

PROFESSIONAL

CORNHOLE



ACO SEASON 19

OFFIZIELLE ACO- REGELN

FÜR DEN CORNHOLE SPORT



**AMERICAN
CORNHOLE**
ORGANIZATION

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: ACO-ZUGELASSENE AUSRÜSTUNG

- 1.1 ACO-zugelassene Boards
- 1.2 ACO-geprüfte Bags
- 1.3 ACO Approved Bags Spezifikationen
- 1.4 Verantwortlichkeiten der Spieler für Bags
- 1.5 Layout des Cornhole Spielfelds

KAPITEL 2: PREGAME

- 2.1 Bahnzuweisung, Bagfarbe, Pitching Rotation
- 2.2 Practice / Einspielen
- 2.3 Bag Challenging und Verantwortlichkeiten der Spieler

KAPITEL 3: SPIELREGELN

- 3.1 Werfen von Cornhole Bags - Pitching
- 3.2 Fussfehler
- 3.3 Unbeabsichtigter Wurf
- 3.4 Pitching des nächsten Frames
- 3.5 Pitche in fascher Reihenfolge
- 3.6 Berühren von Bags vor Fertigstellung des Frames
- 3.7 Zeitliche Begrenzungen
- 3.8 Ausrichten von Cornhole-Boards
- 3.9 Annäherung an die gegenüberliegenden Boards
- 3.10 Zeitüberschreitungen
- 3.11 Cornhole-Bags Stapel "Rake"
- 3.12 Cornhole-Bags entfernen
- 3.13 ACO Abteilung Adaptives Cornhole
- 3.14 Adaptive Athleten in ACO Punkte sammelnden Abteilungen
- 3.15 Terminologie der Bags

KAPITEL 4: PUNKTEVERGABE UND SPIELFORMATE

- 4.1 Punktevergabe
- 4.2 Turnierformate - Traditionell 21
- 4.3 Turnierformate - ACO Quads
- 4.4 Turnierformate - ACO Skins
- 4.5 Aufzeichnung der Partie

KAPITEL 5: VERHALTENSKODEX

- 5.1 Absichtlich begangene Fouls
- 5.2 Ablenkendes Verhalten
- 5.3 Verfahren und Sanktionen für ablenkendes Verhalten
- 5.4 Sportlichkeit
- 5.5 Ratschläge an Spieler geben/empfangen
- 5.6 Amerikanische Cornhole Organisation Video Veröffentlichung
- 5.7 Kleiderordnung
- 5.8 ACO Spielerkodex
- 5.9 ACO Verbotener Code

1 ACO-ZUGELASSENE AUSRÜSTUNG

1.1 ACO-GEPRÜFTE BOARDS

Vom ACO zugelassene Boards können für die Koordination von ACO Regionalturnieren während der ACO Saison 19 verwendet werden.

ACO Approved Boards sind nicht auf Geräte der Marke ACO beschränkt, sie müssen lediglich die unten aufgeführten ACO Approved Specs erfüllen.

- Spielfläche aus Hartholzsperrholz mit den Massen 47,5" bis 48" x 23,5" bis 24". (1'206 bis 1'219mm x 597 bis 610mm)
- Die Spielfläche hat eine Mindestdicke von 1/2" (12mm) mit Querschnittsunterstützung oder 3/4" (18mm) mit oder ohne Querschnittsunterstützung.
- Jedes Loch hat einen Durchmesser von 6" (+/- 1/8 Zoll), zentriert 9" (+/- 1/8 Zoll) von der Oberseite des Boards und zentriert von jeder Seitenkante.
- Die Vorderseite des Boards ist 3" bis 4" vom Boden bis zur Oberkante der Spielfläche. (76 bis 101mm)
- Die Rückseite des Boards ist 12" (+/- 1/2 Zoll) vom Boden bis zur Oberseite der Spielfläche. (292 bis 317mm)
- Die Spielfläche sollte fertig bearbeitet und glatt sein. Die Holzoberfläche sollte wenig bis gar keine Makel aufweisen, die das Spiel stören oder verzerren könnten.
- Die Spielfläche kann mit einer Hochglanz-Latexfarbe oder einem Lack gestrichen werden. Die Oberfläche sollte so beschaffen sein, dass die Bags beim Werfen rutschen können, aber nicht so rutschig sind, dass die Bags wieder die Plattform hinunterrutschen.
- Es sind alle Anstrengungen zu unternehmen, um die Cornhole-Spielfläche in einem guten Spielzustand zu halten. Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass das Spielfeld vor Beginn des in gutem Zustand ist.
- Keinerlei Fremdkörper (wie Pledge®, Talkumpuder, Babypuder, Silikonsprays) dürfen von einem einzelnen Spieler vor oder während des Cornhole-Spiels auf die Spielfläche oder die Bags aufgetragen werden.
- Die Boards können vor Spielbeginn mit einem trockenen, sauberen Tuch abgewischt werden.

1.2 ACO-GEPRÜFTE BAGS

- Nur ACO Approved Stamped Bags, die von ACO Season 19 Bag Partnern hergestellt wurden, können in allen ACO Divisionen bei den ACO Regionals, ACO Majors und den ACO World Championships of Cornhole 19 verwendet werden.

HINWEIS: Ältere Modelle von (ACO Saison 18) ACO gestempelten Bags können verwendet werden, wenn der Baghersteller ein ACO Bagpartner für ACO Saison 19 ist.

