



## 42. Grümpeltour FC Giffers-Tentlingen 2024 Reglement Cornhole



**19.07.2024 - 21.07.2024**  
**Stersmühle - Tentlingen**

**Anmeldeschluss: Samstag, 08.06.2024**

---

Kontaktperson:  
Joel Broch  
079 903 44 66  
Joel.broch@hotmail.com

# **Inhalt**

|  |   |
|--|---|
| Vorwort .....  | 3 |
| Reglement Cornhole.....                                    | 4 |
| 1. Bei der Anmeldung und vor dem Turnier.....              | 4 |
| 1.1. Grundsätzliches .....                                 | 4 |
| 1.2. Zusammensetzung der Teams.....                        | 4 |
| 1.3. Regelung bezüglich einheimischer Spieler .....        | 4 |
| 1.4. Mutationen bei Mannschaften vor dem Turnier.....      | 4 |
| 1.5. Anmeldekosten.....                                    | 4 |
| 1.6. Anmeldeschluss .....                                  | 4 |
| 2. Während dem Turnier .....                               | 4 |
| 2.1. Aufbau des Spielfeldes .....                          | 4 |
| 2.2. Münzwurf vor dem Spiel .....                          | 5 |
| 2.3. Spielablauf .....                                     | 5 |
| 2.4. Punktebewertung .....                                 | 5 |
| 2.5. Spielmodus .....                                      | 6 |
| 2.6. Zusätzliche Regelungen .....                          | 6 |
| 3. Allgemeingültige Regelungen während dem Wochenende..... | 7 |
| 3.1. Lärmbelästigung .....                                 | 7 |
| 3.2. Campingverbot von Freitag auf Samstag.....            | 7 |
| 3.3. Verbot von Stromgeneratoren .....                     | 7 |
| 3.4. Feuerstellen .....                                    | 7 |
| 3.5. Materialentsorgung.....                               | 7 |
| 3.6. Keine Privatautos auf dem Turniergelände!.....        | 7 |
| 3.7. Platzreservation .....                                | 7 |

## Vorwort

Zum ersten Mal in der Geschichte des Grümpeltorniers des FC Giffers-Tentlingen, wird vom Organisationskomitee ein Alternativprogramm – genannt «Cornhole» – für Jung und Alt angeboten. Wie das Fussballturnier, findet auch dieses am schönen Aergerstrand in der Stersmühle in Tentlingen statt. Dieser Anlass findet – zeitgleich mit dem Spielbetrieb des Fussballs – am Samstag, 20. Juli 2024, statt. Hierbei ist zu erwähnen, dass es – aufgrund der erstmaligen Ausführung – lediglich eine Schlussrangliste hinsichtlich des sportlichen Abschneidens gibt & nicht für die Verkleidung und Wagen.

In der Vergangenheit gab es beim Fussball-Turnier vereinzelte Situationen, in welchen wir festgestellt haben, dass die Teilnahmebedingungen nicht von allen Mannschaften eingehalten worden sind. Dies, obwohl mit der Anmeldung jeder Mannschaftsverantwortlicher bestätigt, die Teilnahmebedingungen durchgelesen und von der gesamten Mannschaft akzeptiert werden. Dementsprechend möchten wir alle Teilnehmer dieses neuen Anlasses darum bitten, diese Regelungen zu respektieren und einzuhalten, sodass ein möglichst unterhaltsames, aber auch faires, Turnier ermöglicht werden kann.

In diesem Sinn möchte ich Sie alle herzlichst dazu einladen, sich für unser Grümpeltornier, bei welchem «Mitmachen» wichtiger ist als «Siegen», anzumelden und mit uns ein unvergessliches Wochenende zu verbringen.

Bei Fragen, Anregungen oder für weitere Auskünfte bitte ich Sie, sich an die Turnierkommission zu wenden. Wir freuen uns, Sie alle am Dorf-Grümpeltornier begrüßen zu können.

