

Das Regelwerk der Deutschen Cornhole Organisation e.V.



Gültig ab 01.01.2026

Beschlossen auf der DCO- Vorstandssitzung am 18.11.2025

Vorwort

Dieses Regelwerk beschreibt die vorgeschriebene Ausrüstung, das Platzlayout, die Spielvorbereitung, den Spielablauf und die Regeln, die es allen ermöglicht, Cornhole unter gleichen und fairen Bedingungen zu spielen.

Das Regelwerk findet Anwendung bei allen Turnieren, die von der Deutschen Cornhole Organisation (DCO) veranstaltet oder in Kooperation mit der DCO durchgeführt werden (z.B. Ranglistenturniere).

Mit der Teilnahme an einem solchen Turnier erkennen alle Spieler dieses Regelwerk an und unterliegen dessen Bestimmungen.

Das Regelwerk findet grundsätzlich keine Anwendung bei Turnieren, die von der American Cornhole League (ACL), der American Cornhole Organization (ACO) oder anderen Verbänden ausgerichtet werden – auch dann nicht, wenn die DCO als Mitveranstalter auftritt oder organisatorisch beteiligt ist. Eine Ausnahme gilt nur, sofern im Vorfeld ausdrücklich eine abweichende Regelung getroffen wurde.

Die Entscheidungen des Schiedsrichters, der von der DCO ernannt oder vom Veranstalter ernannt und von der DCO genehmigt wurde, sind unanfechtbar und unwiderruflich.

Aus Gründen der Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung weiblicher, männlicher und diverser Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis

1 Ausrüstung	4
1.1 Boards	4
1.2 Bags	5
2 Spielaufbau	7
2.1 Das Spielfeld.....	7
2.2 Wurfboxen	7
2.3 Foul-Linie.....	7
2.4 Bahnen	7
2.5 Zähltafel.....	8
3 Die Vorbereitung.....	9
3.1 Anwurf / Seitenwahl.....	9
3.2 Aufwärm-Runden.....	9
4 Das Spiel	11
4.1 Die Runden.....	11
4.2 Korrekter Wurf	11
4.3 Die Wurfsequenz	12
4.4 Verhalten nach dem Wurf.....	14
4.5 Ungültige Bags	14
4.6 Aufgabe des Bags	15
4.7 Zeit und Fristen.....	16
4.8 Auszeiten (Timeout).....	16
4.9 Board Korrektur	17
5 Punkte.....	18
5.1 Punkteermittlung.....	18
5.2 Bewertung der gespielten Bags.....	18
5.3 Berechnung der Punktzahl	19
6 Verstöße, Ahndung und besondere Spielsituationen	20
6.1 Fußfoul	20
6.2 Zu frühes Werfen oder Loslaufen	21
6.3 Bags werden berührt	21
6.4 Boards werden verschoben	23
6.5 Manipulieren von Bags	23
6.6 Verstoß gegen die Auszeit-Regel	24
6.7 Betreten des Boards	24
6.8 Zeitüberschreitung	24
6.9 Bags stapeln sich im Loch	24
6.10 Bags werden gefangen oder im Flug gestört	24
6.11 Falsche Reihenfolge	25
7 Interaktionen und Spielerverhalten.....	26
7.1 Interaktionen unter den Spielern.....	26
7.2 Spielerverhalten.....	27
7.3 Disziplinarische Bewertung und Sofortmaßnahmen	28

1 Ausrüstung

1.1 Boards

- 1.1.1 Die Boards müssen aus Holz sein.
- 1.1.2 Die Oberfläche der Boards muss eine gleichmäßig glatte Beschaffenheit aufweisen. Diese Beschaffenheit gewährleistet ein kontrolliertes und gleichmäßiges Gleiten der Bags während des Spiels.
- 1.1.3 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.
- 1.1.4 Die Deckplatte muss eine Mindestdicke von 15 mm haben. Idealerweise hat sie eine Dicke von mindestens 18 mm. Wenn die Platte eine Dicke von weniger als 18 mm aufweist, müssen auf der Unterseite zwei Querstreben verleimt oder verschraubt sein, die das Federn der Platte verhindern sollen.
- 1.1.5 Die Vorderkante der Deckplatte muss 8 cm (+/- 1 cm) über dem Boden sein.
- 1.1.6 Die hintere Kante der Deckplatte muss 30 cm (+/- 1 cm) über dem Boden sein.
- 1.1.7 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.
- 1.1.8 Die Mitte des Lochs muss 23 cm von der Hinterkante der Deckplatte entfernt und seitlich zentriert sein.
- 1.1.9 Es dürfen keine zusätzlichen Substanzen auf die Boards aufgetragen werden. Zu diesen Stoffen gehören unter anderem Puder, Talkum, Reinigungsspray, Silikonspray.
- 1.1.10 Vor dem Spielen kann das Brett mit einem trockenen Tuch gereinigt werden.

1.2 Bags

1.2.1 Bei Turnieren der DCO oder bei Turnieren, die in Kooperation mit der DCO durchgeführt werden (z.B. Ranglistenturniere), sind Bags aller gängigen Hersteller erlaubt. Im Zweifelsfall kann vor dem Turnier die Genehmigung der DCO eingeholt werden. Selbst hergestellte Bags, welche sämtliche Vorgaben erfüllen, müssen vor Turnierbeginn der Turnierleitung oder den Verantwortlichen der DCO präsentiert werden und durch diese freigegeben werden. Die Freigabe dieser Bags bezieht sich immer nur auf das aktuelle Turnier. Die Freigabe kann jederzeit widerrufen werden, wenn es Probleme mit diesen Bags geben sollte, die bei der ersten Inspektion nicht festgestellt wurden oder festgestellt werden konnten.

1.2.2 Die Bags müssen

1. 15,25 cm x 15,25 cm (+/- 0,75 cm) groß sein,
2. zwischen 430 g und 460 g wiegen,
3. mindestens 2,80 cm und höchstens 3,80 cm dick sein,
4. mit Granulat aus Kunststoff gefüllt sein. Naturmaterialien, wie z.B. Maiskörner sind als Füllung verboten.

