

How to judge...

Stack-Situationen

Die Seiten "Allgemein" enthalten Stack-Situationen, die in allen Disziplinen auftreten können.
Die Seiten "xxx spezifisch" enthalten Stack-Situationen auf die Disziplin bezogen.
Die Seiten "xxx gesamt" kombinieren "Allgemein" mit "xxx spezifisch". Zur Unterscheidung sind die allgemeinen Stack-Situationen grau unterlegt.

Inhaltsverzeichnis

Seite	1	Deckblatt
Seite	2	Inhaltsverzeichnis
Seite	3	Starten
Seite	4	Stoppen
Seite	5-6	Allgemein
Seite	7	3-3-3 spezifisch
Seite	8-10	3-3-3 gesamt
Seite	11	3-6-3 spezifisch
Seite	12-14	3-6-3 gesamt
Seite	15-16	Cycle spezifisch
Seite	17-20	Cycle gesamt
Seite	21-23	Double spezifisch
Seite	24-27	Double gesamt
Seite	28	Zeitstaffel
Seite	29	Turnierstaffel

Starten		
Situation	Reaktion	Regel
1 Finger und/oder Handflächen auf Timer	gültig	Stack Mat
2 Handgelenke und/oder Unterarme auf Timer	ungültig	Stack Mat
3 Becher werden beim Starten berührt	ungültig	Stack Mat
4 Hände auf Timer, Hiccup passiert	neuer Versuch	Hiccup
5 Start, bevor Timer bereit ist	neuer Versuch außer Turnierstaffel, hier weiterstacken und dann Schiedsrichterentscheid welche Staffel früher fertig ist	
6 Hände auf Timer, Timer ist bereit, Stacker und/oder Schiedsrichter stellt fest, dass die Becher falsch stehen	Becher korrigieren, neu starten im Idealfall sollte der Stacker Bescheid sagen, bevor er die Hände vom Timer löst	Q&A Nr. 5
7 Hände auf Timer, Timer ist bereit, Stacker fühlt sich durch Geschehen in Umgebung gestört	Stacker darf Hände nochmal vom Timer nehmen und neu starten im Idealfall sollte der Stacker Bescheid sagen, bevor er die Hände vom Timer löst	Q&A Nr. 4
8 in Staffel: Starten vor Startkommando	ungültig	False Start
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

Stoppen		
Situation	Reaktion	Regel
1 Finger und/oder Handflächen auf Timer	gültig	Stack Mat
2 Handgelenke und/oder Unterarme auf Timer	ungültig	Stack Mat
3 Becher werden beim Stoppen berührt	gültig, solange sie nicht festgehalten werden oder es so wirkt, als ob der Stacker sie halten würde	Stack Mat
4 abgebauter Stapel ist umgekippt	ungültig	Fumble Nr. 3 (Toppler)
5 ein/mehrere Stack/s sind nicht in der vorgeschriebenen, ganz abgebauten Position	ungültig	Down Stacking
6 abgebaute Stacks wechseln die Reihenfolge (Bsp: aus 3-6-3 wird 3-3-6)	gültig	
7 ein/mehrere Stack/s steht/en vollständig neben der Stackmat	ungültig	Stacking Surface
8 ein/mehrere Stack/s steht/en teilweise auf, teilweise neben der Stackmat	gültig	Stacking Surface
9 ein/mehrere Stack/s steht/en teilweise/ganz auf dem Timer	gültig, solange der Stack nicht festgehalten wird	Stacking Surface
10 Timer wird gestoppt, bevor alles abgebaut ist	ungültig	False Stopp
11 Zeitstaffel: Timer wird gestoppt, bevor alle Stacker durch sind	ungültig	False Stopp
12 Turnierstaffel: Timer wird gestoppt, bevor alle Stacker durch sind	Fehlerpunkt, Entscheidung über schnellere Staffel durch Schiedsrichterentscheid	False Stopp & Penalty Point
13 Becher sind am "Wackeln" beim Stoppen	gültig, wenn Becher von selbst in vorgeschriebener Position zum Stehen kommen; ungültig wenn nicht	False Stopp
14 bereits abgebauter Turm kippt um nachdem die Zeit gestoppt wurde	ungültig	Fumbles
15 Becher stehen nach Stoppen auf der Uhr, kippen aber durch äußeren Einfluss noch um	gültig, wenn Becher vorher definitiv stand	False Stopp
16 Eine Hand liegt auf dem Timer, während die andere noch am Abbauen ist	gültig	StackMat
17 Ein bereits abgebauter Turm kippt um, bevor die Zeit gestoppt wird	Stacker muss Turm vor dem Stoppen wieder hinstellen	Fumbles
18 Ein Turm steht schräg auf einem anderen nachdem die Zeit gestoppt wurde	ungültig	False Stopp
19 Ein Becher im Abbau fällt weg, Stacker holt ihn wieder und stackt von der anderen Tischseite fertig und stoppt die Zeit.	gültig	Q&A 8
20		
21 Fußfehler in Staffel, siehe Staffeltzettel		