Eine vollständige Liste der von ACO zugelassenen Bags finden Sie unter AmericanCornhole.com/bags

1.3 ACO-GEPRÜFTE BAG SPEZIFIKATIONEN

- Jedes Bag ist mit Kunstharz/Perlen gefüllt, die nicht zersetzt werden können.
- Jedes Bag wiegt zwischen 15,75 Unzen (447 g) und 16,25 Unzen (461g)
- In flachem Zustand darf jedes Bag eine Dicke von 1,5 Zoll (3,8 cm) nicht überschreiten.
- Im flachen Zustand muss jedes Bag eine Mindestdicke von 1,125 Zoll (3,19 cm) aufweisen.
- Im flachen Zustand muss jedes Bag an der schmalsten Stelle mindestens 5,75 Zoll (14,60 cm) breit sein (von Seite zu Seite).
- Im flachen Zustand darf jedes Bag an ihrer breitesten Stelle (von Ecke zu Ecke) nicht breiter als 8,25 Zoll (21 cm) sein.
- Jedes Bag muss deutlich mit dem Logo/Namen des Herstellers und der Serienbezeichnung bedruckt sein.
- Bags müssen eine Grundfarbe haben.
- Bags können abgerundete Ecken haben, dürfen aber nicht mehr als 0,5" (12,7mm) von der Ecke eines 6" x 6"-Bags abgerundet sein.

1 CORNHOLE-SPIELGERÄTE

1.4 VERANTWORTLICHKEITEN DER SPIELER FÜR BAGS

- Die Bags müssen alle oben genannten, von ACO genehmigten Spezifikationen einhalten, unabhängig von Verschleiss und Abnutzung.
- Auf den Beuteln müssen das Herstellerlogo und die Serienbezeichnung deutlich aufgedruckt sein.
- Die Bags dürfen nicht in ihrem ursprünglichen Zustand verändert werden - geänderte/neue Nähte, nachgefüllte/veränderte Füllung, neu eingeprägte Logos usw.
- Auf die Bags dürfen keine Fremdkörper aufgebracht werden - Sprays, Talkumpuder usw.
- Die Bags dürfen keine Rückstände auf der Spielfläche hinterlassen.
- Die Bags müssen sauber und frei von übermässigem Verschleiss sein.
- Bags müssen eine Grundfarbe haben

1.5 LAYOUT DES CORNHOLE-SPIELFELDS

Cornhole-Platz (Court):

2,4 m (8 Fuss) breit 12m (40 Fuss) lang

Empfohlener vertikaler Abstand von 3,6 m (12 Fuss) Mindestabstand von 3 m (10 Fuss)

HINWEIS: Ein vertikaler Abstand von weniger als 3,6 m (12 Fuss) muss in der Turnierbeschreibung angegeben werden.

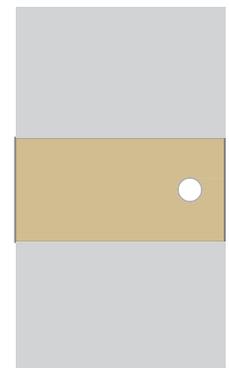
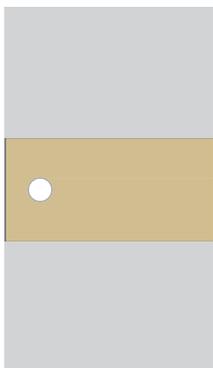
Bahnen: Ein Cornhole-Feld besteht aus zwei Lanes. Lanes sind die beiden Pitcher-Boxen, die sich direkt gegenüber auf zwei verschiedenen Boards auf einem Feld befinden

Pitcher-Boxen: Die Pitcher's Boxen (Wurfzonen) sind 4' x 3' (122 x 91cm) grosse Bereiche an beiden Enden jeder Bahn (Lanes) neben den Boards. Es gibt insgesamt vier (4) Pitcher's Boxen.

Cornhole-Boards: Die Boards werden 27' (+/- ½ Zoll) von Vorderkante zu Vorderkante des Boards aufgestellt. (8,23m)

Cornhole Foul-Linien: Die Vorderkante des Cornhole-Boards ist die Foul-Linie.

Anzeigetafel: Jedes Spielfeld wird mit einer (1) elektronischen oder manuellen Anzeigetafel ausgestattet.



PREGAME

21 BAHNZUWEISUNGEN, BAGFARBE, PITCHING ROTATION

Der erste Wurf, die Wahl der Bahn und die Farbe der Bag werden je nach festgelegt:

Gesetzte Turniere:

- Der Spieler/die Mannschaft mit der höheren Setzliste darf sich die Farbe der Bags aussuchen.
- Der Spieler/die Mannschaft mit der höheren Setznummer wirft zuerst.
- Im Einzelspiel wählt der Spieler mit der höheren Setznummer die Bahnzuweisung.
- Im Doppelspiel wählt das höher gesetzte Team eine der folgenden Optionen:
 1. Lane wählen
 2. Auswahl des Gegners, gegen den sie antreten wollen (Kopf an Kopf)
- Wenn Option 1 gewählt wird, wählt das höher gesetzte Team seine Bahn und nimmt seine Position in den Pitcher's Boxes ein, dann wählt das niedriger gesetzte Team seine eigenen Pitcher's Boxes, um ein Kopf-an-Kopf-Spiel zu bestimmen.
- Wenn Option 2 gewählt wird, wählt das schlechter gesetzte Team seine Bahn und nimmt seine Position in den Pitcher's Boxes ein, dann wählt das besser gesetzte Team seine eigenen Pitcher's Boxes, um ein Kopf-an-Kopf-Match zu bestimmen.

HINWEIS: Wenn 2 von 3 ausgetragen werden, gehen die Optionen für den ersten Pitch und die Bahnzuweisung im ersten Spiel an den höher gesetzten Spieler und im Zweiten an den niedriger gesetzten Spieler. Wenn ein drittes Spiel erforderlich ist, gehen die Optionen für den ersten Pitch und die Bahnzuweisung wieder an den höher gesetzten Spieler.