1.2.3 Die Bags können

- auf jeder Seite zwei verschiedene Stoffe oder Stoffkombinationen haben.
- mit einem permanenten Stift oder Marker gekennzeichnet (Initialen oder Namen) werden. Die Markierungen dürfen keine Auswirkungen auf Beschaffenheit oder Rutschfähigkeit haben, noch die Bags in andere Art und Weise verändern.

1.2.4 Bags, die beschädigt sind und ihre Füllung verlieren, sowie Bags, die verändert wurden, sind nicht gestattet.

1.2.5 Die vier Bags jedes Spielers (oder Teams) müssen identisch sein (gleiche Marke, gleiches Material und Design).

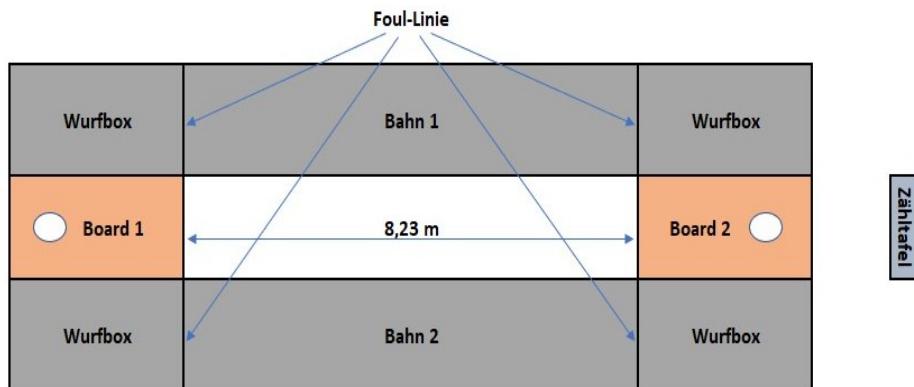
Das Regelwerk der
Deutschen Cornhole Organisation e.V.

- 1.2.6 Ein Spieler darf während eines Spiels keine Bags wechseln, es sei denn, ein Bag wird unbeabsichtigt beschädigt (Reißen, Feuchtigkeit usw.). Wenn er keinen identischen Ersatz-Bag hat, muss der Spieler einen neuen Satz von vier identischen Bags verwenden.
- 1.2.7 Spieler dürfen keine Fremdstoffe (z.B. Flüssigkeiten) auf der Außen- oder Innenseite ihrer Bags auftragen oder anbringen.
- 1.2.8 Schweiß gilt nicht als Fremdkörper, solange er nicht absichtlich aufgetragen wird.

2 Spieldaten

2.1 Das Spielfeld

- 2.1.1 Ein Spielfeld ist definiert als die Gesamtfläche, die für ein Cornhole-Spiel verwendet wird und aus zwei Boards besteht.
- 2.1.2 Die beiden Boards müssen (von Vorderkante zu Vorderkante) 8,23 m (27 Fuß) voneinander entfernt sein.
- 2.1.3 Die Vorderkanten der beiden Boards müssen einander zugewandt sein.
- 2.1.4 Um in Innenräumen oder überdacht zu spielen, muss die Mindesthöhe der Decke oder Abdeckung 3,50 m über dem Boden betragen.



2.2 Wurfboxen

Auf jeder Seite eines Boards kennzeichnet ein Rechteck mit einer Breite von 90 cm und einer Länge von 120 cm die Wurfbox jedes Spielers.

2.3 Foul-Linie

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

2.4 Bahnen

- 2.4.1 Eine Bahn ist definiert als der Raum zwischen zwei gegenüberliegenden Wurfboxen von zwei Boards.
- 2.4.2 Im Doppel stehen sich Spieler derselben Mannschaft auf derselben Bahn gegenüber.

2.5 Zähltafel

Wenn eine Zähltafel verwendet wird, darf diese nicht näher als 30 cm zum Spielfeld aufgestellt werden.

3 Die Vorbereitung

3.1 Anwurf / Seitenwahl

- 3.1.1 Vor dem Spiel entscheidet entweder ein Münzwurf oder das Drehen eines Bag auf dem Board oder davor, über den „Gewinner“ des Anwurfs und der Seitenwahl (die Richtung der Naht ist ausschlaggebend).
- 3.1.2 Im Einzel und im Doppel bestimmt der „Gewinner“, welcher Spieler (oder Team) den ersten Bag des Spiels wirft.
- 3.1.3 Im Einzel entscheidet der „Gewinner“ zusätzlich, welche Bahn er während des gesamten Spiels einnehmen wird.
- 3.1.4 Im Doppel wählt der „Gewinner“ zusätzlich eine der folgenden Optionen (nicht beide):
 1. Er wählt die Bahn, die sein Team während des gesamten Spiels einnehmen wird, sowie die jeweilige Position der zwei Spieler seines Teams in der ausgewählten Bahn
 - oder
 2. er bestimmt, welcher Spieler seines Teams gegen welchen Spieler des anderen Teams (während des gesamten Spiels) spielt.
- 3.1.5 Der „Verlierer“ entscheidet über die andere Option.
- 3.1.6 Die Spieler tragen dafür Sorge, dass die Farben ausreichend unterschiedlich sind, um die Bags der Spieler oder Teams zu unterscheiden. Im Zweifelsfall entscheiden der Schiedsrichter, der Veranstalter oder die Turnierleitung.
- 3.1.7 Wenn die Farben oder Muster zu nah beieinander liegen, darf der „Gewinner“ des Anwurfs und der Seitenwahl (oder sein Team) mit seinen ausgewählten Bags werfen und der Gegner (oder das gegnerische Team) muss sich um alternative Bags kümmern.

3.2 Aufwärm-Runden

- 3.2.1 Sofern nicht anders und einstimmig von allen Spielern auf einem Spielfeld beschlossen, ist es üblich, vor Beginn eines Spiels „Aufwärm-Bags“ zu werfen.

