen, Cornhole unter gleichen und fairen Bedingungen zu spielen.

Die Entscheidungen des vom Veranstalter ernannten und von der Deutschen Cornhole Organisation (DCO) genehmigten Schiedsrichters sind unanfechtbar und unwiderruflich.

## **Ausrüstung**

### a) Boards

- i) Die Boards müssen aus Holz sein, um bei Veranstaltungen verwendet zu werden, die von der DCO organisiert und/ oder genehmigt wurden.
- ii) Die Oberfläche der Boards muss eine glatte Beschaffenheit haben, sei es durch eine Lackierung oder eine aufgeklebte Beschichtung. Diese Textur sorgt für ein natürliches Gleiten der Säcke.
- iii) Die Oberseite jedes Boards muss zwischen 60 - 61 cm breit und 120 - 122 cm lang sein. Das Standardmaß beträgt „2 x 4“ Fuß = 61 cm x 122 cm und darf nicht überschritten werden.
- iv) Die „Platte“ muss eine Mindestdicke von 18 mm haben.
- v) Das Loch muss einen Durchmesser von mindestens 15 cm und maximal 15,24 cm (6 Zoll) haben. Das Standardmaß beträgt „6 Zoll“ = 15,24 cm und darf nicht überschritten werden.
- vi) Die Mitte des Lochs muss 23 cm von der Hinterkante der „Platte“ entfernt und zentriert sein.
- vii) Die Vorderkante des Boards muss 8 cm (+/- 1 cm) über dem Boden sein
- viii) Die hintere Kante der Boards muss 30 cm (+/- 1 cm) über dem Boden sein
- ix) Es dürfen keine zusätzlichen Substanzen auf die Boards aufgetragen werden. Puder, Talkum, Reinigungsspray, Silikonspray etc. dürfen also die Gleitfähigkeit nicht erhöhen oder verändern.

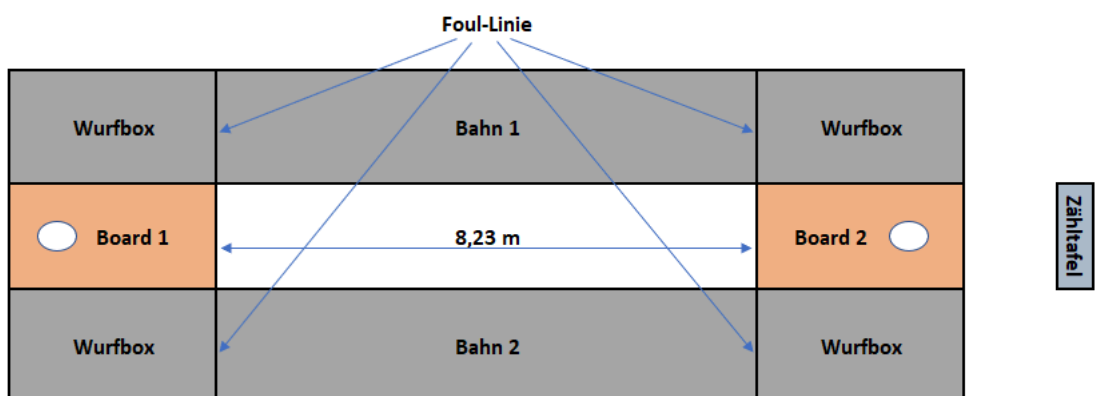
**b) Säcke/ Bags**

- i) Die Säcke müssen 15,25 cm x 15,25 cm (+/- 0,75 cm) groß sein.
- ii) Die Säcke müssen zwischen 430 g und 460 g wiegen.
- iii) Die Säcke müssen mindestens 2,80 cm und höchstens 3,80 cm dick sein.
- iv) Die Säcke sollten mit kleinen Kugeln/Perlen aus recyceltem Kunststoff/ Granulat gefüllt werden, um jeder Veränderung (Wasser, Schimmel, Stöße usw.) oder jedem anderen natürlichen Material standzuhalten. Maiskörner als Füllung sind verboten.
- v) Beschädigte oder veränderte Säcke sind nicht gestattet.
- vi) Die Säcke können auf jeder Seite zwei verschiedene Stoffe oder Stoffkombinationen haben.
- vii) Die 4 Säcke jedes Spielers (oder Teams) müssen identisch sein (gleiches Design und gleiche Farbe).
- viii) Ein Spieler kann während eines Spiels keine Säcke wechseln, es sei denn, ein Sack wird unbeabsichtigt beschädigt (Reißen, Feuchtigkeit usw.). Wenn er keinen identischen Ersatz-Sack hat, muss der Spieler einen neuen Satz von 4 identischen Säcken verwenden.
- ix) Spieler dürfen keine Fremdstoffe auf der Außenseite oder Innenseite ihrer Säcke anbringen, um das Gleiten zu verbessern oder zu beeinträchtigen.
- x) Spieler können ihre Säcke mit einem permanenten Stift/Marker identifizieren (Initialen oder Namen).