Nach dem Zufallsprinzip gesetzte Turniere:

- Die Spieler/Teams werden einen (1) Münzwurf (2) Bagspin durchführen.
- Der Spieler/die Mannschaft, der/die den Münzwurf/Bagspin gewinnt, wählt seine/ihre Bagfarbe.
- Der Spieler/die Mannschaft, der/die den Münzwurf/Bagspin gewinnt, wirft zuerst.
- Im Einzelspiel wählt der Spieler, der den Münzwurf/Bagspin gewinnt, seine Bahnzuweisung.
- Beim Doppelspiel wird durch Münzwurf/Bagspin bestimmt, welcher Spieler/dieses Team eine der folgenden Optionen wählt:
 1. Wählen Sie die Lane
 2. Wählen Sie den Gegner, gegen den Sie werfen wollen (Kopf an Kopf)
- Wenn Option 1 gewählt wird, wählt der Gewinner des Münzwurfs/Bagspins seine Bahn und nimmt seine Position in den Pitcher's Boxes ein, dann wählt das gegnerische Team seine eigenen Pitcher's Boxes, um ein Kopf-an-Kopf-Match-up zu bestimmen.
- Wenn Option 2 gewählt wird, wählt der Verlierer des Münzwurfs/Bagspins seine Bahn und nimmt seine Position in den Pitcher's Boxes ein, dann wählt der Gewinner des Münzwurfs seine eigene Bahn.

HINWEIS: Bei 2 aus 3 Spielen gehen die Optionen für den ersten Pitch und die Bahnzuweisung an den Gewinner des Münzwurfs/Bagspins im ersten Spiel und an den Verlierer des Münzwurfs/Bagspins im zweiten Spiel. Sollte ein drittes Spiel erforderlich sein, entscheidet ein weiterer Münzwurf/Bagspin, wer die Optionen für den ersten Pitch und die erhält.

PREGAME

22 PRACTICE / EINSPIELEN

- Es ist üblich, vor Beginn eines Spiels eine "Down and Back"-Übungsrunde durchzuführen, es sei denn, alle Spieler auf dem Platz sind sich einig, das Spiel ohne "Down and Back" zu beginnen.
- Im Einzelspiel werfen die Spieler eine Runde Übungswürfe, gehen dann innerhalb der jeweiligen Bahn zum gegenüberliegenden Board und führen eine weitere Runde Übungswürfe durch.
- Im Doppelspiel führen Teilnehmer an einem Board eine Runde Übungswürfe durch, wonach der jeweilige Doppelpartner eine Übungsrunde spielt.
- Wenn eine Serie von aufeinanderfolgenden Spielen von denselben Teams/Spielern gespielt wird und es einen Wechsel der Seiten, Gegner oder Bags gibt, findet ein "Down and Back" statt, es sei denn, alle Spieler entscheiden einstimmig, kein weiteres "Down and Back" zu absolvieren.
- Zusätzliche Übungsrounden müssen von allen am Spiel beteiligten Spielern einstimmig genehmigt werden.

23 HERAUSFORDERUNG UND VERANTWORTUNG DER SPIELER

- Die Bags können jederzeit von einem ACO Beamten kontrolliert werden.
- Spieler können einen ACO Offiziellen bitten, die Bags ihres Gegners vor Spielbeginn zu kontrollieren.
- Sobald ein Spiel beginnt, gelten die Bags als legal, und die Ergebnisse des Spiels sind gültig.
- Bei der Auswahl der Bagfarben vor Beginn eines Spiels wählt der höher gesetzte Gewinner oder der Gewinner des Münzwurfs zuerst seine Farbe, dann muss der Gegner eine andere, unterscheidbare Farbe wählen.

- Während eines Spiels muss jeder Spieler alle vier (4) Bags der gleichen Serie vom gleichen Hersteller verwenden.
- Gegen Spieler, bei denen bei einer Bagkontrolle ein Verstoss gegen die Richtlinien festgestellt wird, können Disziplinarmaßnahmen verhängt werden:
 1. *Verstoss bei einem ACO Tour Event:* Verfall der entsprechenden Bags für den Rest des Turniers. Der Spieler muss für den Rest des Turniers ein anderes Bagset oder die vom ACO zur Verfügung gestellten Haus-Bags wählen.
 2. *Verstoss bei einem ACO Tour Event:* Verfall des Spiels. Der Spieler muss für den Rest des Turniers die vom ACO zur Verfügung gestellten Bags benutzen.
 3. *Verstoss bei einem ACO Tour Event:* Disqualifikation vom Turnier. Mögliche weitere Suspendierung der Mitgliedschaft nach Überprüfung
- *Verstöße bei 2 separaten ACO Tour Events während der Saison:* Disqualifikation vom Turnier. Mögliche weitere Suspendierung der Mitgliedschaft aufgrund der Überprüfung
- Der koordinierende ACO Offizielle hat in allen Streitfällen das letzte Wort. Ein ACO Offizieller kann jederzeit einen oder beide Spieler/Teams auffordern, ACO Haus-Bags zu benutzen.
- Wenn die Bags eines Spielers/einer Mannschaft zu alt, zu schmutzig oder zu abgenutzt sind, um einer Sichtprüfung standzuhalten, kann von den Spielern verlangt werden, dass sie ACO Haus-Bags verwenden, wenn die Spiele für die Übertragung, das Livestreaming usw. gefilmt werden sollen.

SPIELREGELN

3.1 WERFEN DER CORNHOLE BAGS - PITCHING

- Die Spieler werfen abwechselnd die Beutel (ein Spieler), bis jeder Spieler alle (4) seiner Bags geworfen hat.
- Ein Spieler muss alle (4) Cornhole-Bags aus der ihm zugewiesenen Pitcher's Box werfen.
- Die Spieler müssen das Bag mit einem Unterhandwurf werfen.
- Ein Fuss muss sich zum Zeitpunkt der Freigabe des Bags vollständig in der Pitcher's Box befinden.
- Ein Spieler darf den Boden auf oder jenseits der Foullinie nicht berühren, bevor sein Bag das Board am gegenüberliegenden Ende des Spielfeldes berührt hat. Wenn ein Spieler die Foullinie zu früh überschreitet, wird dies als Fussfoul gewertet.

3.2 FUSSFOUL

- Ein Fussfoul wird angezeigt, wenn der Fuss eines Spielers den Boden auf oder jenseits der Foullinie berührt, bevor sein Bag das Board am gegenüberliegenden Ende des Spielfeldes berührt hat.