- 3.2.2 Im Einzel absolvieren die Spieler zwei Aufwärmrunden (eine Runde „hin“ und eine Runde „zurück“), indem sie ihre Bags ein erstes Mal aus ihrer Wurfbox werfen, dann das Board wechseln (während sie in ihrer Bahn bleiben) und ihre Bags erneut werfen.
- 3.2.3 Im Doppel werfen die beiden Spieler von einer Seite des Boards ihre Bags und dann werfen ihre jeweiligen Partner ihrerseits ihre „Aufwärm-Bags“ von der gegenüberliegenden Seite der Bahn.
- 3.2.4 Eine zusätzliche Aufwärmrunde ist statthaft, wenn sich die Spieler einstimmig darauf einigen.
- 3.2.5 Werden hintereinander mehr als ein Spiel von denselben Spielern (oder Teams) gegeneinander gespielt (z.B. Finale Doppel-KO), kann vor Beginn des folgenden Spiels eine weitere Aufwärmrunde gespielt werden. Es sei denn, alle Spieler einigen sich einstimmig darauf, keine weitere Aufwärmrunde zu absolvieren.
- 3.2.6 Findet während eines Spiels ein Bag Wechsel statt (siehe 1.2.6., 6.5.1), kann eine weitere Aufwärmrunde gespielt werden. Es sei denn, alle Spieler einigen sich einstimmig darauf, keine weitere Aufwärmrunde zu absolvieren.

4 Das Spiel

4.1 Die Runden

- 4.1.1 Eine Runde ist definiert als eine vollständige Folge von acht Bags, die abwechselnd von zwei Spielern (je vier) auf ein Board geworfen werden.
- 4.1.2 Eine Runde endet mit der Punkteermittlung und Berechnung der Punktzahl.

4.2 Korrekter Wurf

- 4.2.1 Ein Wurf ist definiert als die Aktion eines Spielers, der in seiner Wurfbox steht und einen Bag in Richtung des gegenüberliegenden Boards wirft und versucht, diesen auf dem Board oder im Loch zu platzieren.
- 4.2.2 Ein Spieler ist nicht verpflichtet, das Board mit seinem Bag zu berühren. Er kann sich freiwillig dafür entscheiden, keine Punkte zu erzielen, indem er seinen Bag absichtlich zu kurz, zu lang oder seitlich am Board vorbei wirft.
- 4.2.3 Beim Loslassen des Bags während eines Wurfs muss sich ein Spieler mindestens mit einem Teil eines Fußes innerhalb seiner Wurfbox befinden, wobei der Fuß den Boden berühren muss und die Foul-Linie weder be- noch übertreten darf.
- 4.2.4 Beim Werfen dürfen die Spieler die Foul-Linie weder be- noch übertreten.
- 4.2.5 Spieler dürfen die Foul-Linie erst dann Betreten oder Überscheiten, wenn der geworfene Bag am anderen Ende das Board oder den Boden berührt hat. Jeder Verstoß gegen diese Regel wird als Fußfoul geahndet.
- 4.2.6 Grundsätzlich ist das Betreten oder Überscheiten der Foul-Linie während einer Runde verboten. (Ausnahmen sind z.B. 4.5.2. & 4.5.3 Entfernung von ungültigen Bags oder 4.8 Auszeiten).
- 4.2.7 Spieler mit Behinderungen der unteren Extremitäten werden nicht für das Betreten oder Überscheiten der Foul-Linie bestraft, sofern der Bag hinter der Foul-Linie losgelassen wurde und das Betreten oder Überscheiten durch die natürliche Bewegung in Folge des Wurfs (Nachschwung) erfolgt.
- 4.2.8 Spieler dürfen das Cornhole Board während einer Runde nicht betreten.

- 4.2.9 Kein Körperteil eines Spielers, außer einer Hand oder einem Arm, darf die Mitte des Boards in Richtung der Wurfbox des gegnerischen Spielers überqueren.
- 4.2.10 Spieler dürfen ihre Bags während einer Runde auf ihrer Hälfte des Boards ablegen und diese einzeln aufnehmen. Bei der Aufnahme der Bags darf der gegnerische Spieler in keiner Weise in seinem Wurf gestört werden.

4.3 Die Wurfsequenz

4.3.1 Standardspiel - ein Gewinnsatz

1. Ein Spiel beginnt mit der ersten Runde. Die Spieler werfen abwechselnd ihre Bags, beginnend mit dem Spieler, der vom Gewinner des Anwurfs und der Seitenwahl bestimmt wurde, solange, bis alle acht Bags (vier pro Spieler) geworfen wurden.
2. Im Einzelspiel wechseln die Spieler anschließend zum gegenüberliegenden Board und bleiben dabei in ihrer Bahn, um die Punkte zu ermitteln. Danach beginnt die nächste Runde.
3. 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.
4. Der Spieler (oder das Team), der in der vorherigen Runde Punkte erzielt hat, beginnt die nächste Runde.
5. Wenn am Ende einer Runde niemand punktet, wirft der Spieler (oder das Team), der diese Runde begonnen hat, auch den ersten Bag in der nächsten Runde.
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.
7. Es muss sich **keine** Differenz von 2 Punkten ergeben, um ein Spiel zu beenden.

4.3.2 Variante „Best of 3“ - zwei Gewinnsätze

Sollte ein Spiel in der Variante „Best of 3“ gespielt werden, ist der Spielablauf wie folgt:

1. 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.

2. 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.

3. Der Spieler (oder das Team), der den ersten Satz gewonnen hat, beginnt den zweiten Satz.

4. Der erste Spieler (oder Team), der mindestens 21 Punkte erzielt, gewinnt den zweiten Satz.

5. Wenn derselbe Spieler (oder Team) beide Sätze gewinnt, gewinnt er auch das Spiel. Ansonsten wird ein entscheidender dritter und letzter Satz gespielt

6. Beim Einzel tauschen die Spieler erneut die Wurfbox mit ihrem Gegner. Beim Doppel tauschen die Spieler erneut die Wurfbox mit ihrem Doppel-Partner.