**Spielaufbau**

**c) Das Spielfeld**

- i) Ein Spielfeld ist definiert als die Gesamtfläche, die für ein Cornhole-Spiel verwendet wird und aus zwei Boards besteht.



**d) Wurf-Boxen**

- i) Auf jeder Seite eines Boards kennzeichnet ein Rechteck mit einer Breite von 90 cm und einer Länge von 120 cm den Wurfbereich jedes Spielers.

**e) Bahnen**

- i) Eine Bahn ist definiert als der Raum zwischen zwei gegenüberliegenden Wurfboxen von 2 Boards.
  - (1) Ein Spieler, der in einer Wurfbox links von einem Board steht, darf seinen rechten Arm über dem Board ausrichten. Ein Spieler, der in einer Wurfbox rechts von einem Board steht, darf seinen linken Arm über dem Board ausrichten.
  - (2) Im Doppel stehen sich Spieler derselben Mannschaft auf derselben Bahn gegenüber.

f) Boards

- i) Die beiden Boards müssen (von Vorderkante zu Vorderkante) 8,23 m (27 Fuß) voneinander entfernt sein.
- ii) Die Vorderkanten der beiden Boards müssen einander zugewandt sein.

g) Die „Foul-Linie“

- i) Die Foul-Linie wird durch das vordere Ende des Boards definiert, welche auch gleichzeitig die Vorderkante der Wurfbox jedes Spielers ist.

h) Mindesthöhe

- i) Um in Innenräumen oder überdacht zu spielen, muss die Mindesthöhe der Decke oder Abdeckung 3,50 m über dem Boden betragen.

i) Zähltafel

- i) Wenn eine Zähltafel verwendet wird, darf Diese nicht näher als 30 cm vom Spielfeld entfernt aufgestellt werden.

**Die Vorbereitung**

j) Anwurf/ Seitenwahl

- i) Vor dem Spiel entscheidet entweder ein Münzwurf oder das Drehen eines Sackes auf dem Board (die Richtung der Naht ist ausschlaggebend) über den „Gewinner“ des Anwurfs/ der Seitenwahl.
- ii) Im Einzel entscheidet der „Gewinner“, welche Bahn er während des gesamten Spiels einnehmen wird.
- iii) Im Doppel wählt der „Gewinner“ eine der folgenden Optionen (nicht beide):
  - (1) Entweder die Bahn, die sein Team während des gesamten Spiels einnehmen wird, sowie die jeweilige Position der 2 Spieler seines Teams in der ausgewählten Bahn „oder“
  - (2) Welcher Spieler seines Teams gegen welchen Spieler des anderen Teams (während des gesamten Spiels) spielt.
- iv) Im Doppel entscheidet der „Verlierer“ über die andere Option.
- v) Im Einzel/ Doppel bestimmt der „Gewinner“ der Auslosung auch, welcher Spieler (oder welches Team) den ersten Sack des Spiels wirft.

- (1) Wenn der Veranstalter die Säcke zur Verfügung stellt, wählt der „Gewinner“ der Auslosung die Säcke, die er oder sein Team während des Spiels verwenden.
- (a) Wenn die Spieler mit ihren eigenen Säcken spielen, stellt der Schiedsrichter/ Veranstalter sicher, dass die Farben ausreichend unterschiedlich sind, um die Säcke der Spieler oder Teams zu unterscheiden.
- (i) Wenn die Farben/ Muster zu nah beieinander liegen, darf der „Gewinner des Anwurfs/ der Seitenwahl“ bzw. sein Team mit seinen/ihren ausgewählten Säcken werfen und der Gegner bzw. das gegnerische Team muss sich um alternative Säcke kümmern.

