



2. PEHEIMER SCHOCK TURNIER

WÜRFELN. FEIERN. GEWINNEN.



10. OKTOBER 2026
AB 14:00 UHR



SPORTHEIM PEHEIM

AFTER
SCHOCK
PARTY



1. WURFWERTIGKEITEN

BEZEICHNUNG	WURFBILDER	ANZAHL DECKEL
Schock-Out		Komplette Hälfte
Schock		2 – 6 (nach Höhe des Schocks)
Pasch		3
Straße		2
Einfacher Wurf		1

2. SPIELREGELN IM ÜBERBLICK



WÜRFELBECHER

Der Würfelbecher darf nach dem Würfeln bis zum eigenen Zug nicht mehr berührt werden.



AUFDECKEN

Beim Aufdecken darf der Becher nur mit einer Hand berührt werden. Verdecken der Würfel mit der Hand ist nicht erlaubt.



WÜRFEL LIEGEN LASSEN

Alle Würfel dürfen herausgelegt werden. Was draußen liegt, muss draußen bleiben.



LETZTER WURF

Der letzte Wurf muss verdeckt bleiben.



SCHOCK

Wird ein Schock gewürfelt, ist die Anzahl der Deckel abhängig von der Höhe des Schocks.

3. ZUSÄTZLICHE TURNIERREGELN

- ✓ Nach dem Würfeln darf der Würfelbecher nicht mehr berührt werden, bis der Spieler an der Reihe ist.
- ✓ Beim Aufdecken darf der Becher nur mit einer Hand berührt werden. Ein Verdecken der Würfel mit der Hand ist nicht erlaubt.
- ✓ Alle Würfel dürfen herausgelegt werden. Was draußen liegt, muss draußen bleiben.
- ✓ Der letzte Wurf muss verdeckt bleiben.
- ✓ Werden zwei 6er in einem Versuch geworfen, darf ein Würfel auf „Eins“ gedreht werden. Der zweite 6er muss neu geworfen werden. Diese Regel gilt nicht beim letzten Versuch des Spielers.
- ✓ Werden in einem Wurf drei 6er geworfen, dürfen zwei Würfel auf „Eins“ gedreht werden. Der dritte 6er muss neu geworfen werden. Diese Regel gilt nicht beim letzten Versuch des Spielers.
- ✓ Hohe Straßen schlagen niedrige Straßen
- ✓ „Mit ist Schitt!\": Werfen zwei Spieler in einer Runde den gleichen Wurf im gleichen Versuch, hat der zuerst geworfene Wurf den höheren Wert.
- ✓ Wird der Versuch aufgedeckt müssen alle Würfel mit je vier Kanten den Tisch berühren. Ist dies nicht der Fall, muss der Versuch neu geworfen werden (Keine Türmchen, kein „brennen“).
- ✓ Ab Viertelfinale werden die Punkte durch den Schiedsrichter notiert.
- ✓ Punktezettel müssen beim Schiedsrichter abgegeben werden.
- ✓ Bei Punktegleichstand entscheidet ein Stechen, wobei der höchste Wurf (addierte Augenzahl) über das Weiterkommen in die nächste Runde entscheidet.
- ✓ Vorsicht: Wenn Würfel herunterfallen oder zu früh aufgedeckt wird, muss der Teilnehmer / -in eine Runde für den Tisch ausgeben! (Nach der Spielrunde)

4. TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- 1 Mit der Anmeldung werden die Spielregeln des Schock Turniers anerkannt.
- 2 Den Anweisungen des Personals ist Folge zu leisten.
- 3 Im gesamten Gebäude besteht absolutes Rauchverbot.
- 4 Wir behalten uns vor, Teilnehmer jederzeit vom Turnier auszuschließen, die zu stark alkoholisiert sind oder durch Ihr Verhalten den Wettkampfbetrieb verzögern.
- 5 Schiedsrichterentscheidungen sind zu akzeptieren und werden nicht diskutiert.
- 6 Missstände müssen umgehend beim Schiedsrichter reklamiert werden.
- 7 Die Turnierleitung behält sich vor die Spielzeit, je nach Turnierverlauf, zu begrenzen.



FAIR PLAY

- ✓ Respektvoller und freundlicher Umgang miteinander.
- ✓ Keine Diskussionen – Entscheidungen der Turnierleitung sind bindend.
- ✓ Unsportliches Verhalten kann zum Ausschluss vom Turnier führen.
- ✓ Wir wollen gemeinsam einen fairen, spannenden und geselligen Tag erleben!



GLÜCK IST GUT. SCHOCK IST BESSER!

Jetzt scannen
und zur Turnierseite
gelangen!