Präsident der Turnierkommission des FC GT



Joel Broch

# Reglement Cornhole

## 1. Bei der Anmeldung und vor dem Turnier

### 1.1. Grundsätzliches

Cornhole ist ein Wurfspiel, bei dem zwei Mannschaften gegeneinander antreten. Das Ziel dabei ist, Säckchen auf bzw. durch ein Brett zu werfen, um so Punkte zu erzielen.

### 1.2. Zusammensetzung der Teams

Eine Mannschaft besteht aus genau 2 Spielern. Dabei dürfen sich auch Spieler anmelden, welche sich für das Grümpeltturnier angemeldet haben. Jeder Spieler ist – wie beim Grümpeltturnier - nur in einer Mannschaft spielberechtigt. Spielt jemand in mehreren Mannschaften mit, werden diese Mannschaften disqualifiziert.

### 1.3. Regelung bezüglich einheimischer Spieler

Mindestens eine der beiden Teammitglieder muss eine einheimische Person sein. Als einheimische Personen gelten:

- Personen, welche in Giffers oder Tentlingen wohnen;
- Personen, welche in Giffers oder Tentlingen aufgewachsen sind;
- Personen, welche in einem ortsansässigen Betrieb arbeiten;
- Personen, welche in einem ortsansässigen Verein aktiv tätig sind;
- Personen, welche am Grümpeltturnier als offizielle Helfer tätig sind, wie z.B. Schiedsrichter, Torhüter beim Penaltyschiessen (Fussball), Sanitäter etc.

### 1.4. Mutationen bei Mannschaften vor dem Turnier

Wenn Mutationen gegenüber den angemeldeten Teams zu machen sind, haben diese vor Beginn des ersten Spiels des betreffenden Duos bei der Jury zu erfolgen.

### 1.5. Anmeldekosten

a) Die Mannschaften müssen den jeweiligen Mannschaftsbeitrag bis spätestens vor dem ersten Spiel bezahlen. Ansonsten sind sie nicht teilnahmeberechtigt. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten für die Bezahlung. Erstens kann der Beitrag per Überweisung auf das Konto mit der IBAN CH34 8089 5000 0020 6803 2 (mit dem Vermerk „Cornhole“) bezahlt werden. Zweitens besteht die Möglichkeit, die Anmeldekosten bar oder per Twint beim Jury-Wagen zu begleichen.

b) Die Mannschaftsbeiträge betragen 20 CHF.

### 1.6. Anmeldeschluss

Der Anmeldeschluss für das diesjährige Grümpeltturnier ist **Samstag, 08.06.2024**.

## 2. Während dem Turnier

### 2.1. Aufbau des Spielfeldes

a) Die Ausrüstung für ein Spielfeld besteht aus den folgenden Elementen:

- 2 Cornhole-Bretter
- 8 Cornhole-Säcke (4 Säcke pro Team)

b) Gespielt wird auf einer ebenen Fläche. Zwei Cornhole-Bretter werden mit einem Abstand von acht Metern einander gegenüber gelegt. Links und rechts vom Brett befindet sich jeweils eine Wurfzone (von der ungefähren Grösse eines Cornhole-Brettes), in der ein Spieler aus jeweils einem Team steht (Siehe nachfolgende Grafik).