#### k) Aufwärm-Runden

- i) Sofern nicht anders und einstimmig von allen Spielern auf einem Spielfeld beschlossen, ist es üblich, vor Beginn eines Spiels „Aufwärm-Säcke“ zu werfen.
- (1) Im Einzel absolvieren die Spieler zwei Aufwärmrunden (eine Runde „hoch“ und eine Runde „herunter“), indem sie ihre Säcke ein erstes Mal aus ihrer Wurfbox werfen, dann das Board wechseln (während sie in ihrer Bahn bleiben) und ihre Säcke erneut werfen.
- (2) Im Doppel werfen die beiden Spieler von einer Seite des Boards ihre Säcke und dann werfen ihre jeweiligen Partner ihrerseits ihre „Aufwärm-Säcke“ von der gegenüberliegenden Seite des Boards.

### **Das Spiel**

#### l) Korrekter Wurf

- i) Ein Wurf ist definiert als die Aktion eines Spielers, der in seiner Wurfbox steht und einen Cornhole-Sack in Richtung des gegenüberliegenden Boards wirft und versucht, diesen auf dem Board oder im Loch zu platzieren.
- (1) Ein Spieler muss aber nicht unbedingt versuchen, das Board mit seinem Sack zu berühren. Er kann sich auch freiwillig dafür entscheiden, keine Punkte zu erzielen, indem er seinen Sack absichtlich zu kurz, zu lang oder seitlich am Board vorbei wirft.
- ii) Beim Werfen müssen die Spieler die Säcke loslassen, bevor irgendein Teil ihres Körpers den Boden auf oder jenseits der Foul-Linie berührt. Sollte ein Spieler nach dem Loslassen die Foul-Linie berühren oder übertreten, ist dies erlaubt, jedoch muss er danach direkt wieder zurück in seine Wurfbox.
- iii) Beim Loslassen des geworfenen Sackes muss ein Spieler mindestens mit einem Teil eines Fußes in seiner Wurfbox und nicht auf der Foul-Linie stehen.

- iv) Kein Körperteil eines Spielers, außer einer Hand oder einem Arm, darf die Mitte des Boards in Richtung der Wurfbox des gegnerischen Spielers überqueren.
- v) Spieler, die ihre Säcke während einer Runde auf dem Brett ablegen und diese einzeln aufnehmen, müssen darauf achten, dass die Säcke am hinteren Ende des Boards abgelegt sind. Bei der Aufnahme der Säcke ist darauf zu achten, dass der gegnerische Spieler in keinsten Weise in seinem Wurf gestört wird.
- vi) Ein Spieler darf während einer Runde nicht auf oder über die Foul-Linie treten (Ausnahme: siehe unter ii).
  - (1) Falls ein Spieler die Foul-Linie überschreitet, kann sich der gegnerische Spieler (oder die gegnerische Mannschaft) beim Schiedsrichter/ Veranstalter beschweren, der dann dieses Spiel beobachtet.
  - (2) Wenn ein Spieler während dieser Beobachtung die Foul-Linie betritt oder überschreitet, erhält er eine Verwarnung durch den Schiedsrichter/ Veranstalter.
  - (3) Wenn dieser Spieler ab diesem Moment erneut auf die Foul-Linie tritt oder sie überquert, wird der entsprechende Sack für ungültig erklärt.
    - (a) Jeder für ungültig erklärte Sack wird vom Schiedsrichter/ Veranstalter vom Spielfeld entfernt.
      - (i) Wenn der für ungültig erklärte Sack bereits gespielte Säcke verdrängt, entscheidet der gegnerische Spieler (oder das gegnerische Team) über eine der folgenden Optionen (nicht beide):
        1. Die verdrängten/berührten Säcke werden entweder (so gut wie möglich) an ihren ursprünglichen Ort zurückgelegt, wie von beiden Teams angewiesen „oder“
        2. Die neue Lage der Säcke wird akzeptiert und das Spiel geht weiter.

#### m) Die Spielfolge

- i) Runden
  - (1) Eine Runde ist definiert als eine vollständige Folge von 8 Säcken, die abwechselnd von zwei Spielern (je 4) auf ein Board geworfen werden.
  - (2) Die Punktzahl wird am Ende jeder Runde in 2 Schritten berechnet: Erstens die Bewertung (oder Zählung) der gültigen Säcke jedes Spielers (oder Teams), dann die Berechnung der Differenz zwischen diesen 2 Bewertungen. Die Spieler berühren die Säcke nicht, bis sie sich auf die Punktzahl für die Runde geeinigt haben.
- ii) Die Wurfsequenz
  - (1) Ein Spiel beginnt mit der ersten Runde. Der Spieler (oder das Team), der vom „Gewinner“ des Anwurfs/ der Seitenwahl bestimmt wird, wirft den ersten Sack.