Verfahren und Strafen für Fussfouls:

- Wird der Gegner Zeuge eines Fussfouls, muss er ein Time-out ausrufen und einen zertifizierten Offiziellen benachrichtigen. Der Spieler wird für die Auszeit nicht belastet.
- Ein zertifizierter Offizieller wird sich auf dem Spielfeld melden, um das Spiel zu beobachten.
- Der zertifizierte Offizielle macht beide Spieler darauf aufmerksam, warum sie als "Warnung" auf das Spielfeld gerufen wurden.
- Wenn der zertifizierte Beamte Zeuge weiterer Verstöße wird, werden Sanktionen verhängt:
 1. **Strike:** Das Bag des fehlbaren Spielers wird zum "toten Bag" erklärt und von der Spielfläche entfernt; der nicht fehlbare Spieler kann den beobachtenden zertifizierten Offiziellen bitten, Bags zu ersetzen, die von den gefoulten Bags betroffen waren. Ergo Bags, die vom Spielfeld oder in das Spielfeld geschleudert wurden

das Loch

2. **Strike:** Das Bag des fehlbaren Spielers wird zum "toten Bag" erklärt und von der Spielfläche entfernt. Der Spieler, der den Verstoss nicht begangen hat, kann den beobachtenden Offiziellen bitten, die vom Foul betroffenen Bags zu ersetzen. Ergo Bags, die vom Board oder in das Loch geworfen wurden

3. **Strike:** Der Spieler verliert das aktuelle Spiel.

ANMERKUNG: Ein zertifizierter Schiedsrichter, der das Spiel auch freiwillig und ohne Aufforderung durch die Spieler leiten kann

3.3 UNBEABSICHTIGTER WURF

- Jedes Cornhole-Bag, das die Hand eines Spielers verlässt, sobald der letzte Schritt (falls gemacht) und der letzte Vorwärtsschwung des Abwurfs begonnen hat, zählt als geworfenes Bag.
- Ein Cornhole-Bag, das von einem Spieler versehentlich fallen gelassen wird, bevor der letzte Schritt (falls gemacht) und der letzte Vorwärtsschwung begonnen hat, gilt nicht als Foul-Bag und darf aufgehoben und geworfen werden.

3.4 WERFEN DES NÄCHSTEN FRAMES

- Der Spieler/die Mannschaft, der/die im vorangegangenen Frame gepunktet hat, wirft im nächsten zuerst.
- Erzielt keiner der beiden Spieler/Teams einen Treffer, erhält der Spieler/das Team, der/das im vorangegangenen Frame zuerst geworfen hat, den ersten Pitch im nächsten Frame.

3.5 PITCHEN IN FALSCHER REIHENFOLGE

- Wenn ein Spieler in einer falschen Reihenfolge wirft, wird der Bag, der in der falschen Reihenfolge geworfen wurde, verwirkt und aus dem Spiel genommen.
- Um die korrekte Wurfreihenfolge wiederherzustellen, wirft der gegnerische Spieler zwei aufeinanderfolgende Bags.

SPIEGELREGELN

- Wirft ein Spieler ohne sofortige Identifizierung oder Aufforderung ausserhalb der Reihenfolge, wird die laufende Runde in der falschen Reihenfolge fortgesetzt. Endet die Runde mit einem "Wash" oder "Push", wird die folgende Runde in der korrekten Reihenfolge gespielt, wie ursprünglich vorgesehen. Erzielt ein Team in dieser Runde Punkte, beginnt es die nächste Runde.

3.6 BERÜHREN VON BAGS VOR FERTIGSTELLUNG DES FRAMES

- Wenn ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich ein Bag in der Scoring-Position (Woodies oder Cornholes) berührt, bevor alle Bags während des Frames geworfen wurden, ist der Frame beendet.
- Das Team, das die Bags berührt hat, verliert alle verbleibenden Bags und zählt die Punkte für die Bags, die es während des bereits geworfen hat.
- Das Team, das nicht angreift, erhält 12 Punkte, als ob es 4 Cornholes geworfen hätte.

WICHTIGER HINWEIS: 12 Punkte werden NICHT automatisch zur Gesamtpunktzahl (Scoreboard) hinzugefügt. Die 12 Punkte werden nur innerhalb dieses speziellen Frames vor der Cancellation verwendet.

BEISPIEL:

Rot hat bis zu diesem Zeitpunkt des Frames 3 Bags geworfen, was 5 Punkten entspricht.

Blau hat bis zu diesem Zeitpunkt des Frames 3 Bags geworfen, was 7 Punkten entspricht.

Blau greift nach unten und berührt die Bags. Der Frame ist vorbei.

Das verbleibende Bag von Blau wird für tot erklärt und ihre bisherigen Punkte werden zusammengezählt.

Rot erhält 12 Punkte für den Frame, als ob sie (4) Cornholes geworfen hätten.

12 rote Punkte

7 Blaue Punkte

Rot erhält 5 Punkte für diesen Frame

3.7 ZEITSCHRÄNKE

- Ein Spieler muss jedes Cornhole-Bag innerhalb von fünfzehn (15) Sekunden, nachdem das Bag des Gegners zur Ruhe gekommen ist.

- Verfahren und Sanktionen bei Zeitüberschreitung:
- Wenn der Gegner Zeuge einer Zeitstrafe wird, muss er ein Time-out ausrufen und einen zertifizierten Offiziellen benachrichtigen. Der Spieler wird für die Auszeit nicht belastet.
- Ein zertifizierter Offizieller wird sich auf dem Spielfeld melden, um das Spiel zu beobachten.
- Der zertifizierte Offizielle macht beide Spieler darauf aufmerksam, warum sie als "Warnung" auf das Spielfeld gerufen wurden.
- Wenn der zertifizierte Beamte Zeuge weiterer Verstöße wird, werden die Strafen verhängt:

1. **Strike:** Der Spieler erhält einen "1st Strike".

2. **Strike:** Der Spieler erhält einen "2nd Strike".