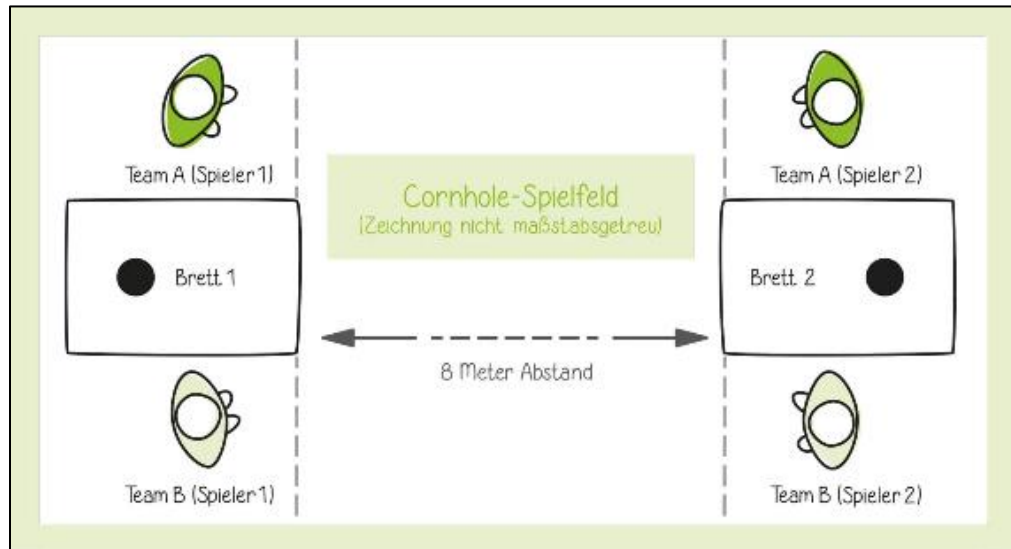


Abbildung 1: Aufbau des Spielfeldes

## 2.2. Münzwurf vor dem Spiel

a) Ein Spiel besteht aus drei Innings (Sätzen) in Best-of-three Manier. Ein Inning besteht dabei aus 21 Punkten.

b) Wer das erste Inning eröffnet, wird per Münzwurf entschieden. Der Sieger des Münzwurfes darf sich zwischen den folgenden Optionen entscheiden:

- seiner gewünschten Pitcher-Box
- Eröffnung des Innings (Eröffnungswurf)

Je nach Entscheidung darf dann der Verlierer über die andere Option entscheiden.

c) In den weiteren Innings beginnt immer das Team, das die letzte Runde gewonnen hat (bzw. bei einem Unentschieden die vorletzte).

## 2.3. Spielablauf

a) Die Spieler, die jeweils an einem Brett stehen, werfen abwechselnd ihre Säcke auf das gegenüberliegende Brett. Jedes Team wechselt sich mit den Würfeln ab, bis alle acht Säcke geworfen wurden. Anschliessend wird die erreichte Punktezahl berechnet und in den Gesamtpunktestand aufgenommen. Danach werfen die beiden anderen Spieler abwechselnd ein Bag nach dem anderen auf das ihnen gegenüberliegende Brett.

b) Erreicht oder überschreitet ein Team als erstes 21 Punkte (Siehe **2.4. Punktebewertung**), geht es als Sieger des Innings hervor. Nach einem Inning 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 Innings für sich entscheiden konnte.

## 2.4. Punktebewertung

a) Die Position des Bags nach einem Wurf entscheidet über die Punkte, die es einbringt. Dabei gilt folgende Punktevergabe:

- 1 Punkt für ein Bag, das auf dem Brett liegen bleibt;
- 3 Punkte für ein Bag, das durch das Loch des Bretts fällt;
- 0 Punkte für Bags, die den Boden berühren.

b) Nur ein Team kann pro Inning punkten. Dementsprechend wird am Ende jeder Runde die Punktedifferenz ermittelt und in den Spielstand des Satzes aufgenommen.

- *Beispiel: Am Ende eines Innings hat Team A zwei Bags im Loch (zweimal 3 Punkte), einen auf dem Brett (1 Punkt) sowie einen auf dem Boden (0 Punkte). Team B hat dagegen ein Bag im Loch (3 Punkte), einen auf dem Brett (1 Punkt) sowie zwei auf dem Boden (zweimal 0 Punkte) haben. Demzufolge hat Team A das Inning mit einer Differenz von 3 Punkten gewonnen. Die 3 Punkte werden Team A zum Spielstand des Innings gutgeschrieben.*

## 2.5. Spielmodus

Der Spielmodus wird je nach Anzahl der Anmeldung gestaltet. Es besteht die Möglichkeit, dass – aufgrund der Anzahl der Anmeldungen – ein Zeitlimit eingeführt wird oder aber die Anzahl zu erreichenden Punkte in einem Inning verringert werden. Der Spielplan ist dabei verbindlich.

