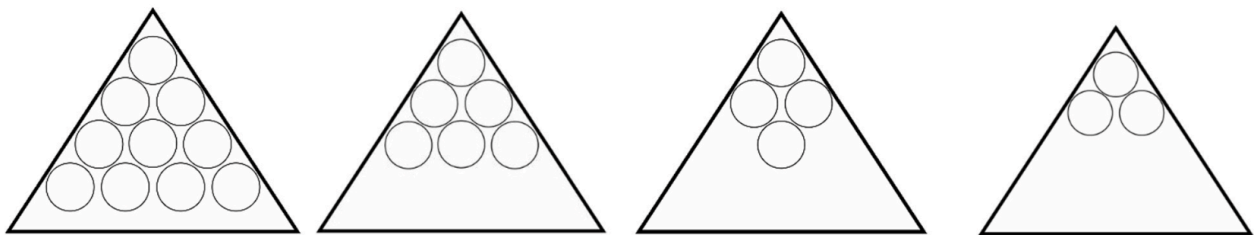


1. Der Aufbau

Das Spiel startet mit 10 Bechern (wie unten angeordnet) im Rack. Während des Spiels hat jedes Team die Möglichkeit 2x die Becher zusammenzustellen.

Der Call muss vor dem ersten Wurf des Teams erfolgen und ist jederzeit möglich, sofern die notwendige Becheranzahl vorhanden ist (6, 4 oder 3). Die Aufstellung erfolgt wie abgebildet.

Auf die Becher darf erst wieder geworfen werden, wenn das Zusammenstellen beendet ist und keine Hände mehr an den Bechern sind. Der letzte Becher muss in die Mitte gestellt werden.



2. Der Wurf

Vor dem Spiel wird durch Auswerfen (2 Spieler schauen sich gegenseitig in die Augen & versuchen in einen Becher zu treffen. Das Team, welches getroffen hat, beginnt). Die Bälle dürfen sowohl direkt als auch indirekt (Praller) geworfen werden, Bälle, die geprallt werden dürfen abgewehrt werden.

Sollten sie dennoch treffen zählt der Wurf doppelt. Das Gegnerische Team darf sich den zusätzlichen Becher nach belieben auswählen. Bei jeder Wurfart ist die Ellenbogenregel zu beachten.

Es darf nur jeweils ein Ball eines Teams in der Luft sein. Sollte der erste Ball treffen oder sein Ziel klar verfehlen, darf der zweite Ball geworfen werden.

Sollte der Ball auf dem Tisch auf die eigene Hälfte zurückrollen und wird auf dem Tisch oder in der Luft gefangen, so erhält man einen Überkopfwurf (Rebound = mit dem Rücken zum Tisch & Augen gerade aus).

Es darf bei keiner Wurfart der Ball aus dem Becher gefingert oder geblasen werden.

3. Spezielle Würfe / Treffer

Der Praller

- Siehe Punkt 2 „Der Wurf“

Der 3er

Sollten beide Spieler eines Teams in den gleichen Becher treffen, zählt dies als 3 Treffer. Die 2 zusätzlichen Becher dürfen nach Belieben vom gegnerischen Team ausgesucht werden

Der Überkopfwurf (Rebound)

Sollte ein Ball auf dem Tisch zurück auf die Seite des Werfers rollen, darf dieser mit dem Rücken zum Tisch und gerade gerichteten Augen, über den Kopf hinweg auf die Becher werfen

Treffer auf diese Art zählen +1

Sollte der Rebound als spezieller Wurf zB Praller oder 3er ausgeführt werden, zählt die +1 auf die zusätzlichen Treffer der speziellen Würfe.

(Der 3er Wurf = 4 Becher / Der Praller = 3 Becher)

Der Deathcup

Ist ein, in der vorherigen Runde getroffener Becher, den das Gegnerteam noch nicht ausgetrunken hat.

Auf den Deathcup darf jederzeit geworfen werden, vorausgesetzt man hat den Ball legitim erhalten . Zu beachten ist trotzdem die Ellbogenregel.

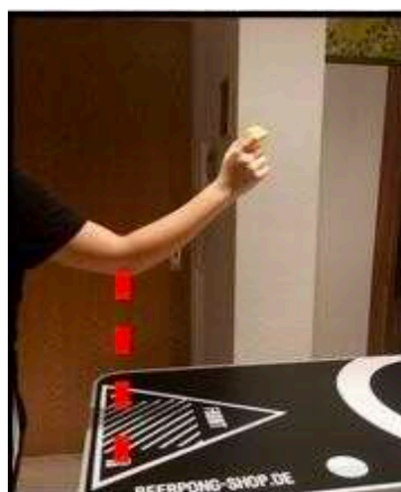
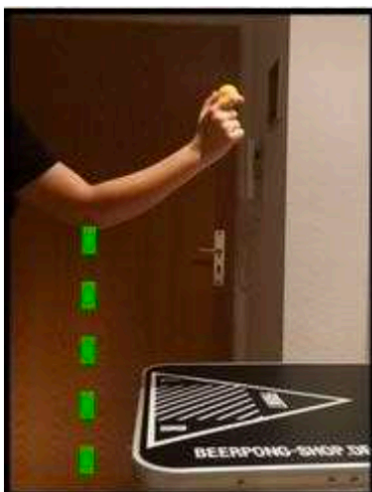
Ein Treffer beendet sofort das Spiel und dem Team des Schützen werden die noch übrigen Becher als Treffer angerechnet.

Ein Wurf auf den Deathcup, der über der Platte abgewehrt wird, wird mit einem Strafbecher bestraft.

4. Die Ellbogenregel

Wenn der Ball die Hand verlässt, muss der Ellbogen des Werfers hinter der Tischkante sein. (siehe Bilder)

Wird die Regel nicht befolgt, zählt der Wurf nicht und wird auch nicht wiederholt



5. Fouls und Fehler

die Missachtung der Ellbogenregel führt zu den bereits genannten Konsequenzen. Gastwürfe sind nicht gestattet und der Ball muss sowohl von den spielenden Teams als auch von Außenstehenden immer mit Bedacht zum spielenden Team geworfen werden.

Sollte ein spielendes Team dieser Regel missachten:

-> 1 Strafbecher nach Wahl der Gegner

Wird ein Becher mutwillig zerstört bzw. auf eine Art und Weise auf die Becher geworfen, bei der es explizit zu Schäden kommen kann:

-> 1 Strafbecher nach Wahl der Gegner

Strafbecher:

1 Becher wird von dem gegnerischem Team ausgetrunken & aus dem Spiel genommen.

Zu Spät kommen:

Wer zu seinem Spiel zu spät kommt, wird bestraft.

Pro 3 min Verspätung -> 1 Strafbecher

6. Ende des Spiels:

Ein Spiel ist auf 25 min begrenzt.

Ist das Spiel nach Ablauf der Zeit noch nicht beendet, dann siegt das Team, welches die meisten Becher getroffen hat.

Die bereits beginnende Runde darf jedoch beendet werden.