- (2) Der gegnerische Spieler (gleiches Board) wirft dann seinen ersten Sack.
- (3) Und so weiter, bis alle 8 Säcke (4 für jeden Spieler) geworfen wurden, womit die Runde endet.
- (4) Im Einzel gehen die Spieler dann zum anderen Board und bleiben in ihrer Bahn, um dann ihre Punkte bzw. die Punktzahl zu zählen. Danach geht es mit der nächsten Runde weiter.
- (5) Beim Doppel zählen die jeweiligen Partner der Spieler (die sich also bereits auf der jeweiligen Seite des gegenüberliegenden Boards befinden) die erzielten Punkte und errechnen dann die Punktzahl. Danach geht es dann von ihrer Seite aus mit der nächsten Runde weiter.
- (6) Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis am Ende einer Runde von einem Spieler (oder einem Team) mindestens 21 Punkte erreicht wurden. Dieser Spieler (oder dieses Team) hat dann das Spiel gewonnen.
  - (a) Es muss sich keine Differenz von 2 Punkten ergeben, um ein Spiel zu beenden (d. h. ein Spiel ist auch bei 21:20 zu Ende)
- (7) Sollte ein Spiel in der Variante „Best of 3“ (also 2 Gewinnsätze) gespielt werden, ist der Spielablauf wie folgt:
  - (i) Die Spieler (oder Teams) spielen einen ersten Satz. Der erste Spieler (oder Team), der eine Punktzahl von mindestens 21 Punkten erreicht, gewinnt diesen ersten Satz.
  - (ii) Die Spieler (oder Teams) spielen dann einen zweiten Satz. Beim Einzel tauschen die Spieler hierbei jeweils die Wurfbox mit ihrem Gegner. Beim Doppel tauschen die Spieler hierbei jeweils die Wurfbox mit ihrem Doppel-Partner.
    1. Der Spieler (oder das Team), der den ersten Satz gewonnen hat, beginnt den 2. Satz.
    2. Der erste Spieler (oder Team), der mindestens 21 Punkte erzielt, gewinnt den zweiten Satz.
    3. Wenn derselbe Spieler (oder Team) beide Sätze gewinnt, gewinnt er auch das Spiel. Ansonsten wird ein entscheidender 3. und letzter Satz gespielt
      - a. Beim Einzel tauschen die Spieler erneut die Wurfbox mit ihrem Gegner. Beim Doppel tauschen die Spieler erneut die Wurfbox mit ihrem Doppel-Partner.
      - b. Der Spieler (oder das Team), der den zweiten Satz gewonnen hat, beginnt den 3. Satz.
      - c. Der erste Spieler (oder Team), der mindestens 21 Punkte erzielt, gewinnt den dritten Satz und somit auch das Spiel.
      - d. Beispiele: A & B spielen ein Best-of-3-Spiel. Wenn die jeweiligen Ergebnisse der Sätze A vs. B [21-12, 21-20] lauten, gewinnt A das Spiel. Wenn die jeweiligen

Ergebnisse der Sätze: A vs. B [21-12, 19-21, 17-21]  
lauten, gewinnt B das Spiel