## 2.6. Zusätzliche Regelungen

a) Beim Wurf muss sich der Spieler hinter der Vorderkante des Brettes stehen (Siehe gestrichelte Linie auf der Grafik 1). Übertritt ein Spieler beim Wurf die Vorderkante des Brettes, zählt der Wurf nicht und das Bag wird sofort vom Spielfeld entfernt.

b) Bags, welche auf dem Brett landen oder durch das Loch fliegen, davor jedoch Bodenkontakt (Oder Kontakt mit einem anderen Gegenstand, welcher nicht zum Spiel gehört) hatten, werden vom Spielfeld entfernt. Alle anderen Bags bleiben die komplette Runde auf dem Spielfeld liegen.

c) Innerhalb eines Innings ist es also für jeden Spieler möglich, die auf dem Brett liegenden Bags mit anderen Bags vom Brett herunter- bzw. durch das Hole zu schubsen - ob die eigenen oder die des Gegenspielers.

d) Das Herunterstossen eines gegnerischen Sacks vom Brett oder das Versetzen in eine andere Punkteposition ist erlaubt.

e) Jeder Spieler – egal ob Teampartner oder Gegner - muss hinter dem gegenüberliegenden Brett bleiben, während eine Person wirft.

f) Die Wurfbewegung muss von unten erfolgen. Seiten- oder Überkopfwürfe sind ungültige Würfe. Dementsprechend werden diese Bags für die Runde vom Spielfeld entfernt. Falls dieser Bag Einfluss auf andere Bags genommen hat, ist die Spielsituation so zu erstellen, wie sie vor dem Wurf war.

g) Entfernt ein Spieler Bags vom Board, bevor der gemeinsame Zählvorgang bestätigt wurde, werden folgende Strafen ausgesprochen:

- Noch nicht gezählte Bags des fehlbaren Teams werden mit 0 Punkte gezählt. Bereits bestätigte Bags vor dem Regelverstoss werden normal gezählt;
- Das "unschuldige" Team erhält umgehend 12 Punkte für das laufende Inning.

h) Über Fälle, die nicht im Reglement enthalten sind, entscheidet die Jury. Diese Entscheide können im Widerspruch zu den vorstehenden Bestimmungen sein. Auch solche Entscheidungen sind unanfechtbar.

### 3. Allgemeingültige Regelungen während dem Wochenende

#### 3.1. Lärmbelästigung

Das Grümpelturnier-Wochenende und der damit verbundene hohe Lärmpegel ist für die Anwohner in der Stersmühle nicht sehr angenehm. Darum bitten wir euch, darauf entsprechend Rücksicht zu nehmen, insbesondere nachts.

#### 3.2. Campingverbot von Freitag auf Samstag

Laut Abmachung zwischen dem FC Giffers-Tentlingen und den Nachbarn des Turniergeländes sowie dem Oberamt, ist jegliches Campieren/Zelten am Freitagabend verboten.

#### 3.3. Verbot von Stromgeneratoren

Für den gesamten Zeitraum des Anlasses gilt ein striktes Verbot von Stromgeneratoren. Des Weiteren wird von der Turnierkommission kein Strom zur Verfügung gestellt!

#### 3.4. Feuerstellen

Offene Feuer und Feuerschalen dürfen auf dem Feld nicht entfacht werden (ausgenommen auf Holzkohlegrills).

#### 3.5. Materialentsorgung

Die Mannschaften sind für die Entsorgung ihres Materials selbst verantwortlich und haben ihren Platz sauber und aufgeräumt zu verlassen!

#### 3.6. Keine Privatautos auf dem Turniengelände!

Mit dem Einverständnis des OK Präsidenten (079 903 44 66) können Ausnahmen für das Abladen gestattet werden. Dies muss aber unbedingt spätestens 1 Woche vor dem Turnier angemeldet und bewilligt werden.

#### 3.7. Platzreservation

Wir geben keine Platzgarantie für abgesteckte Plätze. Die Plätze werden am SA Morgen durch das OK zugewiesen. Ganz nach dem Motto: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!