Allgemein		
Situation	Reaktion	Regel
1 Stackreihenfolge eingehalten - Auf- und Abbau von links nach rechts oder - Auf- und Abbau von rechts nach links	gültig	Proper Stacking Sequences
2 Stackreihenfolge gewechselt (Aufbau von links nach rechts, Abbau von rechts nach links)	ungültig	Proper Stacking Sequences
3 Stacks nicht der Reihe nach auf-/abgebaut (Bsp.: links, recht, mitte)	ungültig	Proper Stacking Sequences
4 Stacker stößt Becher bei Übergang zwischen zwei Stacks in der Aufbauphase oder beim Übergang zur Abbauphase mit der Hand den oberen Becher von der Pyramide	korrigieren bevor weiter gemacht wird (siehe "spezifisch 1-3")	Q&A 6
5 Beim Übergang zur Abbauphase fällt/rutscht ein Becher von seiner Position in der Pyramide	Fehler muss korrigiert werden. Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
6 Während der Aufbauphase ist ein Becher am "Fallen". Er kann in der Abbauphase aufgefangen werden	ungültig, Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
7 Stacker stößt in Abbauphase Pyramide um	gültig, keine Korrektur erforderlich. Allgemeine Abbauregeln bleiben aber gültig.	Q&A 6
8 Pyramiden werden gleichzeitig aufgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
9 Pyramiden werden gleichzeitig auf- und abgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
10 Pyramiden werden gleichzeitig abgebaut	gültig, solange beide Hände am Abbau der vorherigen Pyramide begonnen haben, bevor eine Hand zur nächsten wechselt.	Proper Stacking Sequences Clarification reg. both hands on stacks at the same time.
11 Ein bereits abgebauter Turm kippt um, bevor die Zeit gestoppt wird	Stacker muss Turm vor dem Stoppen hinstellen.	Fumbles
12 Ein bereits abgebauter Turm kippt um, nachdem die Zeit gestoppt wird	ungültig	Fumbles
13 ein abgebauter Turm kippt um, Stacker korrigiert nach dem die nächste Pyramide abgebaut wurde, bzw. parallel dazu	gültig	Fumbles
14 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Stacker holt ihn wieder.	gültig	Fumbles
15 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt nur den Becher und gibt ihn nicht an den Stacker	gültig	Fumbles
16 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn auf den Tisch	gültig	Fumbles

Allgemein		
Situation	Reaktion	Regel
17 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der in seiner Stackposition bleibt, in die Hand	gültig	Fumbles
18 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der zu ihm gekommen ist, in die Hand	gültig	Fumbles
19 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn an die richtige Stelle im Stackablauf	gültig	Fumbles
20 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker macht einen "Probeaufbau" einer 3er Pyramide	ungültig, "Probeaufbau" wird als nächster Versuch gewertet. Dieser Versuch wird als Scratch notiert.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
21 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker sortiert die Becher (z.B. farblich) oder lockert sie	erlaubt, wird nicht als Versuch gewertet.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
22 Stacker mach nur einen (oder keinen) Aufwärmversuch (welches vorher angekündigt wurde), und bittet nach dem 1. Versuch um einen Aufwärmversuch oder baut einzelne Pyramiden zwischen den Versuchen auf und ab (wie 21)	nicht erlaubt. Aufwärmversuche dürfen nur am Anfang gemacht werden .Bei "Probeaufbau" einzelner Pyramiden siehe 20	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1

3-3-3 spezifisch		
Situation	Reaktion	Regel
1 Erste 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
2 Zweite 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
3 Dritte 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)

3-3-3 gesamt

Situation	Reaktion	Regel
1 Stackreihenfolge eingehalten - Auf- und Abbau von links nach rechts oder - Auf- und Abbau von rechts nach links	gültig	Proper Stacking Sequences
2 Stackreihenfolge gewechselt (Aufbau von links nach rechts, Abbau von rechts nach links)	ungültig	Proper Stacking Sequences
3 Stacks nicht der Reihe nach auf-/abgebaut (Bsp.: links, recht, mitte)	ungültig	Proper Stacking Sequences
4 Erste 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
5 Zweite 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
6 Dritte 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)
7 Stacker stößt Becher bei Übergang zwischen zwei Stacks in der Aufbauphase oder beim Übergang zur Abbauphase mit der Hand den oberen Becher von der Pyramide	korrigieren bevor weiter gemacht wird (siehe 4-6)	Q&A 6
8 Beim Übergang zur Abbauphase fällt/rutscht ein Becher von seiner Position in der Pyramide	Fehler muss korrigiert werden. Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
9 Während der Aufbauphase ist ein Becher ist am "Fallen". Er kann in der Abbauphase aufgefangen werden	ungültig, Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
10 Stacker stößt in Abbauphase Pyramide um	gültig, keine Korrektur erforderlich. Allgemeine Abbauregeln bleiben aber gültig.	Q&A 6
11 Pyramiden werden gleichzeitig aufgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
12 Pyramiden werden gleichzeitig auf- und abgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences

3-3-3 gesamt		
Situation	Reaktion	Regel
13 Pyramiden werden gleichzeitig abgebaut	gültig, solange beide Hände am Abbau der vorherigen Pyramide begonnen haben, bevor eine Hand zur nächsten wechselt.	Proper Stacking Sequences Clarification reg. both hands on stacks at the same time.
14 Ein bereits abgebauter Turm kippt um, bevor die Zeit gestoppt wird	Stacker muss Turm vor dem Stoppen hinstellen.	Fumbles
15 Ein bereits abgebauter Turm kippt um, nachdem die Zeit gestoppt wird	ungültig	Fumbles
16 ein abgebauter Turm kippt um, Stacker korrigiert nach dem die nächste Pyramide abgebaut wurde, bzw. parallel dazu	gültig	Fumbles
17 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Stacker holt ihn wieder.	gültig	Fumbles
18 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt nur den Becher und gibt ihn nicht an den Stacker	gültig	Fumbles
19 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn auf den Tisch	gültig	Fumbles
20 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der in seiner Stackposition bleibt, in die Hand	gültig	Fumbles
21 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der zu ihm gekommen ist, in die Hand	gültig	Fumbles
22 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn an die richtige Stelle im Stackablauf	gültig	Fumbles
23 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker macht einen "Probeaufbau" einer 3er Pyramide	ungültig, "Probeaufbau" wird als nächster Versuch gewertet. Dieser Versuch wird als Scratch notiert.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
24 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker sortiert die Becher (z.B. farblich) oder lockert sie	erlaubt, wird nicht als Versuch gewertet.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1