3. **Strike:** Beim dritten Vergehen verliert der Spieler das laufende Spiel.

HINWEIS: Ein zertifizierter Offizieller kann das Spiel auch freiwillig leiten, ohne dass die Spieler darum gebeten haben.

- Im Einzelspiel hat jeder Spieler 30 Sekunden Zeit, um zum anderen Ende des Feldes zu gehen, seine Bags zu holen und sich für den Wurf vorzubereiten, sobald das letzte Bag zum Stillstand gekommen ist.

HINWEIS: Der zertifizierte Offizieller kann Ausnahmen machen, wenn körperliche Behinderungen oder Beeinträchtigungen vorliegen.

- Der Frame wird 5 Sekunden nachdem das letzte Bag geworfen wurde und das gegenüberliegende Board berührt hat, gewertet.
- Wenn einer der Spieler glaubt, dass sich die Bags noch bewegen könnten, muss er sofort seinen Partner oder Gegner darauf hinweisen, die Bags nicht zu berühren, und laut zu zählen beginnen, indem er die 1-Sekunden-Kadenz "One ACO, Two ACO, Three ACO, Four ACO, Five ACO" verwendet.
- Jedes Bag, das sich nach 5 Sekunden in seiner Position bewegt, wird auf der Grundlage seiner vorherigen Position bewertet.
- Kann man sich nicht auf eine Zeitangabe einigen, wertet der Zertifizierungsbeamte den Frame oder negiert ihn.

SPIEGELREGELN

3.8 AUSRICHTEN VON CORNHOLE-BOARDS

- Ein Spieler darf Cornhole-Boards nur zwischen den Frames und mit Zustimmung seines Gegners begradigen. Ein zertifizierter Offizieller kann angerufen werden, um die Neuordnung zu bestimmen, wenn eine Diskrepanz in Frage steht.

3.9 ANNÄHERUNG AN DIE GEGENÜBERLIEGENDEN BOARDS

- Ein Spieler darf sich dem gegenüberliegenden Board während eines Frames nur unter drei (3) Umständen nähern:
 1. Es wurde ein Timeout ausgerufen.
 2. Zum Entharken von Bags, die im Loch des Cornhole Boards gestapelt sind.
 3. Um Bags, die als Foul-Bags gelten, von der Spielfläche zu entfernen.

3.10 TIMEOUTS

- Jedem Spieler oder jeder Mannschaft sind zwei (2) Auszeiten pro Spiel erlaubt.
- Timeouts können bis zu zwei Minuten lang sein.
- Ein Spieler darf nur dann eine Auszeit nehmen, wenn er mit dem Werfen an der Reihe ist.
- Beide Spieler dürfen während der Auszeit zu dem anderen Board gehen, um die Position der Bags zu überprüfen.
- Die Spieler dürfen die Cornhole-Bags oder -Boards während einer Auszeit nicht berühren.

WICHTIGER HINWEIS: *Offizielle Auszeiten können im Falle eines defekten Cornhole-Beutels, bei Fehlfunktionen der Ausrüstung oder unter anderen Umständen nach Ermessen des zertifizierten Offiziellen gewährt werden. Einem Spieler wird dies nicht in Rechnung gestellt.*

3.11 CORNHOLE-BAGS STAPEL "RAKE"

- Wenn sich Bags im Loch stapeln und den nächsten Wurf behindern oder behindern könnten, oder wenn es fraglich ist, ob ein Cornhole-Bag auf natürliche Weise durch das Loch gefallen wäre, kann ein Spieler verlangen, dass die Cornhole-Bags, die in das Loch gefallen sind, geharkt werden. Um eine Harke «Rake» zu verlangen, muss der Spieler hörbar darum bitten.
- Ein oder beide Spieler können zum anderen Board gehen und die Bags unter dem Board hervorholen. Ein Spieler rechnet und der andere Spieler schaut zu.
- Wenn beide Spieler einverstanden sind, kann ein Zuschauer zum Einsammeln der Bags gerufen werden.
- Bei Unstimmigkeiten kann ein zertifizierter Beamter hinzugezogen werden, um die Bags zu sortieren.
- Jedes Mal, wenn 4 Cornhole-Bags in das Loch gelangt sind oder ein Stapel von Bags im Loch sichtbar ist, kann ein Spieler einen Harken anfordern und erhält keine Auszeit.

WICHTIGER HINWEIS: *Beim Harken sollten alle Anstrengungen unternommen werden, um Bags auf der Spielfläche in ihrem natürlichen Zustand zu belassen und Bags, die möglicherweise am Rande des Lochs hängen und nicht unnatürlich in das Loch fallen. Wenn ein Bag auf einem gestapelten Bag ruht, und unvermeidlich durch das Harken in das Loch fällt, so wird es als Cornhole gewertet.*

3.12 CORNHOLE-BAGS "STANKER" ENTFERNEN

- Wenn ein Foulbag auf der Spielfläche landet oder den Boden und das Spielfeld berührt (Stanker), muss er sofort entfernt werden.
- Der Spieler, der das Foul nicht begangen hat, kann einen zertifizierten Offiziellen bitten, die vom Foul betroffenen Bags zurück zu platzieren. Ergo Bags, die vom Board oder in das Loch gestossen wurden

SPIEGELREGELN

3.13 ACO ADAPTIVE CORNHOLE DIVISION

- Der ACO freut sich und ist stolz darauf, in der ACO Saison 19 bei ausgewählten Turnieren die ACO Adaptive Cornhole Division einzuführen.
- Da wir mehr Veranstaltungen koordinieren und Daten von den adaptiven Athleten sammeln, behält sich der ACO das Recht vor, die Regeln anzupassen und Zugeständnisse auf einer Turnier-zu-Turnier-Basis in der ACO Adaptive Cornhole Division (ohne Punktevergabe) zu machen.