- (8) Wenn ein Spieler in der falschen Reihenfolge wirft (er wirft den ersten Sack, obwohl er nicht an der Reihe ist, oder er wirft 2 Säcke hintereinander), wird der "falsch geworfene" Sack für ungültig erklärt.
- (a) Um die korrekte Wurfreihenfolge wiederherzustellen, wirft der gegnerische Spieler dann zwei aufeinanderfolgende Säcke.
  - (b) Wenn ein Spieler in der falschen Reihenfolge wirft und dies nicht sofort bemerkt wird, wird die Runde als solche fortgesetzt (Einhaltung der falschen Reihenfolge). Wenn diese Runde mit einem Unentschieden endet, wird die nächste Runde dann wieder in der richtigen Reihenfolge gespielt. Wenn diese Runde damit endet, dass ein Spieler oder Team Punkte erzielt, beginnt auch dieser Spieler oder dieses Team die nächste Runde.
- (9) Wenn ein Spieler sich weigert, ein Spiel zu beenden, verliert dieser Spieler das Spiel mit einem Ergebnis von 21:0. Wenn das Spiel aus mehreren Sätzen besteht, verliert der Spieler den aktuellen Satz mit 21:0 und alle anderen Sätze, die gespielt werden sollen oder bereits gespielt wurden, ebenfalls mit 21:0.
- (10) Wenn ein Partner eines Doppelteams das Spiel aus irgendeinem Grund nicht beenden kann, verliert dieses Team die Begegnung und es wird wie folgt gewertet:
- (a) Wenn das Ergebnis beispielsweise 12:2 ist und die Mannschaft, die durch Verzicht verliert, 2 Punkte hat, lautet das Endergebnis 21:2.
  - (b) Wenn das Spiel aus mehreren Sätzen besteht, verliert das Team alle Sätze, die noch hätten gespielt werden sollen, mit 21:0. Wurde bis zum Abbruch des Spiels bereits ein Satz (z. B. 21-5) zu Ende gespielt, wird dieses Ergebnis auch gewertet.
- iii) Zeit und Fristen
- (1) Jeder Spieler hat 15 Sekunden Zeit, um seinen Sack zu werfen, sobald der vom gegnerischen Spieler geworfene Sack zur Ruhe kommt.
- (a) Wie beim Überschreiten der Foul-Linie kann ein Spieler einen Schiedsrichter bitten, die Einhaltung dieser Frist zu überprüfen.
  - (b) Der Spieler, der den ersten Sack in einer Runde wirft, hat 45 Sekunden (Doppel) oder 1 Minute (Einzel) Zeit zu werfen, ab dem Zeitpunkt, an dem der letzte Sack der vorherigen Runde zur Ruhe kam.
  - (c) Wenn ein Spieler die erlaubte Zeit nicht einhält, wird sein Sack für ungültig erklärt.
- (2) Säcke dürfen nicht aufgenommen werden, während sie noch in Bewegung sind. Die Spieler können die Säcke erst 5 Sekunden nach dem vollständigen Stillstand des letzten geworfenen Sackes und nach Vereinbarung über die Punktezahl sowie die Berechnung der Punktzahl aufnehmen.

- (3) Im Einzel kann jeder Spieler zwei Timeouts von 60 Sekunden pro Spiel bzw. Satz verwenden. Im Doppel kann jedes Team zwei Timeouts von 60 Sekunden pro Spiel bzw. pro Satz verwenden.
- (a) Ein Spieler kann nur dann ein Timeout beantragen, wenn er an der Reihe ist zu werfen oder wenn das Timeout zwischen 2 Runden liegt.
- (i) Im Doppel kann immer nur der aktuell werfende Spieler eines Teams ein Timeout nehmen.
- (b) Während einem Timeout kann ein Spieler seine Wurfbox verlassen, um sich das andere Board anzusehen.
- (c) Der gegnerische Spieler kann daraufhin auch seine Wurfbox verlassen, um sich das andere Board anzusehen.
- (d) Es ist verboten, die Säcke auf den Boards während der Timeouts zu berühren. Wenn ein Spieler (oder der Partner eines Spielers) während des Timeouts (oder während des Spiels außerhalb eines Timeouts) einen auf dem Board befindlichen Sack berührt, endet die Runde sofort.
- (i) Wenn das Team, das einen Sack berührt hat, nur noch einen Sack zu werfen hat und das gegnerische Team keinen Sack mehr hat, wird dieser Sack für ungültig erklärt. Die Runde ist sofort beendet und die Punktzahl wird wie für jede Runde berechnet.
- (ii) Wenn jedoch das Team, welches nicht den Sack berührt hat, noch Säcke zu werfen hätte, erhält dieses Team eine Gesamtpunktzahl von 12 Punkten für diese Runde, unabhängig von der tatsächlichen Bewertung der bereits geworfenen Säcke. Die Runde ist sofort beendet und die Punktzahl für das Team, welches die Säcke berührt hat, wird wie für jede Runde berechnet.
- (iii) Wenn davon ausgegangen wird, dass alle Säcke geworfen wurden und beide Spieler/ Teams die Säcke vom Board entfernen und zur nächsten Runde übergehen, nur um festzustellen, dass noch ein Sack gespielt werden muss, wird dieser vergessene Sack „ignoriert“.
- (iv) Wenn ein Spieler mitten in einer Runde springt, auf den Boden stampft oder eine Aktion ausführt, die dazu führt, dass die Säcke in das Loch fallen, gelten die gleichen Regeln wie für berührte Säcke.
- (v) Wenn ein Zuschauer oder ein Dritter einen Sack berührt und ihn bewegt, werden die Spieler oder Schiedsrichter/Veranstalter versuchen, die Säcke wieder an ihre ursprüngliche Position zurückzulegen.
- (vi) Wenn ein Team beginnt, die im Loch befindlichen Säcke zu entfernen, während das andere Team noch einen Sack zu werfen hat, wird dieser noch nicht geworfene Sack mit 3 Punkten