3-3-3 gesamt

	Situation	Reaktion	Regel
25	Stacker mach nur einen (oder keinen) Aufwärmversuch (welches vorher angekündigt wurde), und bittet nach dem 1. Versuch um einen Aufwärmversuch oder baut einzelne Pyramiden zwischen den Versuchen auf und ab (wie 23)	nicht erlaubt. Aufwärmversuche dürfen nur am Anfang gemacht werden .Bei "Probeaufbau" einzelner Pyramiden siehe 23	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1

3-6-3 spezifisch

	Situation	Reaktion	Regel
1	Erste 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
2	6er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
3	Die dritte (3er) Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)
4	Stacker baut die 6er Pyramide nicht rechts-links-rechts-... auf, sondern "irgendwie"	gültig, solange er dabei nicht an einer anderen Pyramide etwas macht (aufbauen, Fehler korrigieren,...)	
5	Stacker baut die 6er Pyramide nicht rechts-links-rechts-... ab, sondern "irgendwie" (z.B. rechts, links, links) und beginnt den Abbau des 3ers noch während die linke Hand am 6er beschäftigt ist	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time

3-6-3 gesamt

Situation	Reaktion	Regel
1 Stackreihenfolge eingehalten - Auf- und Abbau von links nach rechts oder - Auf- und Abbau von rechts nach links	gültig	Proper Stacking Sequences
2 Stackreihenfolge gewechselt (Aufbau von links nach rechts, Abbau von rechts nach links)	ungültig	Proper Stacking Sequences
3 Stacks nicht der Reihe nach auf-/abgebaut (Bsp.: links, recht, mitte)	ungültig	Proper Stacking Sequences
4 Erste 3er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
5 6er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
6 Die dritte (3er) Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)
7 Stacker stößt Becher bei Übergang zwischen zwei Stacks in der Aufbauphase oder beim Übergang zur Abbauphase mit der Hand den oberen Becher von der Pyramide	korrigieren bevor weiter gemacht wird (siehe 4-6)	Q&A 6
8 Stacker baut die 6er Pyramide nicht rechts-links-rechts-... auf, sondern "irgendwie"	gültig, solange er dabei nicht an einer anderen Pyramide etwas macht (aufbauen, Fehler korrigieren,...)	
9 Stacker baut die 6er Pyramide nicht rechts-links-rechts-... ab, sondern "irgendwie" (z.B. rechts, links, links) und beginnt den Abbau des 3ers noch während die linke Hand am 6er beschäftigt ist	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
10 Beim Übergang zur Abbauphase fällt/rutscht ein Becher von seiner Position in der Pyramide	Fehler muss korrigiert werden. Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles

3-6-3 gesamt

3-6-3 gesamt			
Situation	Reaktion	Regel	
11	Während der Aufbauphase ist ein Becher ist am "Fallen". Er kann in der Abbauphase aufgefangen werden	ungültig, Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
12	Stacker stößt in Abbauphase Pyramide um	gültig, keine Korrektur erforderlich. Allgemeine Abbauregeln bleiben aber gültig.	Q&A 6
13	Pyramiden werden gleichzeitig aufgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
14	Pyramiden werden gleichzeitig auf- und abgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
15	Pyramiden werden gleichzeitig abgebaut	gültig, solange beide Hände am Abbau der vorherigen Pyramide begonnen haben, bevor eine Hand zur nächsten wechselt.	Proper Stacking Sequences Clarification reg. both hands on stacks at the same time.
16	Ein bereits abgebauter Turm kippt um, bevor die Zeit gestoppt wird	Stacker muss Turm vor dem Stoppen hinstellen.	Fumbles
17	Ein bereits abgebauter Turm kippt um, nachdem die Zeit gestoppt wird	ungültig	Fumbles
18	ein abgebauter Turm kippt um, Stacker korrigiert nach dem die nächste Pyramide abgebaut wurde, bzw. parallel dazu	gültig	Fumbles
19	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Stacker holt ihn wieder.	gültig	Fumbles
20	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt nur den Becher und gibt ihn nicht an den Stacker	gültig	Fumbles
21	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn auf den Tisch	gültig	Fumbles
22	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der in seiner Stackposition bleibt, in die Hand	gültig	Fumbles
23	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der zu ihm gekommen ist, in die Hand	gültig	Fumbles
24	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn an die richtige Stelle im Stackablauf	gültig	Fumbles
25	Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker macht einen "Probeaufbau" einer 3er Pyramide	ungültig, "Probeaufbau" wird als nächster Versuch gewertet. Dieser Versuch wird als Scratch notiert.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1

