



Regeln des deutschen Cornhole

(Stand 10/2014)

Abschnitt I: Grundsätzliches

1. Grundgedanke

Deutsches Cornhole ist ein Wurfspiel zwischen 2 Parteien, wobei es das Ziel ist, die Bags auf dem Board zu platzieren oder durch das Hole des Boards zu werfen.

2. Maße

Board:

Das Board im deutschen Cornhole ist 60 cm breit und 90 cm lang. Das Hole hat seinen Mittelpunkt 27,5 cm vom oberen Ende und 30 cm von der Seite, sowie einen Radius von 7,5 cm. An der hinteren Kante ist das Board 25cm hoch, an der vorderen 9,5cm (aufgestellt)

Bags:

Die Bags sind 15 cm breit und 15 cm lang. Jedes Bag wiegt 400 Gramm.

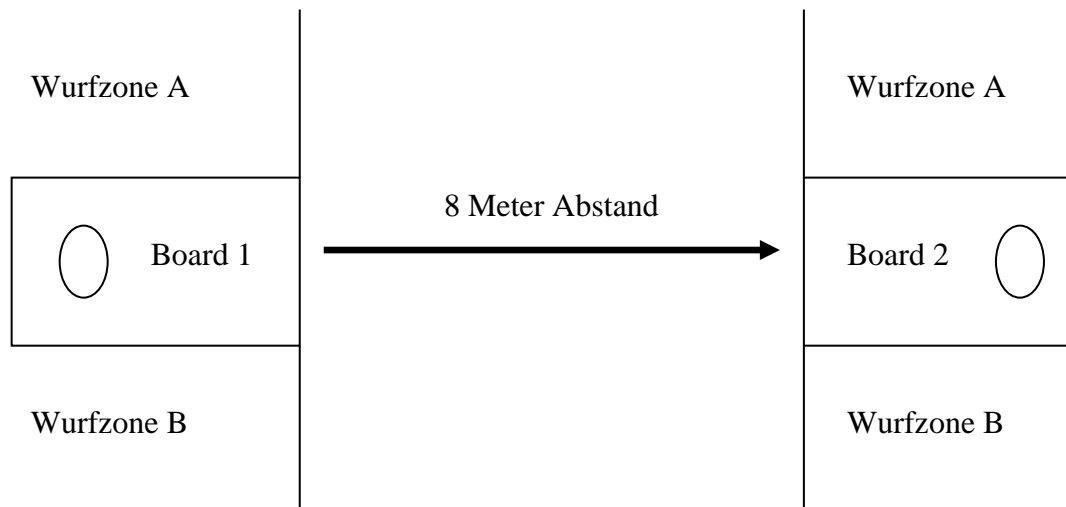
3. *Toleranzen*

Abweichungen bis zu +/- 3mm; sowie +/- 25 Gramm sind zulässig.

4. *Spiel Aufbau*

Jedes Spiel wird mit 2 Boards gespielt, deren Kopfseiten sich mit einem Abstand von 8 Metern gegenüberstehen (siehe Abbildung).

Die Wurfzonen befinden sich zu beiden Seiten eines jeden Boards. Die Begrenzungen der Wurfzonen dürfen beim Wurf nicht betreten werden.



Abschnitt II: Spiel 1 vs. 1 (Einzel)

5. Spielablauf

Das Spiel ist in Sets (Sätze) eingeteilt, welche wiederum in Frames bzw. Rows (Durchgänge) unterteilt sind.

Regelmäßig wird im Best-of-Three-Modus gespielt, d.h. es hat die Partei gewonnen, welche zuerst 2 Sets gewinnen konnte.

Ein Set ist gewonnen, wenn eine Partei nach Ablauf eines Frames 21 Punkte oder mehr erzielen konnte. Es wird jedoch nur bis 21 gewertet.

6. Ablauf eines Frames

Von Frame zu Frame wird abwechselnd auf Board 1 und Board 2 geworfen. Jede Partei wirft dabei immer aus der ihr zugewiesenen Wurfzone A bzw B (siehe unter 9 Losen vor Beginn des Spiels).

In jedem Frame haben beide Parteien jeweils 4 Bags zu werfen. Die Bags werden dabei immer abwechselnd geworfen. Vor dem ersten Frame wird durch das Los entschieden, welche Partei zuerst wirft.

In allen folgenden Frames wirft immer zuerst diejenige Partei, welche den vorherigen Frame gewinnen konnte, dies gilt auch Set-übergreifend.

Sollte ein Frame unentschieden ausgehen, so eröffnet die Partei den nächsten Frame, die auch den unentschiedenen Frame eröffnete.

7. Punktwertung

Folgende Bags werden mit 3 Punkten gewertet:

Bags, die durch das Hole fallen; hierbei ist es unerheblich, ob die Bags direkt durch das Loch geworfen werden, oder ob diese vorher auf dem Board platziert werden und im weiteren Verlauf eines Frames durch das Hole fallen.

Folgende Bags werden mit 1 Punkt gewertet:

Bags, die nachdem beide Parteien ihre gesamten Bags geworfen haben auf dem Board platziert sind.

Folgende Bags werden mit 0 Punkten gewertet:

- Bags, die vom Board runterrutschen / runtergeschubst werden
- Bags, die zwar auf dem Board liegen, jedoch Bodenkontakt haben
- Bags, bei denen der Werfer die Wurfzone verlassen hat (Bag wird in diesem Fall sofort vom Board entfernt)
- Bags, die zwar auf dem Board platziert sind / durch das Hole gefallen sind, jedoch vorher Bodenkontakt hatten (Bag wird in diesem Fall sofort vom Board entfernt)

8. *Ergebnisberechnung*

Für jeden Frame wird ein Ergebnis berechnet. Dabei wird für jede Partei die erreichte Punktzahl errechnet, nachdem beide Parteien Ihre 4 Bags geworfen haben.