7. Der Spieler (oder das Team), der den zweiten Satz gewonnen hat, beginnt den dritten Satz.

8. Der erste Spieler (oder Team), der mindestens 21 Punkte erzielt, gewinnt den dritten Satz und somit auch das Spiel.

4.3.3 Variante – Shootout

Entgegen dem Standardspiel endete in einem Shootout das Spiel nach einer vorher festgelegten Anzahl an Runden. Üblich sind 10 oder 12. Nach Ablauf der Runden gewinnt der Spieler (oder das Team) mit den meisten Gesamtpunkten. Sollte dann Punktgleichheit bestehen, wird das Spiel Runde für Runde fortgesetzt. Sobald ein Spieler (oder Team) mehr Punkte als der Gegner in einer Runde erzielt, ist das Spiel entschieden.

4.4 Verhalten nach dem Wurf

- 4.4.1 Ein Spieler muss warten, bis der vorherige Bag des Gegners vollständig auf dem Board, außerhalb des Boards oder im Loch zum Stillstand gekommen ist, bevor er den nächsten Wurf ausführen darf.
- 4.4.2 Beim letzten Bag der Runde dürfen die Gegner erst dann zum anderen Ende gehen, wenn der letzte Bag des werfenden Spielers das Ziel Board oder den Boden als Folge eines Wurfes oder einer Aufgabe berührt hat.
- 4.4.3 Spieler dürfen während einer Runde nicht stampfen, springen oder andere Aktionen ausführen, die dazu führen, dass Säcke mitten in einer Runde in das Loch fallen oder sich bewegen.
- 4.4.4 Wenn ein Bag beginnt, das Board herunterzurutschen, müssen die Spieler warten, bis dieser Bag vollständig zum Stillstand gekommen ist, bis sie mit der nächsten Aktion fortfahren dürfen.

4.5 Ungültige Bags

- 4.5.1 Bags, die den Boden, eine andere Oberfläche oder einen Gegenstand berührt haben, bevor sie das Board berührten oder ins Loch gefallen sind, sind ungültig. Dies gilt auch für Bags, die einen bereits ungültigen Bag vor dem Board berühren. Sie müssen sofort entfernt werden. Hat dieser Bag dabei andere Bags auf dem Board verschoben, so werden diese an der Position gewertet, an der sie nach der Berührung zum Liegen gekommen sind.

4.5.2 Bags, die nach einem Wurf oder durch Abrutschen während einer Runde vor dem Board auf dem Boden liegen gelten als ungültig. Sie dürfen entfernt werden, sofern sie den Spielverlauf behindern oder im Weg liegen. Für die Entfernung genügt es, wenn sich ein Spieler durch die Position des Bags beeinträchtigt fühlt.

- Im Einzel: Die Spieler können einen unbeteiligten Zuschauer oder den Schiedsrichter darum bitten oder den Bag auch selbst entfernen. In diesem Fall handelt es sich nicht um die Verwendung einer Auszeit.
- Im Doppel: Die Doppelpartner dürfen den Bag nach Aufforderung der aktiven Seite entfernen. Wenn der Spieler, der regulär als Nächstes werfen würde, bereits mit seiner Wurfbewegung begonnen hat, darf er dabei nicht unterbrochen werden oder in seinem Wurf, weder verbal noch durch Bewegungen im Sichtfeld behindert werden.

4.5.3 Bags, die nach einem Wurf oder durch Abrutschen während einer Runde den Boden vor dem Board berühren, zum Teil aber noch auf dem Board sind oder die Deckplatte berühren, gelten als ungültig und müssen in jedem Fall entfernt werden.

- Im Einzel: Die Spieler können einen unbeteiligten Zuschauer oder den Schiedsrichter darum bitten oder den Bag auch selbst entfernen. In diesem Fall handelt es sich nicht um die Verwendung einer Auszeit.
- Im Doppel: Die Doppelpartner entfernen den ungültigen Bag. Wenn der Spieler, der regulär als Nächstes werfen würde, bereits mit seiner Wurfbewegung begonnen hat, darf er unterbrochen werden. Im Falle das der Bag schon geworfen wurde, wird der geworfen Bag gewertet. (siehe auch 4.5.1)

4.6 Aufgabe des Bags

Eine Runde kann nur aufgegeben werden, wenn der gegnerische Spieler alle vier Bags geworfen hat und der eigene letzte Wurf noch aussteht. Die Aufgabe erfolgt mündlich oder durch Werfen eines Bags neben oder vor das Board. Nach der Aufgabe wird unmittelbar die Punkteermittlung durchgeführt und die Runde gilt als beendet. Befindet sich ein Bag zum Zeitpunkt der Aufgabe bereits in der Luft oder noch in Bewegung, zählt dessen Endergebnis zur Rundenauswertung.

4.7 Zeit und Fristen

- 4.7.1 Jeder Spieler hat 15 Sekunden Zeit, um seinen Bag zu werfen, sobald der vom gegnerischen Spieler geworfene Bag zur Ruhe kommt.
- 4.7.2 Der Spieler, der den ersten Bag in einer Runde wirft, hat im Doppelspiel 45 Sekunden und im Einzelspiel 60 Sekunden Zeit, ab dem Moment, in dem der letzte Bag der vorherigen Runde zur Ruhe gekommen ist.
- 4.7.3 Zu Beginn einer neuen Runde erhält jeder Spieler die volle Zeit, bevor er seinen ersten Bag werfen muss. Wirft Spieler A seinen ersten Bag, während noch Zeit auf der Uhr für den Übergang zwischen den Runden verbleibt, hat Spieler B bis zum Ende der Übergangszeit zwischen den Runden plus 15 Sekunden Zeit.
- 4.7.4 Ein Spieler kann beim Schiedsrichter oder bei der Turnierleitung beantragen, dass die Einhaltung der Zeit und der Fristen überwacht wird. In diesem Fall gilt die Überwachung ab sofort für beide Spieler (oder Teams). Schiedsrichter oder Turnierleitung können außerdem die Zeiten und Fristen überwachen, wenn sie dies für notwendig erachten.