3-6-3 gesamt

3-6-3 gesamt		
Situation	Reaktion	Regel
26 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker sortiert die Becher (z.B. farblich) oder lockert sie	erlaubt, wird nicht als Versuch gewertet.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
27 Stacker mach nur einen (oder keinen) Aufwärmversuch (welches vorher angekündigt wurde), und bittet nach dem 1. Versuch um einen Aufwärmversuch oder baut einzelne Pyramiden zwischen den Versuchen auf und ab (wie 25)	nicht erlaubt. Aufwärmversuche dürfen nur am Anfang gemacht werden .Bei "Probeaufbau" einzelner Pyramiden siehe 25	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1

Cycle spezifisch

	Situation	Reaktion	Regel
1	- Erste 3er Pyramide im 3-6-3 Teil oder - erste 6er Pyramide im 6-6 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
2	6er Pyramide im 3-6-3 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
3	- Dritte (3er) Pyramide oder - zweite 6er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)
4	Stackreihenfolge zwischen 3-6-3 und 6-6 geändert - 3-6-3 Auf- und Abbau von links nach rechts - 6-6 Auf- und Abbau von rechts nach links	ungültig	Proper Stacking Sequences
5	Stacker baut die 6er Pyramiden nicht rechts-links-rechts-... auf, sondern "irgendwie"	gültig, solange er dabei nicht an einer anderen Pyramide etwas macht (aufbauen, Fehler korrigieren,...)	
6	Stacker baut die 6er Pyramide im 3-6-3 nicht rechts-links-rechts-...ab, sondern "irgendwie" (z.B. rechts, links, links) und beginnt den Abbau des 3ers noch während die linke Hand am 6er beschäftigt ist	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
7	Beim Abbau 3-6-3 fällt der 6er Turm als Ganzes um und wird vom Stacker erst hingestellt als er ihn zum Aufbau des 6-6 benötigt	gültig	Proper Stacking Sequences
8	Beim Abbau des letzten 3ers sind die Becher nur blickdicht zusammen geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
9	Beim Abbau des letzten 3ers kann man zwischen den Bechern durchgucken	ungültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time

Cycle spezifisch			
Situation	Reaktion	Regel	
10	Der letzte 3er Turm wird zum ersten gebracht; dabei fällt Becher aus dem Turm	gültig, wenn die Becher davor blickdicht zusammen waren	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
11	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm auf der Matte (mit Kontakt) geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
12	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm von der Matte gehoben	ungültig, Lippe muss immer auf StackMat sein	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
13	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird vom ersten 3er Turm schon abgehoben	gültig, wenn letzter 3er vollständig abgebaut (blickdicht zusammengestellt) ist	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
14	Stacker stellt beide 3er Türme zum 6er zusammen bevor mit dem Aufbau begonnen wird	gültig, aber nicht nötig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
15	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
16	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
17	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 10er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences
18	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences
19	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung oben	ungültig	Proper Stacking Sequences
20	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung unten	ungültig	Proper Stacking Sequences
21	Beim Aufbau des 10ers fällt ein einzelner Becher um oder wird umgestoßen	ungültig, Stacker muss 10er wieder abbauen, einzelnen Becher aufstellen und darf dann den 10er neu aufbauen	Fumbles Fumble (Q&A6)
22	Beim Greifen der einzelnen Becher zum Abbau des 10ers wird einer/werden beide umgeschmissen/vom Tisch gestoßen und nicht für den Abbau des 10ers benutzt	ungültig, da die einzelnen Becher zum Abbau verwendet werden MÜSSEN	Proper Stacking Sequences
23	Beim Abbau des 10ers wird dieser durch die einzelnen Becher umgestoßen und danach nur zum 3-6-3 gestellt ohne den 10er erneut aufzubauen	gültig	Fumbles
24	Beim Abbau des 10ers fallen einzelne Becher weg und sie werden erst zum Schluss richtig auf den 3-6-3 "verteilt".	gültig	Fumbles
25	Einzelne Becher werden gedreht und getippt	gültig, nicht mehr nötig, aber kein Fehler	Proper Stacking Sequences

Cycle gesamt		
Situation	Reaktion	Regel
1 Stackreihenfolge eingehalten - Auf- und Abbau von links nach rechts oder - Auf- und Abbau von rechts nach links	gültig	Proper Stacking Sequences
2 Stackreihenfolge gewechselt (Aufbau von links nach rechts, Abbau von rechts nach links)	ungültig	Proper Stacking Sequences
3 Stacks nicht der Reihe nach auf-/abgebaut (Bsp.: links, recht, mitte)	ungültig	Proper Stacking Sequences
4 - Erste 3er Pyramide im 3-6-3 Teil oder - erste 6er Pyramide im 6-6 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
5 6er Pyramide im 3-6-3 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
6 - Dritte (3er) Pyramide oder - zweite 6er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)
7 Stackreihenfolge zwischen 3-6-3 und 6-6 geändert - 3-6-3 Auf- und Abbau von links nach rechts - 6-6 Auf- und Abbau von rechts nach links	ungültig	Proper Stacking Sequences
8 Stacker stößt Becher bei Übergang zwischen zwei Stacks in der Aufbauphase oder beim Übergang zur Abbauphase mit der Hand den oberen Becher von der Pyramide	korrigieren bevor weiter gemacht wird (siehe 5-7)	Q&A 6
9 Stacker baut die 6er Pyramiden nicht rechts-links-rechts-... auf, sondern "irgendwie"	gültig, solange er dabei nicht an einer anderen Pyramide etwas macht (aufbauen, Fehler korrigieren,...)	
10 Stacker baut die 6er Pyramide im 3-6-3 nicht rechts-links- rechts-...ab, sondern "irgendwie" (z.B. rechts, links, links) und beginnt den Abbau des 3ers noch während die linke Hand am 6er beschäftigt ist	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time