BEISPIELE:

Zeitabstände zwischen den Frames. Zeitabstände zwischen den Spielfeldern. Abstand zwischen den Boards

Dauer der Spiele

- Die Regeln werden vom ACO Turnirdirektor vor Beginn des Turniers genau erklärt.

3.14 ADAPTIVE ATHLETEN IN AKTUELLEN ACO PUNKTE SAMMELNDEN ABTEILUNGEN

- Die ACO Adaptive Cornhole Division wird ihre eigenen geänderten Regeln haben, aber alle adaptiven Athleten, die derzeit in anderen aktuellen ACO Competitive Divisions antreten, müssen sich an die aktuellen Regeln halten. (EG 27ft Entfernung, Wurfzeit, etc.)

Foullinie

- Ein Spieler darf den Boden auf oder jenseits der Foullinie nicht berühren, bevor sein Bag das Board am gegenüberliegenden Ende des Spielfeldes berührt hat.
- Dies würde für jedes Anhängsel oder Gerät gelten

BEISPIEL - Wo die Vorderräder eines Rollstuhls den Boden berühren

3.15 BAGS-TERMINOLOGIE

Woody

- Bezieht sich auf jeden Cornhole-Bag, das geworfen wurde und am Ende des Frames auf der Spielfläche des Cornhole-Boards liegen bleibt.

Cornhole

- Bezieht sich auf jedes Cornhole-Bag, das geworfen wurde und zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb des Frames durch das Loch des Cornhole-Boards fällt.

Frame

- Bezieht sich auf die Vollendung von vier (4) Beuteln von jedem Spieler von einem Ende des Spielfeldes zum Anderen. Insgesamt gibt es acht (8) Bags, aus denen eine Punktzahl ermittelt wird.

Foul Bag

- Bezieht sich auf jedes Cornhole-Bag, das nicht Woody oder Cornhole bezeichnet wird.
- Ein unzulässiges Bag ist jedes Bag, das eines der folgenden Kriterien erfüllt:

Jedes Bag, das geworfen wird, ohne dass sich mindestens ein Fuss zum Zeitpunkt des Abwurfs vollständig in der Pitcher's Box befindet

" Muss von einem zertifizierten Beamten bezeugt und durchgesetzt werden

" Strafe: Totes Bag und CO Strike

Jedes Bag, das geworfen wurde, wenn der Spieler ein Fussfoul begeht

" Muss von einem zertifizierten Beamten bezeugt und durchgesetzt werden

" Strafe: Totes Bag und CO Strike

Jedes Bag, das nicht innerhalb der 15-Sekunden-Frist geworfen wird

" Muss von einem zertifizierten Beamten bezeugt und durchgesetzt werden

" Strafe: Totes Bag und CO Strike

Ein Bag, das von einer anderen als der vorgesehenen Pitcher-Box geworfen wurde

" Kann von einem selbst, einem Gegner oder einem zertifizierten Beamten vollstreckt werden

" Strafe: Totes Bag

3

SPIELREGELN

Jedes Bag, das das Spielfeld oder den Boden berührt hat, bevor es auf der Spielfläche zu liegen kam

" Kann von einem selbst, einem Gegner oder einem zertifizierten Beamten vollstreckt werden

" Strafe: Totes Bag

Jedes Bag, das den Boden und das Board berührt.

" Kann von einem selbst, einem Gegner oder einem zertifizierten Beamten vollstreckt werden

" Strafe: Totes Bag

Jedes Bag, das auf ein zuvor definiertes Objekt wie einen Baumstamm, einen Draht, die Hallendecke usw. trifft.

" Kann von einem selbst, einem Gegner oder einem zertifizierten Beamten vollstreckt werden

" Strafe: Totes Bag

KAPITEL 4: WERTUNG UND SPIELFORMATE

4.1 SCORING

Wertung der Cancellation

- Die anerkannte Methode der Punktevergabe für den Cornhole-Sport ist die Cancellation-Wertung. Dabei werden die Punkte eines Spielers mit den Punkten des Gegners verrechnet. Bei dieser Methode kann nur ein Spieler/eine Mannschaft in jedem Frame punkten.

Woody

- Jeder Woody ist einen (1) Punkt wert.

Cornhole

- Jedes Cornhole ist drei (3) Punkte wert.

BEISPIEL:

Rot erzielt ein (1) Woodies und zwei (2) Cornholes während des Frames (7 Gesamtpunkte)

Blau erzielt zwei (2) Woodies und null (0) Cornholes während des Frames (2 Gesamtpunkte)

7 Punkte - 2 Punkte = Rot erhält 5 Punkte für den Rahmen

4.2 TURNIERFORMATE - TRADITIONELL 21

- Das am häufigsten verwendete Format in ACO punktebringenden Divisionen.
- Einzel- oder Doppelspiele, bei denen der erste Spieler/das erste Team, der/das am Ende Frames 21 Punkte erreicht oder überschreitet, der Sieger ist.
- Ein Spieler oder eine Mannschaft muss nicht mit (2) Punkten Vorsprung gewinnen. Sie müssen nur vor ihrem Gegner (21) Punkte erreichen oder überschreiten.

Einzel - Spiele

- Spieler A tritt gegen Spieler B an.
- Beide Spieler bleiben während des gesamten Spiels auf der ihnen zugewiesenen Bahn.
- Die Spieler beginnen das Spiel an der Stirnwand und werfen abwechselnd die Bags, bis jeder Spieler alle Bags geworfen hat.
(4) seiner/ihrer Bags.
- Die Spieler gehen dann zum Ende ihrer Bahn zum anderen Spielfeld, notieren den Spielstand und setzen den Wurf auf dem anderen Cornhole-Board fort.

Doppel - Spiel

- Team A tritt gegen Team B an
- Jedes Team besteht aus zwei (2) Personen.
- Jede Mannschaft bleibt während des gesamten Spiels auf der ihr zugewiesenen Bahn (Lane).
- Die Spieler an einem Board werfen abwechselnd Bags, bis jeder Spieler alle (4) seiner Bags geworfen hat.
- Die Spieler am anderen Board nehmen den Spielstand auf und setzen das Spiel auf dem anderen Cornhole-Board fort.