4.8 Auszeiten (Timeout)

- 4.8.1 In jedem Spiel bzw. in jedem Satz kann jeder Spieler (oder Team) vier Auszeiten von 60 Sekunden verwenden. Wobei aus taktischen Gründen lediglich zwei davon verwendet werden dürfen.
- 4.8.2 Vom selben Spieler dürfen maximal zwei Auszeiten unmittelbar hintereinander genommen werden.
- 4.8.3 Ein Spieler kann nur dann eine Auszeit beantragen, wenn er an der Reihe für den nächsten Wurf ist.
- 4.8.4 Im Doppel kann immer nur der aktuell werfende Spieler eines Teams eine Auszeit nehmen.
- 4.8.5 Alle Spieler können die volle Auszeit nutzen. Alle Spieler dürfen die Wurfbox verlassen, um sich das gegnerische Spielfeld anzusehen.

- 4.8.6 Alle Spieler müssen sich wieder in der Wurfbox befinden, wenn die Auszeit abgelaufen ist. Befindet sich ein Spieler nicht wieder in der Wurfbox, wenn die Auszeit abläuft, nimmt er eine (weitere) Auszeit.
- 4.8.7 Es ist verboten, die Bags auf dem Zielboard während der Auszeiten zu berühren.
- 4.8.8 Wenn ein Spieler die Foul-Linie überquert, ohne einen Bag zu werfen (z.B. beabsichtigt, sich dem anderen Board zu nähern, um die Situation der Bags auf dem Board besser zu sehen), wird angenommen, dass dieser Spieler eine Auszeit genommen hat, die ihm (oder seinem Team) dann abgezogen wird.
- 4.8.9 Während einer Auszeit ist es Spielern nicht gestattet, zum Üben oder Aufwärmen einen Bag zu werfen. Ein Verstoß gegen diese Regel führt dazu, dass der betreffende Spieler bzw. das betreffende Team den nächsten Bag verliert.
- 4.8.10 Wenn ein Spieler einen Offiziellen bittet, ein laufendes Spiel zu leiten oder um Klärung einer Regel bittet, wird diesem Spieler keine Auszeit angerechnet.

4.9 Board Korrektur

- 4.9.1 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 einer Auszeit. Im Doppel kann er seinen Partner darum bitten, dies zu tun.

5 Punkte

5.1 Punkteermittlung

- 5.1.1 Die Bewertung der gespielten Bags und die Berechnung der Punktzahl erfolgen am Ende einer vollständigen Runde.
- 5.1.2 Bags dürfen erst aufgenommen oder berührt werden, wenn sie vollständig zur Ruhe gekommen sind. Grundsätzlich ist das frühestens fünf Sekunden nach dem Stillstand des letzten geworfenen Bags und erst nach Einigung über die Punktezählung zulässig. Ein Verstoß kann gemäß Punkt 6.3 als unerlaubtes Berühren gewertet werden.

5.2 Bewertung der gespielten Bags

- 5.2.1 Ein Bag, der am Ende einer Runde auf dem Board liegt, ist 1 Punkt wert.
- 5.2.2 Bags, die am Rand des Lochs hängen, aber nicht hineinfallen, sind ebenfalls 1 Punkt wert.
- 5.2.3 Ein Bag, der komplett durch das Loch fällt, ist 3 Punkte wert.
- 5.2.4 Bags, die auf dem Board liegen, aber den Boden, die Beine des Boards oder die Rahmenkonstruktion berühren, sind 0 Punkte wert.
- 5.2.5 Wenn ein Bag auf dem Board liegt oder von diesem herabhängt und dabei einen anderen Bag berührt, der sich auf dem Boden befindet oder diesen berührt, muss vor der Wertung der auf dem Boden liegende Bag durch einen Schiedsrichter, die Turnierleitung, einen unbeteiligten Spieler oder im Ausnahmefall durch den weniger begünstigten Spieler entfernt werden.
- Wenn der Bag dabei auf den Boden fällt oder ihn berührt, ist er ungültig.
 - Bleibt der Bag auf dem Board liegen ohne den Boden zu berühren, ist er 1 Punkt wert.

5.2.6 Wenn ein Bag der im Loch hängt und einen bereits im Loch befindlichen Bag berührt, muss durch einen Schiedsrichter, die Turnierleitung, einen unbeteiligten Spieler oder im Ausnahmefall durch den weniger begünstigten Spieler der bereits im Loch befindliche Bag so weit wie möglich vom Loch entfernt werden, ohne den hängenden Bag zu stören oder zu berühren.

- Fällt der hängende Bag dann nicht vollständig in das Loch, ist der Bag 1 Punkt wert.
- Fällt der hängende Bag unweigerlich komplett in das Loch, ist der Bag 3 Punkte wert.

5.2.7 Sollte nach der Vereinbarung über die Punktezählung, jedoch bevor ein Spieler das Board, die Bags auf dem Board oder die Bags im Loch berührt hat, eine Veränderung eintreten (ein Bag fällt noch ins Loch oder ein Bag fällt noch vom Board), so wird dieses Ergebnis gewertet.

5.3 Berechnung der Punktzahl

5.3.1 Die Punktzahl für jede Runde wird nach dem Streichprinzip berechnet. Der Spieler (oder Team) mit der höheren Rundenpunktzahl erhält die Differenz zur Rundenpunktzahl des Gegners auf die Gesamtpunktzahl gutgeschrieben.