Cycle gesamt			
Situation	Reaktion	Regel	
11	Beim Abbau 3-6-3 fällt der 6er Turm als Ganzes um und wird vom Stacker erst hingestellt als er ihn zum Aufbau des 6-6 benötigt	gültig	Proper Stacking Sequences
12	Beim Übergang zur Abbauphase fällt/rutscht ein Becher von seiner Position in der Pyramide	Fehler muss korrigiert werden. Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
13	Während der Aufbauphase ist ein Becher ist am "Fallen". Er kann in der Abbauphase aufgefangen werden	ungültig, Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
14	Stacker stößt in Abbauphase Pyramide um	gültig, keine Korrektur erforderlich. Allgemeine Abbauregeln bleiben aber gültig.	Q&A 6
15	Beim Abbau des letzten 3ers sind die Becher nur blickdicht zusammen geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
16	Beim Abbau des letzten 3ers kann man zwischen den Bechern durchgucken	ungültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
17	Der letzte 3er Turm wird zum ersten gebracht; dabei fällt Becher aus dem Turm	gültig, wenn die Becher davor blickdicht zusammen waren	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
18	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm auf der Matte (mit Kontakt) geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
19	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm von der Matte gehoben	ungültig, Lippe muss immer auf StackMat sein	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
20	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird vom ersten 3er Turm schon abgehoben	gültig, wenn letzter 3er vollständig abgebaut (blickdicht zusammengestellt) ist	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
21	Stacker stellt beide 3er Türme zum 6er zusammen bevor mit dem Aufbau begonnen wird	gültig, aber nicht nötig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
22	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
23	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
24	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 10er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences

Cycle gesamt			
Situation	Reaktion	Regel	
25	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences
26	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung oben	ungültig	Proper Stacking Sequences
27	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung unten	ungültig	Proper Stacking Sequences
28	Beim Aufbau des 10ers fällt ein einzelner Becher um oder wird umgestoßen	ungültig, Stacker muss 10er wieder abbauen, einzelnen Becher aufstellen und darf dann den 10er neu aufbauen	Fumbles Fumble (Q&A6)
29	Beim Greifen der einzelnen Becher zum Abbau des 10ers wird einer/werden beide umgeschmissen/vom Tisch gestoßen und nicht für den Abbau des 10ers benutzt	ungültig, da die einzelnen Becher zum Abbau verwendet werden MÜSSEN	Proper Stacking Sequences
30	Beim Abbau des 10ers wird dieser durch die einzelnen Becher umgestoßen und danach nur zum 3-6-3 gestellt ohne den 10er erneut aufzubauen	gültig	Fumbles
31	Beim Abbau des 10ers fallen einzelne Becher weg und sie werden erst zum Schluss richtig auf den 3-6-3 "verteilt".	gültig	Fumbles
32	Einzelne Becher werden gedreht und getippt	gültig, nicht mehr nötig, aber kein Fehler	Proper Stacking Sequences
33	Pyramiden werden gleichzeitig aufgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
34	Pyramiden werden gleichzeitig auf- und abgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
35	Pyramiden werden gleichzeitig abgebaut	gültig, solange beide Hände am Abbau der vorherigen Pyramide begonnen haben, bevor eine Hand zur nächsten wechselt.	Proper Stacking Sequences Clarification reg. both hands on stacks at the same time.
36	Ein bereits abgebauter Turm kippt um, bevor die Zeit gestoppt wird	Stacker muss Turm vor dem Stoppen hinstellen.	Fumbles
37	Ein bereits abgebauter Turm kippt um, nachdem die Zeit gestoppt wird	ungültig	Fumbles
38	ein abgebauter Turm kippt um, Stacker korrigiert nach dem die nächste Pyramide abgebaut wurde, bzw. parallel dazu	gültig	Fumbles
39	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Stacker holt ihn wieder.	gültig	Fumbles
40	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt nur den Becher und gibt ihn nicht an den Stacker	gültig	Fumbles
41	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn auf den Tisch	gültig	Fumbles

Cycle gesamt		
Situation	Reaktion	Regel
42 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der in seiner Stackposition bleibt, in die Hand	gültig	Fumbles
43 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der zu ihm gekommen ist, in die Hand	gültig	Fumbles
44 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn an die richtige Stelle im Stackablauf	gültig	Fumbles
45 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker macht einen "Probeaufbau" einer 3er Pyramide	ungültig, "Probeaufbau" wird als nächster Versuch gewertet. Dieser Versuch wird als Scratch notiert.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
46 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker sortiert die Becher (z.B. farblich) oder lockert sie	erlaubt, wird nicht als Versuch gewertet.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
47 Stacker mach nur einen (oder keinen) Aufwärmversuch (welches vorher angekündigt wurde), und bittet nach dem 1. Versuch um einen Aufwärmversuch oder baut einzelne Pyramiden zwischen den Versuchen auf und ab (wie 23)	nicht erlaubt. Aufwärmversuche dürfen nur am Anfang gemacht werden .Bei "Probeaufbau" einzelner Pyramiden siehe 43	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1