4.3 TURNIERFORMATE ACO QUADS

- Vier (4) Spieler pro Mannschaft
- Einzelne Turniere können variieren: Die Spieler können sich als zwei (2) Spieler-Teams anmelden und mit einem anderen Team zusammengeführt werden oder sich als komplettes Team mit vier (4) Spielern anmelden. Siehe Beschreibungen der einzelnen Turniere
- Bewertung der Annullierung
- Das erste Team, das am Ende eines Frames (21) Punkte erreicht oder überschreitet, ist der Sieger.
- Zwei (2) Teamkollegen werfen von jedem Ende der Boards, wobei jeder Teamkollege (2) Bags wirft, in beliebiger Reihenfolge

KAPITEL 4: WERTUNG UND SPIELFORMATE

44 TURNIERFORMATE ACO SKINS

NEU für die ACO-PRO Serie in der ACO Saison 19:

- Der erste Spieler/das erste Team, der/das am Ende eines Frames (7) Skins erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.
- Wertung der Cancellation
- Jedes Spiel ist insgesamt dreizehn (13) "Skins" wert.
- Jeder Frame eines Spiels ist gleich einem (1) Skin
- Ein Spieler erhält einen Skin, wenn er seinen Gegner während des gegebenen Frames übertrifft. Es spielt keine Rolle, ob 10 Punkte oder 1 Punkt mehr erzielt, das Ergebnis ist ein Sieg (1) Skin.
- Wenn der Frame ein Push ist, wird der Skin auf den nächsten Frame übertragen usw.
- Beispiel: Während Frame 1 des Spiels "schieben" Spieler 1 und Spieler 2 den Frame, indem sie jeweils 8 Punkte werfen. Der Skin aus Frame #1 wird nun geschoben, wodurch Frame #2 zwei Skins wert ist.
- Sobald ein Spieler sieben (7) Skins gewonnen hat, ist das Spiel zu Ende, dieser Spieler wird zum Sieger erklärt und kommt in die nächste Runde.
- Alle verbleibenden Skins der ursprünglichen 13 werden an den Gewinner vergeben

45 AUFZEICHNUNG DER PARTIE

- Es dürfen keine Cornhole-Bags verschoben werden, bevor die Wertung festgelegt ist. Wenn diese Entscheidung zweifelhaft ist, wird ein zertifizierter Offizieller gerufen, um die Wertung für den fraglichen Frame zu bestimmen.
- Die Spieler sind angehalten, den Spielstand genau zu beachten. Die Spieler sind verpflichtet, ihren Punktestand am Ende jedes Frames auf dem Scoretower/Scorepad zu aktualisieren. Die Spieler können sich zwischen den Frames an den zertifizierten Offiziellen wenden, wenn es Unstimmigkeiten über den korrekten Punktestand gibt.
- Wenn der Scoretower/Scorepad von einem Dritten verwaltet wird, ist der Spieler/die Mannschaft, der/die in jedem Frame punktet, dafür verantwortlich, den Punktestand dem Punkteverwalter zuzurufen. Es liegt in der Verantwortung der Spieler/Teams, sicherzustellen, dass der Punktestand am Ende jedes Frames auf dem Scoretower/Scorepad korrekt angezeigt wird, bevor sie zum nächsten Frame übergehen.

VERHALTENSKODEX

5.1 ABSICHTLICHE FOULS

- Jedes Foul, das von einem beobachtenden ACO zertifizierten Offiziellen als "absichtlich" angesehen wird, kann je nach Schwere des Verstosses und nach Ermessen des ACO zertifizierten Offiziellen mit einer Disziplinarstrafe geahndet werden.

5.2 ABLENKENDES VERHALTEN

- Während des Wettkampfs sollten Cornhole-Spieler keine störenden Geräusche oder Bewegungen machen, die ihren Gegner oder andere Spieler in der Nähe ablenken könnten. Spieler, die das Gefühl haben, dass es ein Problem mit dem Verhalten der Spieler gibt, sollten sofort einen zertifizierten Offiziellen alarmieren.
- Beispiele für unangemessenes Verhalten sind: Verwendung von Schimpfwörtern
Verwendung von Schimpfwörtern
Verwendung von obszönen Gesten
Umdrehen oder Jonglieren von Bags
Nach unten greifen, um Bags vom Board zu holen Geräusche beim Wurf des Gegners machen
oder andere Arten von störendem Lärm oder Bewegungen

5.3 VERFAHREN UND SANKTIONEN BEI ABLENKENDEM VERHALTEN

- Wird der Gegner Zeuge eines ablenkenden Verhaltens des Spielers, muss er ein Time-out ausrufen und einen zertifizierten Offiziellen benachrichtigen. Die Auszeit wird dem Spieler nicht in Rechnung gestellt.
- Ein zertifizierter Offizieller wird sich auf dem Spielfeld melden, um das Spiel zu beobachten.
- Der zertifizierte Offizielle macht beide Spieler darauf aufmerksam, warum sie auf das Spielfeld gerufen wurden, als "Warnung". Wenn der zertifizierte Offizielle Zeuge weiterer Verstöße wird, werden die Strafen wie verhängt:

1. Strike: Der Spieler erhält einen "1st Strike" 2nd Strike: Der Spieler erhält einen "2nd Strike".

3. Strike: Beim dritten Vergehen verliert der Spieler das laufende Spiel.

- Jeder weitere Verstoss kann die Disqualifikation vom Turnier/von den Veranstaltungen und die Suspendierung der Mitgliedschaft zur Folge haben.

HINWEIS: Ein zertifizierter Offizieller kann das Spiel auch freiwillig leiten, ohne dass die Spieler darum gebeten haben.

