

X-MAS DYP SPEZIAL

im Woodstöckl · Langstr. 19 · 69169 Mannheim

Es werden die folgenden
Spezial-Disziplinen gespielt:

- **DRUNKEN 2-BALL ROLLERBALL:** Wenn der Drunken Master auf 2-Ball Rollerball trifft ...
- **WHAT'S-WRONG-DYP:** Normale Spielregeln, aber mit dem Tisch stimmt was nicht ...

Außerdem:

- Lucky-Loser-Modus: Jeder darf mitspielen
- Zwei Lehmacher-Tische mit Hohlstangen
- Anmeldung: 19.00–20.00 h, Beginn: 20.00 h
 - Ausschüttung wie üblich
- Teilnahmegebühr: 7 Euro/Person (davon 2 Euro Unkostenbeitrag)
 - Maximal 32 Teilnehmer
 - Abwechselnd münzen

27. DEZEMBER 2009 · 20.00 h

ALLE ANDEREN INFOS BEI www.tischfussball-mannheim.de

WHAT'S-WRONG-DYP

DRUNKEN 2-BALL ROLLERBALL

DRUNKEN 2-BALL ROLLERBALL

Two-Ball Rollerball ist eine Spezialdisziplin aus dem Tornado-Bereich, bei der zu Beginn eines jeden Spielzugs **mit zwei Bällen** gespielt wird. Außerdem dürfen Bälle nicht gestoppt werden. Bei uns kommen allerdings noch ein paar spezielle Regeln hinzu: der Drunken-Master-Modus!

1. Zeitlimit

1.1 Rollerball heißt, **es muss immer aus dem Lauf gespielt werden**. Der Ball darf nicht länger als **1 Sekunde geklemmt oder gestoppt werden** und es gilt ein **10-Sekunden-Zeitlimit für alle Reihen**. Schüsse, die sofort aus einer geklemmten/gestoppten Position abgegeben werden, zählen allerdings.

2. Der Einwurf

2.1 Beim Anspiel zählt man gemeinsam bis drei und dann wirft jeder Stürmer einen Ball ein. Beide Bälle sollten möglichst gleichzeitig auf dem Spielfeld auftreffen, spätestens aber innerhalb einer Sekunde, nachdem bis Drei gezählt wurde.

2.2 Wenn ein Ball das Spielfeld verlässt und noch kein Tor erzielt wurde, werden beide Bälle von den Stürmern neu eingeworfen. Im anderen Fall wirft das Team den verbleibenden Ball ein, gegen welches das erste Tor erzielt wurde.

3. Tore, Punkte

3.1 Wenn beide Teams ein Tor erzielen, zählt keines davon. Es werden wieder zwei Bälle eingeworfen.

3.2 Wenn ein Team ein Tor erzielt hat, kann es zu jedem Zeitpunkt das Spiel unterbrechen, sobald es Kontrolle über den verbleibenden Ball erlangt hat und dann einen Punkt für sich reklamieren. In diesem Fall werden zwei Bälle neu aufgelegt.

3.3 Ein Team, das beide Bälle zu einem Tor verwertet, erhält zwei Punkte. Es werden 2 Bälle aufgelegt.

3.4 Ein **Schuss, der ins Tor geht und es wieder verlässt, zählt im Two-Ball Rollerball nicht als Treffer** – anstattdessen geht das Spiel einfach weiter.

4. Time-Outs

4.1 In jedem Satz sind zwei Time-Outs pro Team erlaubt. Allerdings darf kein Time-Out genommen werden, solange einer der Bälle noch im Spiel ist.

5. Drunken Master

5.1 Jedes Team, das einen Satz gewinnt, muss auf Ex eines unserer köstlichen Getränke zu sich nehmen – also zwei Getränke! Alternativ steht es im folgenden Satz 0:3, ehe der erste Ball eingeworfen wird. Das Team, das das ganze Spiel gewinnt, muss zum Abschluss trinken – ein Schieben des 0:3 ins nächste Spiel ist nicht zulässig.

5.2 Ein irreguläres Anhalten des Balls für länger als eine Sekunde stellt ein Foul dar. Der Spieler, der das Foul begangen hat, muss zur Auflockerung auf Ex ein Getränk zu sich nehmen.

WHAT'S-WRONG-DYP

Wir spielen ein normales DYP nach den P4P-Regeln, aber mit dem Tisch stimmt etwas überhaupt nicht ... lasst euch überraschen! ;-))