Double spezifisch

	Situation	Reaktion	Regel
1	- Erste 3er Pyramide im 3-6-3 Teil oder - erste 6er Pyramide im 6-6 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
2	6er Pyramide im 3-6-3 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
3	- Dritte (3er) Pyramide oder - zweite 6er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)
4	Stackreihenfolge zwischen 3-6-3 und 6-6 geändert - 3-6-3 Auf- und Abbau von links nach rechts - 6-6 Auf- und Abbau von rechts nach links	ungültig	Proper Stacking Sequences
5	Stacker baut die 6er Pyramiden nicht rechts-links-rechts-... auf, sondern "irgendwie"	gültig, solange er dabei nicht an einer anderen Pyramide etwas macht (aufbauen, Fehler korrigieren,...)	
6	Stacker baut die 6er Pyramide im 3-6-3 nicht rechts-links-rechts-...ab, sondern "irgendwie" (z.B. rechts, links, links) und beginnt den Abbau des 3ers noch während die linke Hand am 6er beschäftigt ist	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
7	Beim Abbau des letzten 3ers sind die Becher nur blickdicht zusammen geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
8	Beim Abbau des letzten 3ers kann man zwischen den Bechern durchgucken	ungültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
9	Der letzte 3er Turm wird zum ersten gebracht; dabei fällt Becher aus dem Turm	gültig, wenn die Becher davor blickdicht zusammen waren	Clarification regarding both hands on stacks at the same time

Double spezifisch

	Situation	Reaktion	Regel
10	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm auf der Matte (mit Kontakt) geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
11	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm von der Matte gehoben	ungültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
12	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird vom ersten 3er Turm schon abgehoben	gültig, wenn letzter 3er vollständig abgebaut (blickdicht zusammengestellt) ist	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
13	Stacker stellt beide 3er Türme zum 6er zusammen bevor mit dem Aufbau begonnen wird	gültig, aber nicht nötig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
14	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
15	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
16	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 10er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences
17	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences
18	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung oben	ungültig	Proper Stacking Sequences
19	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung unten	ungültig	Proper Stacking Sequences
20	Beim Aufbau des 10ers fällt ein einzelner Becher um oder wird umgestoßen	ungültig, Stacker muss 10er wieder abbauen, einzelnen Becher aufstellen und darf dann den 10er neu aufbauen	Fumbles Fumble (Q&A6)
21	Beim Greifen der einzelnen Becher zum Abbau des 10ers wird einer/werden beide umgeschmissen/vom Tisch gestoßen und nicht für den Abbau des 10ers benutzt	ungültig, da die einzelnen Becher zum Abbau verwendet werden MÜSSEN	Proper Stacking Sequences
22	Beim Abbau des 10ers wird dieser durch die einzelnen Becher umgestoßen und danach nur zum 3-6-3 gestellt ohne den 10er erneut aufzubauen	gültig	Fumbles
23	Einzelne Becher werden gedreht und getippt	gültig, nicht mehr nötig, aber kein Fehler	Proper Stacking Sequences
24	Ein Stack wurde nur von einem Doublepartner auf- oder abgebaut	ungültig, außer der letzte 3er im 3-6-3 Teil. Dieser darf nur von der rechten Hand (bei Stackreihenfolge von links nach rechts, sonst linke Hand) abgebaut werden.	

Double spezifisch		
Situation	Reaktion	Regel
25 Der erste Partner stößt in der Abbauphase einen Becher von der Pyramide und geht danach direkt zur nächsten. Der zweite Partner sammelt beim Abbau den gefallen Becher mit ein.	gültig. Durch den versuchten richtigen Abbau war die erste Hand an dem Stack beteiligt. Sobald die zweite Hand am ersten Stack den Abbau beginnt, darf der Abbau der nächsten Pyramide begonnen werden.	

Double gesamt		
Situation	Reaktion	Regel
1 Stackreihenfolge eingehalten - Auf- und Abbau von links nach rechts oder - Auf- und Abbau von rechts nach links	gültig	Proper Stacking Sequences
2 Stackreihenfolge gewechselt (Aufbau von links nach rechts, Abbau von rechts nach links)	ungültig	Proper Stacking Sequences
3 Stacks nicht der Reihe nach auf-/abgebaut (Bsp.: links, recht, mitte)	ungültig	Proper Stacking Sequences
4 - Erste 3er Pyramide im 3-6-3 Teil oder - erste 6er Pyramide im 6-6 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 2. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde (und ggf. auch die 3.) muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere/n Pyramide/n kann/können aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
5 6er Pyramide im 3-6-3 Teil steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Stacker muss Fehler korrigieren (Becher rauf stellen), bevor der Aufbau der 3. Pyramide beginnen kann. Falls diese schon aufgebaut wurde muss sie wieder abgebaut werden. Dann wird der Fehler korrigiert und die andere Pyramide kann aufgebaut werden	Fumble Fumbles (Q&A 6)
6 - Dritte (3er) Pyramide oder - zweite 6er Pyramide steht nicht korrekt (z.B. oberer Becher fällt runter/rutscht auf unteren Becher; Steht auf Absatz des unteren Bechers)	Fehler muss korrigiert werden, bevor der Abbau begonnen wird. Der Abbau beginnt, sobald die erste Hand an der ersten Pyramide anfängt abzubauen. Fällt der Becher danach, muss geklärt werden, ob er nicht richtig stand (z.B. am Wackeln war) dann muss korrigiert werden, bevor der Abbau angefangen werden kann. Oder ob der Becher durch äußeres Einwirken (z.B. Runterstoßen NACH dem Stoppen) fällt, dann wird weiter abgebaut.	Fumble Fumbles (Q&A 6)
7 Stackreihenfolge zwischen 3-6-3 und 6-6 geändert - 3-6-3 Auf- und Abbau von links nach rechts - 6-6 Auf- und Abbau von rechts nach links	ungültig	Proper Stacking Sequences
8 Stacker stößt Becher bei Übergang zwischen zwei Stacks in der Aufbauphase oder beim Übergang zur Abbauphase mit der Hand den oberen Becher von der Pyramide	korrigieren bevor weiter gemacht wird (siehe 5-7)	Q&A 6
9 Stacker baut die 6er Pyramiden nicht rechts-links-rechts-... auf, sondern "irgendwie"	gültig, solange er dabei nicht an einer anderen Pyramide etwas macht (aufbauen, Fehler korrigieren,...)	
10 Stacker baut die 6er Pyramide im 3-6-3 nicht rechts-links- rechts-...ab, sondern "irgendwie" (z.B. rechts, links, links) und beginnt den Abbau des 3ers noch während die linke Hand am 6er beschäftigt ist	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time

