

# KRRU Turnierregelwerk

## Cornhole

### Duo

Stand: 22.02.2025 | Version 1.0

Angelehnt an die Regeln von [www.spas-garant.de](http://www.spas-garant.de)



Computerverein Kremsmünsterer Runde

## Inhalt

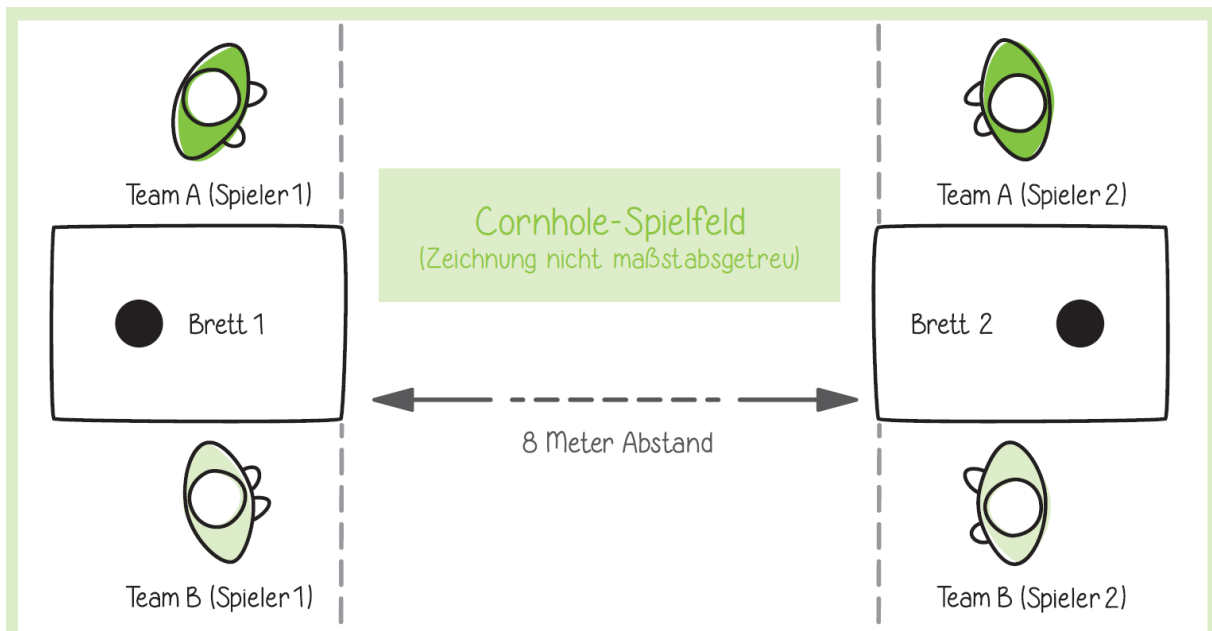
1. Spielbeschreibung.....	3
2. Spielablauf .....	3
3. Punkteberechnung .....	4
4. Turniermodus .....	4
5. Allgemeine Verhaltensregeln .....	4
6. Anwesenheit.....	5

## 1. Spielbeschreibung

Cornhole ist ein Wurfspiel, bei dem zwei Zweiertteams gegeneinander antreten. Das Ziel dabei ist, Säckchen auf ein Spielbrett zu werfen, um so Punkte zu erzielen.

## 2. Spielablauf

Ein Cornhole-Spiel setzt sich aus Sätzen zusammen, die jeweils aus mehreren Runden bestehen. In einer Runde werfen die zwei Spieler, die jeweils an einem Brett stehen, abwechselnd ein Würfäsckchen nach dem anderen auf das ihnen gegenüberliegende Brett. Anschließend wird die erreichte Punktezahl berechnet und in den Gesamtpunktstand aufgenommen. Danach werfen die beiden anderen Spieler abwechselnd ihre Säckchen auf das Brett, das ihnen gegenüber liegt. Erreicht ein Team als erstes 21 Punkte, geht es als Sieger des Satzes hervor. Nach einem Satz folgt ein Seitenwechsel, wobei sich jeder Spieler in derselben Wurfzone (links oder rechts) wie im Satz davor positioniert. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Team zwei Sätze für sich entscheiden konnte. Wer die erste Runde eröffnet, wird per Münzwurf entschieden. In den weiteren Runden beginnt immer das Team, das die letzte Runde gewonnen hat (bzw. bei einem Unentschieden die vorletzte). Dies gilt auch für nachfolgende Sätze.



### 3. Punkteberechnung

Wo das Würfäsäckchen nach Ablauf der Runde liegen bleibt, entscheidet über die Punkte, die es einbringt. Dabei gilt folgende Punktevergabe:

- ein Punkt für ein Säckchen, das auf dem Brett liegen bleibt
- drei Punkte für ein Säckchen, das durch das Loch des Bretts fällt
- kein Punkt für ein Säckchen, das den Boden berührt

Übertritt ein Spieler beim Wurf die Vorderkante des Bretts, neben welchem er steht, zählt der Wurf nicht. Das Säckchen wird sofort vom Spielfeld entfernt. Auch Säckchen, die zwar auf dem Brett landen oder durch das Loch fliegen, davor aber Bodenkontakt hatten, werden vom Spielfeld entfernt.

Alle anderen Säckchen bleiben die komplette Runde über auf dem Spielfeld liegen. Innerhalb einer Runde ist es also für jeden Spieler möglich, die auf dem Brett liegenden Wurf-Säckchen mithilfe weiterer zu werfenden Säckchen vom Brett herunter- bzw. durch das Loch zu schubsen – sowohl die eigenen Säckchen als auch die des Gegenspielers.

Am Ende einer Runde wird die Punktedifferenz ermittelt und in den Spielstand des Satzes aufgenommen. Wenn also am Ende einer Runde bei Team A zwei Säckchen im Loch (2 x 3 Punkte), eins auf dem Brett (1 Punkt) sowie eins auf dem Boden (0 Punkte) und Team B ein Säckchen im Loch (3 Punkte), eins auf dem Brett (1 Punkt) sowie zwei auf dem Boden (2 x 0 Punkte) liegen, hat Team A die Runde mit einer Differenz von 3 Punkten gewonnen. Die 3 Punkte werden Team A zum Spielstand des Satzes gutgeschrieben.

### 4. Turniermodus

Das Turnier wird im **Single Elimination – System** gespielt. Es wird **Best-of-3 in Sätzen zu je 21** Punkten gespielt.

### 5. Allgemeine Verhaltensregeln

Den Anweisungen des Spielleiters ist zu jeder Zeit Folge zu leisten!

Ein freundlicher Umgangston wird von allen Teilnehmern erwartet. Die Einhaltung der guten Sitten ist trotz hitziger Diskussionen Grundvoraussetzung für einen unterhaltsamen Ablauf.

## 6. Anwesenheit

Jeder Teilnehmer muss pünktlich anwesend sein. Die Turnierleitung verpflichtet sich, mindestens fünf Minuten vor dem Start eine Durchsage zu machen.

Eine Anmeldung über die Turnierseite ist verpflichtend.