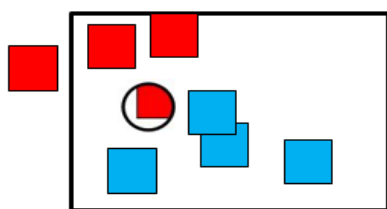
gewertet (wir tun so, als ob dieser Sack im Loch gelandet wäre und der Sack muss nicht mehr geworfen werden). Diese Regel gilt nur, wenn keine Säcke auf dem Board berührt wurden. Wenn jedoch Säcke auf dem Board berührt wurden, siehe die Regeln für berührte Säcke weiter oben (Punkt (i) und (ii)).

- (e) Regeln für den Fall, dass das Board verschoben wird
- (i) Ein Spieler darf das Board, auf das er wirft, nur vor Beginn einer Runde (z. B. wenn es falsch ausgerichtet ist oder nicht die richtige Entfernung hat) mit Zustimmung seines Gegners anpassen. In diesem Fall handelt es sich nicht um die Verwendung eines Timeouts. Im Doppel kann er seinen Partner darum bitten, dies zu tun.
  - (ii) Wenn das Board, auf das die Spieler werfen, mitten in einer Runde bewegt wird, darf dies nicht während eines gegnerischen Wurfs geschehen. Die Strafe für das Anpassen des Boards während des Wurfs eines Gegners besteht darin, dass der nächste Sack (des Spielers oder des Teams) für ungültig erklärt wird. Unabhängig davon, ob diese Bewegung vom Spieler oder von seinem Partner (im Doppel) ausgeführt wird, wird dies als Benutzung eines Timeouts gewertet.
  - (iii) Wenn die Bewegung des Boards, auf das die Spieler werfen, Bewegungen der Säcke verursacht, gelten die Regeln für „berührte Säcke“ (siehe oben).
  - (iv) Ein Spieler kann das Board, von dem er wirft, jederzeit anpassen, solange er an der Reihe ist zu werfen. Wenn er dies aber während des Wurfes seines Gegners tut und diesen dabei irritiert, wird sein nächster Sack als ungültig erklärt und darf nicht in Richtung Board geworfen werden.
- (f) Wenn ein Spieler die Foul-Linie überquert, ohne einen Sack zu werfen (z. B. beabsichtigt, sich dem anderen Board zu nähern, um die Situation der Säcke auf dem Board besser zu sehen), wird angenommen, dass dieser Spieler eine Auszeit genommen hat, die ihm (oder seinem Team) dann abgezogen wird.
- (g) Werden mehr Auszeiten als die erlaubte Anzahl genommen, führt dies dazu, dass alle Säcke, die der Spieler (oder das Team) in dieser Runde noch nicht geworfen hat, ungültig sind.

#### n) Die Punktzahl

- i) Die Punktzahl einer Runde wird immer am Ende der Runde berechnet. Wir beginnen damit, die gültigen Säcke jedes Spielers (oder Teams) zu bewerten.
- ii) Ein Sack, der am Ende einer Runde auf dem Board liegt, ist 1 Punkt wert.
  - (1) Säcke, die am Rand des Lochs hängen, aber nicht hineinfallen, sind ebenfalls 1 Punkt wert.