Double gesamt			
Situation	Reaktion	Regel	
11	Beim Übergang zur Abbauphase fällt/rutscht ein Becher von seiner Position in der Pyramide	Fehler muss korrigiert werden. Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
12	Während der Aufbauphase ist ein Becher ist am "Fallen". Er kann in der Abbauphase aufgefangen werden	ungültig, Stacker muss im Stackablauf zurückgehen und Becher in richtiger Reihenfolge korrigieren.	Fumbles
13	Stacker stößt in Abbauphase Pyramide um	gültig, keine Korrektur erforderlich. Allgemeine Abbauregeln bleiben aber gültig.	Q&A 6
14	Beim Abbau des letzten 3ers sind die Becher nur blickdicht zusammen geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
15	Beim Abbau des letzten 3ers kann man zwischen den Bechern durchgucken	ungültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
16	Der letzte 3er Turm wird zum ersten gebracht; dabei fällt Becher aus dem Turm	gültig, wenn die Becher davor blickdicht zusammen waren	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
17	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm auf der Matte (mit Kontakt) geschoben	gültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
18	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird der erste 3er Turm von der Matte gehoben	ungültig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
19	Der letzte 3er Turm wird zum ersten geschoben; dabei wird vom ersten 3er Turm schon abgehoben	gültig, wenn letzter 3er vollständig abgebaut (blickdicht zusammengestellt) ist	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
20	Stacker stellt beide 3er Türme zum 6er zusammen bevor mit dem Aufbau begonnen wird	gültig, aber nicht nötig	Clarification regarding both hands on stacks at the same time
21	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
22	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt	gültig	Proper Stacking Sequences
23	Die beiden 6er werden getrennt abgebaut und danach zum 10er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences
24	Die beiden 6er werden zusammen abgebaut und danach zum 12er Turm gestellt, wobei je ein Becher in der Hand des Stackers verbleibt	gültig, solange die einzelnen Becher erst abgestellt werden wenn der Turm vollständig (blickdicht) ist (d.h., wenn beide 6er abgebaut sind).	Proper Stacking Sequences
25	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung oben	ungültig	Proper Stacking Sequences

Double gesamt			
Situation	Reaktion	Regel	
26	Beim 1-10-1 stehen beide Becher mit der Öffnung unten	ungültig	Proper Stacking Sequences
27	Beim Aufbau des 10ers fällt ein einzelner Becher um oder wird umgestoßen	ungültig, Stacker muss 10er wieder abbauen, einzelnen Becher aufstellen und darf dann den 10er neu aufbauen	Fumbles Fumble (Q&A6)
28	Beim Greifen der einzelnen Becher zum Abbau des 10ers wird einer/werden beide umgeschmissen/vom Tisch gestoßen und nicht für den Abbau des 10ers benutzt	ungültig, da die einzelnen Becher zum Abbau verwendet werden MÜSSEN	Proper Stacking Sequences
29	Beim Abbau des 10ers wird dieser durch die einzelnen Becher umgestoßen und danach nur zum 3-6-3 gestellt ohne den 10er erneut aufzubauen	gültig	Fumbles
30	Einzelne Becher werden gedreht und getippt	gültig, nicht mehr nötig, aber kein Fehler	Proper Stacking Sequences
31	Ein Stack wurde nur von einem Doublepartner auf- oder abgebaut	ungültig, außer der letzte 3er im 3-6-3 Teil. Dieser darf nur von der rechten Hand (bei Stackreihenfolge von links nach rechts, sonst linke Hand) abgebaut werden.	
32	Der erste Partner stößt in der Abbauphase einen Becher von der Pyramide und geht danach direkt zur nächsten. Der zweite Partner sammelt beim Abbau den gefallenen Becher mit ein.	gültig. Durch den versuchten richtigen Abbau war die erste Hand an dem Stack beteiligt. Sobald die zweite Hand am ersten Stack den Abbau beginnt, darf der Abbau der nächsten Pyramide begonnen werden.	
31	Pyramiden werden gleichzeitig aufgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
32	Pyramiden werden gleichzeitig auf- und abgebaut	ungültig	Proper Stacking Sequences
33	Pyramiden werden gleichzeitig abgebaut	gültig, solange beide Hände am Abbau der vorherigen Pyramide begonnen haben, bevor eine Hand zur nächsten wechselt.	Proper Stacking Sequences Clarification reg. both hands on stacks at the same time.
34	Ein bereits abgebauter Turm kippt um, bevor die Zeit gestoppt wird	Stacker muss Turm vor dem Stoppen hinstellen.	Fumbles
35	Ein bereits abgebauter Turm kippt um, nachdem die Zeit gestoppt wird	ungültig	Fumbles
36	ein abgebauter Turm kippt um, Stacker korrigiert nach dem die nächste Pyramide abgebaut wurde, bzw. parallel dazu	gültig	Fumbles
37	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Stacker holt ihn wieder.	gültig	Fumbles
38	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt nur den Becher und gibt ihn nicht an den Stacker	gültig	Fumbles
39	während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn auf den Tisch	gültig	Fumbles