5.3.2 Bei Punktgleichheit erhält niemand in dieser Runde Punkte.

5.3.3 Am Ende jeder Runde kann immer nur ein Spieler (oder Team) Punkte erhalten.

6 Verstöße, Ahndung und besondere Spielsituationen

6.1 Fußfoul

- 6.1.1 Falls ein Spieler die Foul-Linie betritt oder überschreitet, kann der gegnerische Spieler oder das gegnerische Team den Schiedsrichter oder die Turnierleitung darüber informieren, welche dann dieses Spiel beobachten.
- 6.1.2 Wenn ein Spieler während dieser Beobachtung die Foul-Linie betritt oder überschreitet, erhält er eine Verwarnung.
- 6.1.3 Wenn dieser Spieler ab diesem Moment erneut die Foul-Linie betritt oder überschreitet, wird der entsprechende Bag für ungültig erklärt.
- 6.1.4 Wenn sich beim Loslassen des Bags ein Teil eines Fußes des Spielers nicht innerhalb der Wurfbox befindet, wird der entsprechende Bag für ungültig erklärt.
- 6.1.5 Jeder für ungültig erklärte Bag wird vom Beobachter vom Spielfeld entfernt, sobald er sich nicht mehr bewegt.
- 6.1.6 Alle Bags, die sich unweigerlich bewegen oder in das Loch fallen, weil ein als verloren gewerteter Bag aus dem Spiel entfernt wird, werden gezählt und so gewertet, wie sie nach Abschluss der Bewegung liegen (vorbehaltlich nachfolgender Punktanpassungen).
1. Begeht ein Spieler ein Fußfoul, werden ihm alle Punkte, die er durch den betreffenden Wurf erzielt hat, am Ende der Runde vom Rundenergebnis abgezogen..

Beispiel: Der Spieler hat zwei Bags im Loch, einen auf dem Board und einen Bag zum Werfen. Er begeht ein Fußfoul beim letzten Bag und schiebt einen eigenen Bag ins Loch. Der geworfene Bag landet ebenfalls im Loch. Zunächst wird der geworfene Bag aus dem Loch entfernt. Da der Spieler durch das Fußfoul und das Schieben des Bags auf dem Board ins Loch zusätzlich 2 Punkte erhalten hat, werden ihm 2 Punkte abgezogen. Seine Runde wird mit 7 statt 12 Punkten gewertet.

2. Alle Punkte, die die gegnerische Mannschaft in dieser Runde aufgrund des Fußfouls verliert, werden am Ende der Runde dem Rundenergebnis der gegnerischen Mannschaft hinzugerechnet.

Beispiel: Der Gegner (SpB) hat 3 Bags im Loch und 1 auf dem Board. Der foulende Spieler (SpA) hat 3 Bags im Loch und 1 Bag auf der Hand. SpA begeht ein Fußfoul und stößt den Bag von SpB vom Board, während sein eigener Bag auf dem Board bleibt. Zunächst wird der Bag von SpA aus dem Spiel genommen. Da SpB durch das Foul einen Punkt von seiner Rundenwertung verloren hat, wird ihm ein Punkt zu seiner Rundenwertung hinzugefügt. Die Runde von SpB wird mit 10 statt 9 Punkten gewertet, und die Punktzahl von SpA beträgt 9 statt 10.

6.2 Zu frühes Werfen oder Loslaufen

- 6.2.1 Wenn ein Spieler entgegen 4.4.1 einen Bag wirft, bevor der letzte geworfene Bag des Gegners zur Ruhe gekommen ist, gilt der Wurf als ungültig und der zu früh geworfene Bag wird aus dem Spiel genommen. Alle gegnerischen Bags, die vom geworfenen Bag berührt wurden, werden so platziert und gewertet, als befänden sie sich im Loch. Bei geringfügigen Bewegungen kann der Schiedsrichter oder die Turnierleitung eine abweichende Entscheidung treffen.
- 6.2.2 Wenn ein Spieler entgegen 4.4.2 zu früh aus seiner Wurfbox in Richtung des anderen Boards läuft, werden alle auf dem Board befindlichen Bags sowie der letzte Bag des Spielers mit dem letzten Wurf automatisch so gewertet, als wären sie im Loch. Der Schiedsrichter oder die Turnierleitung können nach eigenem Ermessen bei erstmaligen Verstößen gegen diese Regel eine Verwarnung aussprechen. Außerdem können sie diese Strafe ignorieren, wenn festgestellt wird, dass der werfende Spieler dem Gegner absichtlich oder sogar unabsichtlich sichtbare Beweise dafür vorenthalten hat, dass sich noch ein letzter Bag in der Runde befand.

6.3 Bags werden berührt

- 6.3.1 Wenn ein Spieler innerhalb einer Runde einen auf dem Board befindlichen Bag berührt, endet die Runde sofort. Die Punkte werden wie folgt berechnet (Wichtige Ausnahme: 6.3.2):

1. Der fehlbare Spieler (bzw. sein Team) erhält für jeden im Loch befindlichen Bag 3 Punkte. Alle anderen Bags dieses Spielers (oder Teams), ob geworfen oder nicht, werden mit 0 Punkten gewertet.
2. Der gegnerische, nicht fehlbare Spieler (bzw. sein Team) erhält 3 Punkte
 - für jeden Bag, den er zum Zeitpunkt des Fouls noch in der Hand hält und der nicht geworfen wurde,
 - für jeden noch im Spiel befindlichen Bag auf dem Board (Bags hatten vor dem Foul einen Wert von 1 Punkt),
 - und für jeden bereits im Loch befindlichen Bag.

6.3.2 Wichtige Ausnahme zu 6.3.1: Hat der fehlbare Spieler, der die Bags berührt hat, nur noch einen Bag übrig und der Gegner bereits alle vier Bags geworfen, wird dieser eine verbleibende Bag für diese Runde aus dem Spiel genommen und nicht gewertet. Ansonsten wird die Runde wie jede andere Runde beendet und gewertet.

6.3.3 Wenn ein Team beginnt, die im Loch befindlichen Bags zu entfernen, während das gegnerische Team noch einen Bag zu werfen hat, kann das gegnerische Team zwischen einer der folgenden Optionen wählen (nicht beide):

1. Der noch nicht geworfene Bag wird mit 3 Punkten gewertet.

oder

2. Der letzte Bag wird geworfen und die Runde wird normal gewertet.

Diese Regel gilt nur, wenn keine Bags auf dem Board berührt wurden. Wenn jedoch Bags auf dem Board berührt wurden, erfolgt die Wertung gem. Pkt. 6.3.1 & 6.3.2.

6.3.4 Wenn ein Zuschauer oder ein Dritter einen Bag berührt und ihn bewegt, dürfen die Spieler, die Schiedsrichter oder die Turnierleitung versuchen, die Bags wieder an ihre ursprüngliche Position zurückzulegen.