- (2) Wenn ein Sack entweder den Boden oder die Boardbeine berührt, wird es sofort für ungültig erklärt. Nach Absprache mit dem Gegner wird dieser Sack von einem Zuschauer oder dem Schiedsrichter/ Veranstalter entfernt. Beim Teamspiel kann auch der Doppelpartner den Sack entfernen.
- (3) Wenn ein Sack vom Board hängt und auf einem anderen Sack liegt, der sich auf dem Boden befindet, muss entweder der Schiedsrichter/ Veranstalter oder aber nach Rücksprache mit dem Gegner ein Zuschauer den auf dem Boden liegenden Sack sofort vorsichtig entfernen. Beim Teamspiel kann auch der Doppelpartner den Sack entfernen. Wenn dieser „hängende Sack“ auf den Boden fällt (oder ihn berührt), ist er 0 Punkte wert. Bleibt der Sack jedoch auf dem Board liegen, ist er 1 Punkt wert.
- iii) Ein Sack, der komplett durch das Loch fällt, ist 3 Punkte wert.
- iv) Alle anderen Säcke sind 0 Punkte wert
- (1) Säcke, die auf dem Board liegen, aber den Boden berühren, sind 0 Punkte wert.
- (2) Säcke, die den Boden oder eine andere Oberfläche/ einen Gegenstand berührt haben, bevor sie das Board berührten oder ins Loch gefallen sind, sind 0 Punkte wert und müssen von einem Schiedsrichter/ Veranstalter oder nach Rücksprache mit dem Gegner von einem Zuschauer, sofort vom Board oder Loch entfernt werden. Beim Teamspiel kann auch der Doppelpartner den Sack entfernen.
- (a) Wenn dieser Sack andere Säcke auf dem Board verschoben hat, werden diese Säcke nach der Position gezählt, an der sie dann liegen.
- v) Die Punktzahl für jede Runde wird dann nach dem Streichprinzip berechnet.
- (1) Beispiel: A spielt gegen B und es steht aktuell 9-3. Am Ende der nächsten Runde hat Spieler A einen Sack in das Loch geworfen, zwei Säcke auf dem Board liegen und einen Sack neben das Board geworfen, ergibt dies eine Gesamtwertung von 5 Punkten ( $1 \times 3 + 2 \times 1$ ). Spieler B warf alle Säcke auf das Board -> 4 Punkte ( $4 \times 1$ ). Die Rundenpunktzahl beträgt dann also 1 Punkt ( $5 \text{ minus } 4 = 1$ ), die Spieler A zu seiner Gesamtpunktzahl hinzufügt. Das neue Ergebnis ist jetzt 10-3.



*Spieler A (Rot) erhält 1 Punkt (5 – 4)*

- (2) Bei Punktgleichheit punktet niemand in dieser Runde (die Punktzahl der Runde ist null).
- (3) Am Ende jeder Runde kann also immer nur ein Spieler (oder Team) Punkte erhalten.
  - (a) Der Spieler (oder das Team), das in der vorherigen Runde Punkte erzielt hat, beginnt die nächste Runde.
  - (b) Wenn am Ende einer Runde niemand punktet, wirft der Spieler (oder das Team), der diese Runde begonnen hat, auch den ersten Sack in der nächsten Runde.
- vi) In dem Fall, dass sich die Säcke im Loch stapeln und die Säcke die Spieler bei weiteren Würfungen in dieser Runde stören, sorgen die Spieler eigenständig dafür, dass das Loch wieder frei ist. Die Bags, welche unter der Öffnung liegen, sind (falls möglich) in Verlängerung der Wurfrichtung zu ziehen. Die Spieler können auch einen Dritten mit dem Ziehen beauftragen.
  - (1) Wenn ein Spieler einen Sack wirft und dieser im Loch hängt und einen bereits im Loch befindlichen Sack berührt, sollte ein Schiedsrichter kommen und den Sack so weit wie möglich vom Loch entfernen, ohne den hängenden Sack zu stören oder zu berühren. Wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, muss ein unbeteiligter Zuschauer dieses „Entfernen“ durchführen.
    - (a) Fällt der hängende Sack dann nicht vollständig in das Loch, ist der Sack 1 Punkt wert.
    - (b) Fällt der hängende Sack unweigerlich komplett in das Loch, ist der Sack 3 Punkte wert.
- vii) Man muss 5 Sekunden warten, nachdem ein Sack vollständig auf dem Board zum Stillstand gekommen ist, bevor dieser Sack am Ende einer Runde aufgehoben werden darf. Wenn ein Sack beginnt, das Board herunterzurutschen, müssen die Spieler warten, bis dieser Sack vollständig zum Stillstand gekommen ist, bis sie mit der nächsten Aktion fortfahren dürfen.
  - (1) Spieler dürfen während der 5-Sekunden-Wartezeit nicht springen oder andere Aktionen ausführen, die das Board „vibriert“ lassen.