Die Differenz dieser beiden Punktzahlen geht in den Spielstand des Sets ein. Erreicht eine Partei mit Ende eines Frames 21 oder mehr Punkte, so gewinnt diese den Set (es wird nur bis 21 Punkte notiert).

Beispiel:

Im Frame platzierte Partei A 2 Bags auf dem Board und 2 durchs Hole; daraus ergeben sich 8 Punkte.

Partei B platzierte 3 Bags durchs Hole und eine neben dem Board; daraus ergeben sich 9 Punkte.

Dieser Frame geht also mit 1 Punkt für Partei B in den Spielstand des Sets ein.

9. *Losen vor Beginn des Spiels*

Vor Beginn des Spiels wird per Los (Münzwurf o.ä.) entschieden. Der Sieger des Losens darf entscheiden:

- a) in welcher Wurfzone er stehen möchte oder
- b) dass er den ersten Frame eröffnet

Der Verlierer des Losens darf als Antwort entscheiden:

- a) ob er den ersten Frame eröffnen möchte oder nicht (im Falle, dass der Sieger des Losens sich für a) entschieden hat) oder
- b) in welcher Wurfzone er stehen möchte

Abschnitt III: Spiel 2 vs. 2 (Doublette)

10. *Gemeinsamkeiten mit dem Spiel 1 vs. 1 (Einzel)*

Der Spielablauf und die Punktwertung bei einer Doublette sind identisch mit den Regelungen im Einzel. Geworfen wird von Frame zu Frame abwechselnd auf Board 1 und Board 2; Es gelten die Punkte 6, 7 und 8 aus Abschnitt 2

11. *Änderungen zum Spiel 1 vs. 1 (Einzel)*

Bei der Doublette steht jeweils 1 Spieler beider Parteien an Board 1 und jeweils 1 Spieler beider Parteien an Board 2. Die beiden Spieler der gleichen Partei stehen dabei in der gleichen Wurfzone A bzw. B der Boards 1 und 2.

Nach Beendigung eines Sets wechseln alle 4 Spieler die Boards, bleiben dabei aber in der jeweiligen Wurfzone A bzw. B.

12. *Lösen vor Beginn des Spiels*

Vor Beginn des Spiels wird per Los (Münzwurf o.ä.) entschieden. Die Sieger des Losens dürfen entscheiden:

- a) in welcher Wurfzone sie spielen wollen und an welchem Board der einzelne Spieler beginnt oder
- b) ob sie den ersten Frame eröffnen wollen

Die Verlierer des Losens dürfen als Antwort entscheiden:

- a) ob sie den ersten Frame eröffnen möchten oder nicht (im Falle, dass die Sieger des Losens sich für a) entschieden haben) oder
- b) in welcher Wurfzone sie spielen wollen und an welchem Board der einzelne Spieler beginnt

Nachdem eine Partei entschieden hat, in welcher Wurfzone sie spielen wollen und an welchem Board der einzelne Spieler beginnt, entscheidet die andere Partei, welcher Spieler wo beginnt.

Abschnitt IV: Spiel Team vs. Team (vorläufige Fassung)

13. Grundsätzliches

Ein Team besteht aus mindestens 4 und maximal 6 Spielern bzw. Spielerinnen. Eine bestimmte Aufteilung in Männer und Frauen gibt es nicht.

Jedes Team muss dabei eine Rangliste der Spieler/innen angeben.

14. Zu spielende Spiele

In jedem Duell werden 2 Doppel und 4 Einzel gespielt.

Jede/r Spieler/in darf in einem Mannschaftsduell maximal 2 Spiele spielen, wobei es nicht 2 Einzel sein dürfen.

Grundsätzlich sind immer alle Spiele auszutragen.

Bei Turnieren kann in KO-Duellen auf die restlichen Spiele verzichtet werden, sobald ein Team den 4. Punkt errungen hat.

15. Die aufzustellenden Paarungen

Die Doppel können frei nach Belieben aufgestellt werden.

Die Einzel müssen so aufgestellt werden, dass von den Einzelspielern derjenige, der in der Rangliste am höchsten steht, das 1. Einzel spielt. Der nächst Höchste spielt das 2. Einzel usw.

16. Verdeckte (geheime) Aufstellung

Die Heimmannschaft muss zuerst die Aufstellung eintragen, danach die Gastmannschaft. Wünscht eine der beiden Mannschaften eine verdeckte Aufstellung, so ist diesem Wunsch unbedingt Folge zu leisten.

17. Der Shoot-Out bei Unentschieden

Sollte ein Mannschaftsduell nach den 6 gespielten Spielen 3 zu 3 unentschieden stehen, so wird zur Ermittlung des Siegers zuerst das Satzverhältnis herangezogen.

Sollte auch das Satzverhältnis unentschieden sein, so findet ein Shoot-Out statt:

Beim Shoot-Out wirft jeder der 4 Einzelspieler eines Teams 2 Bags. Die Punkte aus den 8 geworfenen Bags werden jeweils aufaddiert. Das Team mit mehr Punkten gewinnt den Shoot-Out.

Sollte der Shoot-Out auch unentschieden enden, so wird dieser so oft wiederholt, bis es einen Sieger gibt.