6.3.5 Wenn davon ausgegangen wird, dass alle Bags geworfen wurden und beide Spieler (oder Teams) die Bags vom Board entfernen und zur nächsten Runde übergehen, nur um festzustellen, dass noch ein Bag gespielt werden muss, wird dieser vergessene Bag ignoriert und mit 0 Punkten bewertet.

6.3.6 Wenn ein Spieler mitten in einer Runde springt, auf den Boden stampft oder eine Aktion ausführt, die dazu führt, dass die Bags in das Loch oder neben das Board fallen, gelten die gleichen Regeln wie für berührte Bags. Pkt. 6.3.1 Zusätzlich gilt:

1. Ein Bag des nichtfehlbaren Teams, der durch die Bewegung vom Board gefallen ist, zählt ebenfalls 3 Punkte.
2. Ein Bag des fehlbaren Teams, der durch die Bewegung ins Loch gefallen ist, zählt 0 Punkte.
3. Die Ausnahme gem. Pkt. 6.3.2 ist nicht anzuwenden.

6.4 Boards werden verschoben

6.4.1 Wenn das Board auf das die Spieler werfen, entgegen 4.9.1, mitten in einer Runde bewegt wird, wird der nächste Bag des fehlbaren Spielers (oder Teams) ungültig erklärt. Unabhängig davon, ob diese Bewegung vom Spieler oder von seinem Doppelpartner ausgeführt wird, wird dies als Benutzung einer Auszeit gewertet.

6.4.2 Wenn die Bewegung des Boards, auf das die Spieler werfen, Bewegungen der Bags verursacht, gelten die gleichen Regeln gem. Pkt. 6.3.6

6.5 Manipulieren von Bags

6.5.1 Sollte ein Spieler vorsätzlich während eines Spiels Fremdstoffe, Flüssigkeiten oder Schweiß auf seine eigenen Bags auftragen, können der Schiedsrichter, der Veranstalter, die Turnierleitung oder die Verantwortlichen der DCO den Spieler zwingen, mitten im Spiel die Bags zu wechseln (kompletter Satz).

6.5.2 Sollte ein Spieler vorsätzlich während eines Spiels Fremdstoffe, Flüssigkeiten oder Schweiß auf die Bags eines Gegners auftragen, können der Schiedsrichter, der Veranstalter, die Turnierleitung oder die Verantwortlichen der DCO entscheiden, dass dieser Spieler dieses Spiel verliert. In jeden Fall darf der betroffene Gegner seine Bags (kompletten Satz) mitten im Spiel wechseln und ihm stehen auch zwei alleinige Aufwärmrunden (eine Runde „hin“ und eine Runde „zurück“) zu.

6.5.3 Die absichtliche Beschädigung eines Bags führt zum Spielverlust. Ein Bag welcher durch wildes Herumwerfen beschädigt wird, zählt als absichtlich beschädigter Bag.

6.6 Verstoß gegen die Auszeit-Regel

6.6.1 Werden mehr Auszeiten als die erlaubte Anzahl genommen, führt dies dazu, dass alle Bags, die der Spieler (oder das Team) in dieser Runde noch nicht geworfen hat, ungültig sind.

6.7 Betreten des Boards

6.7.1 Wenn ein Spieler das Cornhole Board während einer Runde betritt, kann dies als Fußfoul geahndet werden.

6.8 Zeitüberschreitung

6.8.1 Verstößt ein Spieler, während das Spiel unter Beobachtung durch einen Offiziellen steht, gegen die Zeitvorgaben gem. Punkt 4.7, erhält er eine Ermahnung. Jede weitere Überschreitung führt zur Ungültigkeit des betreffenden nächsten Bags

6.9 Bags stapeln sich im Loch

6.9.1 In dem Fall, dass sich die Bags im Loch stapeln und die Spieler bei weiteren Würfen 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.

6.10 Bags werden gefangen oder im Flug gestört

6.10.1 Wenn ein Spieler den Flug eines gegnerischen Bags stört oder diesen fängt, endet die Runde sofort und es gelten die gleichen Regeln wie für berührte Bags. Pkt. 6.3.1 Zusätzlich gilt:

1. Der betroffene Bag des nichtfehlbaren Teams zählt ebenfalls 3 Punkte
2. Ein Bag des nichtfehlbaren Teams, der durch diesen Wurf vom Board geschoben wurde oder gefallen ist, zählt ebenfalls 3 Punkte.
3. Ein Bag des fehlbaren Teams, der durch diesen Wurf ins Loch geschoben wurde oder gefallen ist, zählt 0 Punkte.
4. Die Ausnahme gem. Pkt. 6.3.2 ist nicht anzuwenden.

6.10.2 Wenn ein Spieler den Flug eines vom Doppelpartner geworfenen Bags stört oder einen vom Doppelpartner geworfenen Bag vor oder über dem Board fängt (z.B. bei einer misslungen Aufgabe des Bags), endet die Runde sofort. Die Punkte werden wie folgt berechnet:

1. Das fehlbare Team erhält für jeden Bag, der sich vor dem Verstoß im Loch befand 3 Punkte. Alle anderen Bags des fehlbaren Teams, ob geworfen oder nicht, werden mit 0 Punkten gewertet.
2. Das gegnerische, nicht fehlbare Team erhält 3 Punkte
 - für jeden Bag, den sie zum Zeitpunkt des Verstoßes noch in der Hand halten und der nicht geworfen wurde,
 - für jeden Bag, der sich vor dem Verstoß noch im Spiel bzw. auf dem Board befand (Bags hatten vor dem Foul einen Wert von 1 Punkt),
 - und für jeden bereits im Loch befindlichen Bag.

6.11 Falsche Reihenfolge

6.11.1 Wenn ein Spieler in der falschen Reihenfolge wirft, das heißt er wirft einen Bag, obwohl er nicht an der Reihe ist oder er wirft zwei Bags hintereinander, wird der falsch geworfene Bag für ungültig erklärt und sofort vom Board entfernt. Um die korrekte Wurfreihenfolge wiederherzustellen, wirft der gegnerische Spieler dann zwei aufeinanderfolgende Bags.