o) Spielerverhalten und Interaktionen

- i) Spieler dürfen sich während des Spiels nicht berühren, wenn es sich hierbei um ein absichtliches Stören der Wurfbewegung handelt.
  - (1) Wenn ein Spieler absichtlich die „Wurfbox“ eines anderen Spielers betritt, um diesen offensichtlich zu stören, behält sich der Schiedsrichter/ Veranstalter das Recht vor, diesen Spieler für das Spiel zu disqualifizieren. Im Einzel wird das Spiel bzw. alle Sätze mit 0:21 gewertet. Beim Doppel verliert das Team des disqualifizierten Spielers die Begegnung und es wird wie folgt gewertet:

- (a) Wenn das Ergebnis beispielsweise 12-2 ist und die Mannschaft, die durch Disqualifikation verliert, 2 Punkte hat, lautet das Endergebnis 21-2.
  - (b) Wenn das Spiel aus mehreren Sätzen besteht, verliert das Team alle noch zu spielenden Sätze, mit 21:0. Bereits gespielte Sätze werden „voll“ gewertet.
- ii) Wenn ein Spieler den Flug eines Sackes stört, werden die nicht geworfenen Säcke dieses Spielers für den Rest der Runde für ungültig erklärt und der werfende Spieler kann, wenn er möchte, den Sack erneut werfen.
  - (a) Wenn irgendwelche Säcke im Spiel durch den Sack bewegt werden, dessen Flugbahn geändert wurde, gelten die oben genannten Regeln.
- iii) Laute Gespräche, Herumschreien und Bewegungen, die das gegnerische Team ablenken, sind nicht erlaubt.
  - (1) Die DCO und ihre Schiedsrichter behalten sich das Recht vor, jedes unangemessene Verhalten zu beurteilen, wenn es die Integrität des Spiels untergräbt.
  - (2) Die Schiedsrichter/ Veranstalter können jeden Spieler warnen, der unangemessenes Verhalten zeigt.
  - (3) Wenn ein Spieler, nachdem er bereits vom Veranstalter/ Schiedsrichter verwarnet wurde, sich weiterhin nicht an die Regeln hält, behält sich dieser das Recht vor, die verbleibenden Säcke des Spielers für eine Runde oder für die nächste Runde für ungültig zu erklären. Ebenfalls kann er aber auch den Spieler für den Rest des Spiels oder das komplette Turnier disqualifizieren.
- iv) Spielerverhalten
  - (1) Die DCO und ihre Schiedsrichter behalten sich das Recht vor, jedes unangemessene Verhalten zu beurteilen, wenn es die Integrität des Spiels oder den Ruf der DCO untergräbt.
  - (2) Veranstalter/ Schiedsrichter können jeden Spieler warnen, der unangemessenes Verhalten zeigt, wie z.B. „wildes“ Herumwerfen von Säcken, Fluchen, unangemessene Gesten, Handgreiflichkeiten oder abfällige Kommentare gegenüber der DCO, ihren Mitgliedern, ihren Schiedsrichtern, ihren Sponsoren, anderer Spieler, sowie Fans (zum Beispiel das Publikum eines Turniers).
  - (3) Wenn ein Spieler während eines Turniers oder aber in sozialen Medien weiterhin unangemessenes Verhalten zeigt, nachdem er eine Verwarnung durch die DCO oder einen Schiedsrichter erhalten hat, wird sich das Recht vorbehalten, den Spieler für den Rest des Turniers zu disqualifizieren und/oder für einen gewissen Zeitraum von Turnieren der DCO zu sperren.
  - (4) Kommt es zu einem ausgiebigen Jubel nach einem Wurf, welcher zu erheblichen Verzögerungen führt, ist dies nicht akzeptabel und kann verwarnet werden. Wenn ein Spieler nach einem Wurf jubelt, beginnt die

Zeit für den nächsten Wurf des Gegners erst, wenn dieser Jubel beendet ist. Kommt es zu wiederholten Vorfällen dieses unangemessenen Verhaltens, kann der Veranstalter/ Schiedsrichter eine Disqualifikation aussprechen.