Double gesamt		
Situation	Reaktion	Regel
40 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der in seiner Stackposition bleibt, in die Hand	gültig	Fumbles
41 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und gibt ihn dem Stacker, der zu ihm gekommen ist, in die Hand	gültig	Fumbles
42 während des Stackens fliegt ein Becher weg. Ein Unbeteiligter (anderer Stacker, Schiri, Zuschauer,...) berührt den Becher und stellt ihn an die richtige Stelle im Stackablauf	gültig	Fumbles
43 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker macht einen "Probeaufbau" einer 3er Pyramide	ungültig, "Probeaufbau" wird als nächster Versuch gewertet. Dieser Versuch wird als Scratch notiert.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
44 Beide Aufwärmversuche wurden gemacht, der erste Versuch hat stattgefunden. Stacker sortiert die Becher (z.B. farblich) oder lockert sie	erlaubt, wird nicht als Versuch gewertet.	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1
45 Stacker mach nur einen (oder keinen) Aufwärmversuch (welches vorher angekündigt wurde), und bittet nach dem 1. Versuch um einen Aufwärmversuch oder baut einzelne Pyramiden zwischen den Versuchen auf und ab (wie 23)	nicht erlaubt. Aufwärmversuche dürfen nur am Anfang gemacht werden .Bei "Probeaufbau" einzelner Pyramiden siehe 43	Indiv. Timed Competition 5 Q&A 1

Zeitstaffel spezifisch		
Situation	Reaktion	Regel
1 Startfehler	siehe "Start"	
2 Stackfehler	siehe "3-6-3" oder "Cycle"	
3 Stoppfehler	siehe "Stopp"	
4 Ein Fumble passiert, Stacker will wechseln / hat gewechselt, nachfolgender Stacker hat die Becher noch nicht berührt	gültig	Fumbles
5 Ein Fumble passiert, Stacker will wechseln / hat gewechselt, nachfolgender Stacker hat die Becher schon berührt	ungültig, Abbruch des Versuchs	Fumbles
6 Fuß des vorderen Stackers tritt neben der Wechsellinie auf	ungültig, Abbruch des Versuchs	
7 Beim Wechseln ist ein Fuß des nachfolgenden Stackers nicht mehr auf dem Boden	ungültig, Abbruch des Versuchs	3-6-3 Zeitstaffel
8 nur die Zehen des nachfolgenden Stackers berühren den Boden	gültig	Scratches
9 Die Mittellinie wird im vorderen Feld übertreten	gültig	3-6-3 Zeitstaffel
10 Die Mittellinie wird im hinteren Feld übertreten	ungültig, Abbruch des Versuchs	3-6-3 Zeitstaffel
11 Der Fuß des nachfolgenden Stackers steht auf der Wechsellinie	ungültig, Abbruch des Versuchs	3-6-3 Zeitstaffel
12 Der zurückkehrende Stacker tritt nicht auf sondern hinter die Wechsellinie	gültig	3-6-3 Zeitstaffel

Turnierstaffel spezifisch		
Situation	Reaktion	Regel
1 Startfehler	siehe "Start"	
2 Stackfehler	siehe "3-6-3" oder "Cycle"	
3 Stoppfehler	siehe "Stopp"	
4 Ein Fumble passiert, Stacker will wechseln / hat gewechselt, nachfolgender Stacker hat die Becher noch nicht berührt	gültig	Fumbles
5 Ein Fumble passiert, Stacker will wechseln / hat gewechselt, nachfolgender Stacker hat die Becher schon berührt	1 Fehlerpunkt	Fumbles
6 Fuß des vorderen Stackers tritt neben der Wechsellinie auf	1 Fehlerpunkt	
7 Beim Wechseln ist ein Fuß des nachfolgenden Stackers nicht mehr auf dem Boden	1 Fehlerpunkt	Turnierstaffel/Strafpunkte
8 nur die Zehen des nachfolgenden Stackers berühren den Boden	gültig	Scratches
9 Die Mittellinie wird im vorderen Feld übertreten	1 Fehlerpunkt	Turnierstaffel/Strafpunkte
10 Die Mittellinie wird im hinteren Feld übertreten	1 Fehlerpunkt	Turnierstaffel/Strafpunkte
11 Der Fuß des nachfolgenden Stackers steht auf der Wechsellinie	1 Fehlerpunkt	Turnierstaffel/Strafpunkte
12 Der zurückkehrende Stacker tritt nicht auf sondern hinter die Wechsellinie	gültig	Turnierstaffel/Strafpunkte
13 Becher werden auf der Mittellinie gestackt	1 Fehlerpunkt	Turnierstaffel/Strafpunkte
14 Becher fallen über die Mittellinie	1 Fehlerpunkt (pro Vergehen, nicht pro Becher)	Turnierstaffel/Strafpunkte
15 Becher fallen über die Mittellinie und behindern die gegnerische Mannschaft	Abbruch des Durchgangs, Sieg für Gegner	Disqualifikation/Niederlage – unsportliches Verhalten