6.11.2 Wenn ein Spieler in der falschen Reihenfolge wirft und dies erst nach dem Ende der Runde bemerkt wird, wird die Runde trotz falscher Reihenfolge gewertet. Wenn diese Runde mit einem Unentschieden endet, wird die nächste Runde 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.

7 Interaktionen und Spielerverhalten

7.1 Interaktionen unter den Spielern

7.1.1 Spieler dürfen sich während des Spiels nicht berühren, wenn es sich hierbei um ein absichtliches Stören der Wurfbewegung handelt.

7.1.2 Wenn ein Spieler seinen Gegner absichtlich in seiner Wurfbewegung unterbricht, stört oder in irgendeiner Art und Weise beeinträchtigt, werden alle Bags des Spielers in dieser Runde, auch bereits geworfene, für ungültig erklärt und mit 0 Punkten gewertet. Wenn der Gegner einen Bag geworfen hat, bei dem er gestört oder in irgendeiner Art und Weise beeinträchtigt wurde, darf er diesen erneut werfen. Vor dem Wiederholungswurf werden die sich bereits auf dem Zielboard befindlichen Bags, so gut es geht, an ihre ursprüngliche Position gelegt.

In minder schweren Fällen, kann zunächst eine Verwarnung ausgesprochen werden.

7.1.3 Nimmt ein Spieler während einer laufenden Runde eigene Bags auf und unterbricht, stört oder beeinträchtigt dadurch, entgegen § 4.2.10, die Wurfbewegung seines Gegners, kann der Gegner bei der Turnierleitung oder dem Schiedsrichter beantragen, dass der betreffende Spieler beobachtet wird. In diesem Fall gilt die Überwachung ab sofort für beide Spieler (oder Teams). Die Turnierleitung oder der Schiedsrichter können auch eigenständig eine Spiel überwachen, wenn sie dies als notwendig erachten. Wird durch die Überwachung ein Verstoß gegen § 4.2.10 festgestellt, erfolgt eine Verwarnung des Spielers. Ein weiterer gleichartiger Vorfall bei einem bereits verwarnten Spieler wird als absichtlich gewertet und gemäß § 7.1.2 geahndet.

7.1.4 Wenn ein Spieler absichtlich die Wurfbox eines anderen Spielers betritt, um diesen offensichtlich zu stören, behält sich der Schiedsrichter, der Veranstalter, die Turnierleitung oder die Verantwortlichen der DCO das Recht vor, diesen Spieler für das Spiel zu disqualifizieren. Im Einzel werden 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:

- Wenn das Ergebnis beispielsweise 12-2 ist und die Mannschaft, die durch Disqualifikation verliert, 2 Punkte hat, lautet das Endergebnis 21-2.

- Wenn das Spiel aus mehreren Sätzen besteht, verliert das Team alle noch zu spielenden Sätze, mit 21:0. Bereits gespielte Sätze werden gewertet wie gespielt.

7.1.5 Laute Gespräche, Herumschreien und Bewegungen, die das gegnerische Team ablenken, sind nicht erlaubt.

7.1.6 Kommt es zu einem ausgiebigen Jubel nach einem Wurf, welcher zu erheblichen Verzögerungen führt, ist dies nicht akzeptabel und kann verwarnt werden.

7.1.7 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 Schiedsrichter, der Veranstalter, die Turnierleitung oder die Verantwortlichen der DCO eine Disqualifikation aussprechen.

7.2 Spielerverhalten

7.2.1 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.

7.2.2 Wenn ein Partner eines Doppelteams das Spiel aus irgendeinem Grund nicht beenden kann, wird das Spiel von dem Team, das es nicht beenden konnte, mit einem Ergebnis von 21:0 als verloren gewertet. 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.

7.2.3 Schiedsrichter, Veranstalter, Turnierleitung oder die Verantwortlichen der DCO können jeden Spieler verwarnen, der unangemessenes Verhalten zeigt, wie z.B. wildes Herumwerfen von Bags, Fluchen, unangemessene Gesten, Handgreiflichkeiten oder abfällige Kommentare gegenüber der DCO, ihren Mitgliedern, ihren Schiedsrichtern, ihren Sponsoren, anderen Spieler, sowie Fans (zum Beispiel das Publikum eines Turniers).

- 7.2.4 Wenn ein Spieler, nachdem er bereits vom Schiedsrichter, vom Veranstalter, von der Turnierleitung oder den Verantwortlichen der DCO verwarnt wurde, sich weiterhin nicht an die Regeln hält, behält sich diese das Recht vor, die verbleibenden Bags des Spielers für eine Runde oder für die nächste Runde für ungültig zu erklären. Bei grobem, wiederholtem Fehlverhalten kann der Spieler für den Rest des Spiels oder das komplette Turnier disqualifiziert werden.

7.3 Disziplinarische Bewertung und Sofortmaßnahmen

- 7.3.1 Fehlverhalten im Zusammenhang mit Turnieren wird nach Maßgabe der Satzung und der Rechts- und Disziplinarordnung (RDO) durch das zuständige Organ bewertet; zuständiges Entscheidungsorgan ist grundsätzlich der Rechts- und Disziplinarausschuss (RDA).

Das Verfahren, insbesondere Anhörung und rechtliches Gehör, richtet sich nach der RDO.

- 7.3.2 Etwaige Sanktionen/Ordnungsmaßnahmen richten sich ausschließlich nach Satzung und RDO.

- 7.3.3 Unabhängig von einer späteren Bewertung nach Satzung und RDO sind Veranstalter, Turnierleitung und Vorstand berechtigt, zur Aufrechterhaltung eines ordnungsgemäßen Turnierablaufs oder zur Abwehr einer unmittelbaren Störung bzw. Sicherheitsgefährdung eine Person mit sofortiger Wirkung vom Turnier auszuschließen (Disqualifikation) und aus der Spielstätte zu verweisen.

- 7.3.4 Das Hausrecht und die hieraus folgenden Maßnahmen bleiben unberührt.