5.4 SPORTSMANSHIP

- Cornhole-Spieler (und Zuschauer) dürfen sich keiner der folgenden Handlungen hingeben:
Verhöhnung
Schimpfwörter oder Beleidigungen Obszöne Gesten machen
Unberechtigter Körperkontakt mit anderen Spielern
oder jede andere Art von unsportlichem Verhalten
- Spieler, die sich gegenüber anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen unsportlich verhalten, werden vom Turnier und vom Veranstaltungsort ausgeschlossen.

5.5 RATSCHLÄGE FÜR SPIELER GEBEN/EMPFANGEN

- Es ist erlaubt, dass ein Mannschaftskamerad oder ein Zuschauer Ratschläge zur Position des Bags und/oder Empfehlungen für den nächsten Wurf gibt.

VERHALTENSKODEX

5.6 AMERIKANISCHE CORNHOLE ORGANISATION VIDEO FREIGABE

- Indem Sie Mitglied der American Cornhole Organization werden oder eine Eintrittskarte für eine Veranstaltung der American Cornhole Organization kaufen, erteilen Sie der American Cornhole Organization und ihren Partnern die Rechte an Ihrem Bild, Video oder Standbild sowie an der Abbildung Ihrer Stimme, wie sie auf Audio- oder Videoband aufgezeichnet wurde. Ihr Bild darf bearbeitet, kopiert, ausgestellt, veröffentlicht oder verteilt werden für JEDE USE und Sie verzichten auf das Recht, das fertige Produkt zu prüfen oder zu genehmigen. Sie verzichten auch auf jedes Recht auf Tantiemen oder andere Entschädigungen, die sich aus der Verwendung Ihres Bildes oder Ihrer Aufnahme ergeben oder damit verbunden sind.

5.7 KLEIDERCODE

- Spieler, die im Livestream in den Finals eines ACO Events auftreten, müssen nach Ermessen des ACO zertifizierten Offiziellen ACO genehmigte Kleidung tragen.

- Spieler dürfen im Livestream keine der folgenden Kleidungsstücke tragen:

Abgeschnittene Ärmel

Logos oder Designs, die für andere nationale Cornhole-Organisationen repräsentativ sind

5.8 ACO SPIELERKODEX

- Ich werde die Spieler, Offiziellen, Zuschauer und Familien respektieren.
- Ich verpflichte mich, ein qualitativ hochwertiges Cornhole-Programm durchzuführen, das hohe Integritätsstandards für alle Teilnehmer fördert und die ACO Standards unterstützt.
- Ich verpflichte mich, die richtigen Entscheidungen zu treffen, die im besten Interesse aller Teilnehmer und von ACO sind.
- Ich erkläre mich damit einverstanden, den Grundsatz eines ordnungsgemässen Verfahrens zum Schutz der Rechte aller Teilnehmer zu unterstützen.

- Ich stimme zu, Cornhole-Veranstaltungen zu organisieren, zu leiten und zu fördern, die die Werte, Richtlinien und Verfahren der American Cornhole Organization direkt widerspiegeln.
- Ich stimme zu, mit der American Cornhole Organization (ACO) zusammenzuarbeiten, um alle Richtlinien zu erstellen, umzusetzen und zu unterstützen.
- Ich verpflichte mich, meine Pflichten nach bestem Wissen und Gewissen mit Ehre, Respekt, Integrität und Loyalität zu erfüllen.
- Ich verpflichte mich, die Werte der American Cornhole Organization (ACO) zu vertreten und die Spieler, die Mitarbeiter der ACO und die Öffentlichkeit in höchstem Masse zu repräsentieren.
- Zertifizierte Offizielle müssen sowohl die Spielregeln als auch die zur Durchsetzung der Regeln notwendigen Mechanismen beherrschen und ihre Autorität auf unparteiische, entschlossene und kontrollierte Weise ausüben.
- Zertifizierte Beamte arbeiten untereinander und mit ihren staatlichen Botschaftern auf konstruktive und kooperative Weise zusammen.
- Beamte müssen bei der Teilnahme an Foren, Chatrooms und allen Formen sozialer Medien eine ethische Haltung einnehmen.
- Der/die Zertifizierte bestätigt, dass er/sie die Bestimmungen dieses Verhaltenskodexes gelesen und verstanden hat. Er/sie verpflichtet sich, sich wie folgt zu verhalten gemäss den Bedingungen dieses. Er/sie versteht ausserdem und stimmt zu, dass er/sie im Falle eines Verstosses gegen die Bedingungen dieses Verhaltenskodex suspendiert oder gekündigt werden kann, wenn die American Cornhole Organization LLC diese Vereinbarung verletzt.

VERHALTENSKODEX

5.9 ACO VERBOTENER CODE

- American Cornhole Organization kann nach eigenem Ermessen Ihre Mitgliedschaftsprivilegien mit sofortiger Wirkung kündigen, wenn wir der Meinung sind, dass Sie ein bestimmtes Verhalten an den Tag gelegt haben oder gerade an einem solchen Verhalten beteiligt sind oder dass Ihnen ein solches Verhalten vorgeworfen wird, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf ein Verhalten, das Belästigung, Diskriminierung, Gewalt, Einschüchterung, kriminelle Handlungen oder moralische Verwerflichkeit beinhaltet und das nach eigenem Ermessen der American Cornhole Organization den Ruf der American Cornhole Organization ungünstig widerspiegelt oder widerspiegeln könnte.
- Eine solche Kündigung wird sofort wirksam und erfolgt ohne Rückerstattung von Mitgliedsbeiträgen und/oder Ticketkaufgebühren.
- Im Falle einer solchen Beendigung wird sich American Cornhole Organization nach besten Kräften bemühen, Sie bzw. das Mitglied von einer solchen Beendigung in Kenntnis zu setzen.
- Kein ausgeschiedenes Mitglied darf an Veranstaltungen der American Cornhole Organization teilnehmen, noch darf sich ein ausgeschiedenes Mitglied als Mitglied der American Cornhole Organization ausweisen oder in irgendeiner Weise mit ihr verbunden sein.



GAME ON!

ACO: WIR SIND CORNHOLE.



**AMERICAN
CORNHOLE**
ORGANIZATION