

## **DBPM Regeln**

1. Gespielt wird in 2er-Teams, die über das Turnier nicht gewechselt werden dürfen.
2. Bis einschließlich Viertelfinale wird mit sechs Bechern pro Seite gespielt, Halbfinale und Finale werden mit 10 Bechern ausgespielt.
3. In jeder Runde wirft jeder Spieler eines Teams einmal. Wer anfängt wird per Schnick-Schnack-Schnuck (ohne Brunnen) entschieden.
4. Ist auf einer Seite der letzte Becher getroffen, ist das Spiel sofort beendet und es gibt keinen Nachwurf.
5. Die Verlierer einer Partie müssen die übrig gebliebenen Becher der Gegner leer trinken.
6. Aufsetzer dürfen abgewehrt werden und zählen zwei Treffer.
7. Treffen beide Spieler eines Teams in unterschiedliche Becher, dürfen beide nochmal werfen. Treffen beide in den gleichen, müssen drei Becher getrunken werden und die Bälle kommen nicht zurück.
8. Wenn der Ball über den Tisch zurückrollt passiert nichts.
9. Irregulär abgewehrte Bälle (ohne Aufsetzer) zählen als Treffer. Dabei darf das angreifende Team einen beliebigen, noch nicht getroffenen Becher auswählen.
10. Es ist nicht erlaubt, einen Ball durch Fingern oder Blasen aus dem Becher zu holen.
11. Die gegnerischen Becher dürfen innerhalb der ursprünglichen Pyramide einmal umgestellt werden. In den Halbfinals und im Finale darf zweimal umgestellt werden.